

## Ambivalensi Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran SKI: Dampak terhadap Motivasi dan Konsentrasi Belajar Siswa MAN 2 Bireuen

Muksalmina<sup>1\*</sup>, Daysra Abrar<sup>2</sup>, zubaidah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia

Email: \*[Muksallm9@gmail.com](mailto:Muksallm9@gmail.com)<sup>1</sup>, [elbathi98@gmail.com](mailto:elbathi98@gmail.com)<sup>2</sup>

Korespondensi Penulis: [Muksallm9@gmail.com](mailto:Muksallm9@gmail.com)

**Abstract.** *This study aims to examine the ambivalence of using animated videos in learning Islamic Cultural History (SKI) at MAN 2 Bireuen, especially its impact on students' motivation and concentration in learning. This study uses a qualitative approach with the classroom action research (CAR) method for grade XI students. The results show that animated videos can increase learning motivation, but also have the potential to decrease concentration due to visual distraction. This study concludes that the effectiveness of animated videos is highly dependent on how teachers implement them, and there needs to be a pedagogical strategy to maximize their impact.*

**Keywords:** *animated videos, learning motivation, learning concentration*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji ambivalensi penggunaan video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MAN 2 Bireuen, khususnya dampaknya terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian tindakan kelas (PTK) terhadap siswa kelas XI. Hasil menunjukkan bahwa video animasi mampu meningkatkan motivasi belajar, namun juga berpotensi menurunkan konsentrasi akibat distraksi visual. Penelitian ini menyimpulkan bahwa efektivitas video animasi sangat bergantung pada cara implementasinya oleh guru, dan perlu ada strategi pedagogis untuk memaksimalkan dampaknya.

**Kata Kunci:** video animasi, motivasi belajar, konsentrasi belajar.

### 1. PENDAHULUAN

Transformasi pendidikan di era digital telah mengubah lanskap proses belajar-mengajar secara fundamental. Pendekatan konvensional yang mengandalkan ceramah verbal satu arah semakin ditinggalkan, digantikan oleh model pembelajaran berbasis teknologi yang lebih interaktif dan visual. Di tengah era Revolusi Industri 4.0 dan masifnya penetrasi teknologi informasi, media digital seperti video animasi menjadi salah satu alat bantu pembelajaran yang banyak dipilih oleh guru karena dianggap mampu menarik perhatian siswa dan menyampaikan konsep secara lebih jelas dan menarik. Hal ini juga didukung oleh karakteristik peserta didik generasi Z yang cenderung visual, cepat bosan, dan akrab dengan teknologi.

Video animasi, secara definisi, merupakan bentuk media audiovisual yang menggabungkan ilustrasi gambar bergerak dengan narasi suara, musik latar, dan teks, untuk membentuk alur cerita atau penyajian konsep yang utuh dan menarik. Dalam dunia pendidikan, video animasi sering digunakan untuk menjelaskan proses, peristiwa, konsep ilmiah, hingga sejarah, karena kemampuannya dalam menyederhanakan informasi kompleks menjadi bentuk

yang mudah dipahami. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas waktu dan tempat, karena media ini dapat diakses secara daring, diulang-ulang sesuai kebutuhan, dan dimodifikasi berdasarkan tingkat usia dan kemampuan belajar siswa.

Meskipun memiliki banyak keunggulan, efektivitas video animasi dalam pembelajaran tidak selalu bersifat mutlak. Sejumlah studi menunjukkan bahwa video animasi yang dirancang tanpa memperhatikan prinsip-prinsip pedagogis justru dapat menimbulkan beban kognitif berlebih, yaitu kondisi di mana siswa mengalami kesulitan memproses informasi karena terlalu banyak elemen visual atau suara yang tidak relevan. Selain itu, munculnya ketergantungan pada media visual juga dapat menurunkan kapasitas berpikir kritis dan abstraksi jika tidak diimbangi dengan interaksi dan refleksi kognitif yang mendalam.

Lebih jauh lagi, dalam perspektif psikologi pendidikan, motivasi belajar dan konsentrasi merupakan dua aspek penting yang saling berkaitan dalam menentukan keberhasilan pembelajaran. Motivasi adalah energi mental yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar, sedangkan konsentrasi adalah kemampuan untuk mempertahankan perhatian secara terus-menerus terhadap tugas belajar yang dihadapi. Media pembelajaran, termasuk video animasi, dapat memengaruhi kedua aspek tersebut secara simultan—baik secara positif maupun negatif. Ketika video animasi menarik dan relevan, motivasi meningkat. Namun jika terlalu ramai atau membingungkan, konsentrasi bisa terganggu dan tujuan pembelajaran menjadi tidak tercapai.

Dalam konteks desain instruksional, keberhasilan media seperti video animasi sangat dipengaruhi oleh kualitas perencanaan, pemilihan konten, alur narasi, dan kecocokan media dengan tujuan pembelajaran. Menurut teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* oleh Mayer, informasi yang disajikan melalui teks dan visual secara bersamaan dapat memperkuat pemahaman jika dirancang secara tepat dan tidak berlebihan. Namun jika tidak memperhatikan beban kerja memori siswa (*working memory*), media tersebut justru menjadi kontra-produktif.

Di sisi lain, ada pula pandangan kritis dari sebagian pendidik bahwa ketergantungan pada media animasi dapat menciptakan gaya belajar yang pasif dan dangkal, karena siswa lebih tertarik pada tampilan visual daripada substansi isi pelajaran. Ini dapat menyebabkan turunnya kedalaman berpikir dan semangat eksplorasi mandiri siswa. Oleh karena itu, diperlukan analisis kritis dan kontekstual terhadap media animasi dalam proses belajar, bukan hanya berdasarkan efektivitas sesaat, tetapi juga pengaruh jangka panjang terhadap karakter dan kemampuan berpikir siswa.

Masuk ke ranah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), penggunaan video animasi menjadi semakin menarik dan sekaligus problematik. SKI merupakan mata pelajaran

yang berisi narasi sejarah, nilai-nilai keislaman, serta keteladanan tokoh Islam sepanjang zaman. Materi ini sarat dengan muatan afektif dan nilai-nilai spiritual, sehingga memerlukan pendekatan pembelajaran yang bukan hanya informatif, tetapi juga inspiratif dan membentuk karakter. Dalam kondisi ini, media animasi berpotensi besar dalam menghidupkan suasana belajar, misalnya melalui visualisasi kisah hijrah Nabi, perang Badar, atau tokoh-tokoh ulama klasik.

Namun, tantangannya adalah menjaga keseimbangan antara aspek informatif dan kontemplatif. Seringkali, penggunaan video animasi dalam pembelajaran agama cenderung difokuskan pada hiburan dan tampilan estetik, sehingga esensi spiritual dan pembentukan karakter menjadi kabur. Hal ini menjadi perhatian utama dalam pendidikan madrasah, di mana nilai-nilai ruhani dan keteladanan seharusnya menjadi ruh dari setiap proses pembelajaran, termasuk SKI.

Fenomena ini juga menjadi semakin penting dalam konteks pendidikan di madrasah seperti MAN 2 Bireuen, Aceh. Di wilayah ini, SKI bukan sekadar pelajaran sejarah biasa, melainkan bagian dari pembangunan karakter islami dan identitas kultural siswa. Oleh karena itu, penting untuk melihat bagaimana media seperti video animasi diimplementasikan: apakah mampu menjadi alat bantu yang memperkaya proses pembelajaran, atau malah berbalik menjadi distraksi yang menurunkan kualitas belajar?

Sejumlah studi sebelumnya memberikan bukti tentang efektivitas media animasi dalam meningkatkan pemahaman kognitif siswa. Namun sangat sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji bagaimana media ini berdampak terhadap motivasi dan konsentrasi dalam satu kerangka kajian yang utuh. Misalnya, Hasanah (2020) menunjukkan bahwa video animasi meningkatkan hasil ujian siswa, tetapi tidak mengeksplorasi apakah mereka lebih fokus atau lebih terdistraksi selama proses belajar berlangsung. Maka dari itu, dibutuhkan kajian empiris yang mendalam tentang sisi ambivalen media ini.

Kebaruan dari artikel ini terletak pada pendekatannya yang menelaah dampak ganda (ambivalen) dari penggunaan video animasi dalam satuan pendidikan madrasah. Artikel ini tidak hanya menilai keberhasilan media dari sisi hasil belajar, tetapi juga mengkaji pengalaman belajar siswa secara afektif dan kognitif. Aspek kebaruan lainnya adalah fokus pada pelajaran SKI yang jarang dikaji dalam studi-studi berbasis teknologi pendidikan.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan video animasi dalam pembelajaran SKI di MAN 2 Bireuen benar-benar mampu meningkatkan motivasi belajar tanpa mengorbankan konsentrasi? Bagaimana siswa memproses informasi yang

disajikan dalam bentuk visual naratif? Dan sejauh mana guru mampu mengelola media ini agar tetap efektif dan tidak menimbulkan beban kognitif?

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi secara sistematis dan kritis dampak penggunaan video animasi terhadap motivasi dan konsentrasi belajar siswa dalam pembelajaran SKI di MAN 2 Bireuen. Dengan pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan strategi pedagogis yang seimbang dalam mengintegrasikan media digital ke dalam pembelajaran berbasis nilai dan sejarah keislaman.

Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretik bagi kajian media pembelajaran, serta implikasi praktis bagi guru madrasah dalam mengembangkan pendekatan yang lebih efektif dan reflektif terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan Islam. Ke depan, hasil ini bisa menjadi landasan untuk menyusun kebijakan media pembelajaran yang tidak hanya berbasis teknologi, tetapi juga berbasis nilai.

## **2. METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Classroom Action Research, yaitu suatu bentuk penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan tujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran. PTK melibatkan serangkaian tindakan nyata dalam pembelajaran, yang dirancang, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis.

Menurut Kemmis dan McTaggart, PTK adalah sebuah pendekatan reflektif dan kolaboratif yang dilakukan secara siklik, untuk meningkatkan praktik pembelajaran secara berkelanjutan. Dalam konteks ini, peneliti sekaligus berperan sebagai guru, yang mengamati efektivitas media video animasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas, terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan mengurangi gangguan konsentrasi akibat visualisasi animasi yang terlalu dominan.

Penelitian ini dilakukan karena adanya indikasi bahwa penggunaan media animasi memiliki dampak yang ambivalen: di satu sisi dapat meningkatkan daya tarik dan semangat belajar siswa, tetapi di sisi lain dapat mengalihkan perhatian siswa dari materi inti, sehingga berpotensi menurunkan efektivitas pemahaman terhadap isi pelajaran. Oleh karena itu, PTK dipilih untuk mengatasi persoalan tersebut melalui siklus perbaikan pembelajaran secara bertahap.

### **1. Subjek dan Lokasi Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI MAN 2 Bireuen, tahun ajaran 2024/2025, yang mengikuti mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Jumlah siswa dalam kelas

tersebut adalah sebanyak 20 orang, dengan komposisi beragam latar belakang kemampuan akademik. Lokasi penelitian adalah di ruang kelas XI MAN 2 Bireuen, Aceh.

## 2. Desain Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus tindakan, di mana setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu:

- Perencanaan (Planning)
- Pelaksanaan Tindakan (Action)
- Observasi (Observation)
- Refleksi (Reflection)

Data dari hasil observasi, angket, dan evaluasi dianalisis untuk menilai sejauh mana video animasi berkontribusi terhadap peningkatan motivasi, serta apakah terjadi gangguan konsentrasi. Hasil refleksi digunakan untuk menyempurnakan tindakan di siklus berikutnya.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, observasi aktivitas belajar siswa, angket motivasi dan konsentrasi belajar siswa kelas XI di MAN 2 Bireuen.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari angket yang telah di isi oleh guru dan siswa menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar siswa dan peningkatan konsentrasi atau fokus siswa terhadap pembelajaran SKI pada materi Gerakan pembaharuan Islam di kelas XI. Peneliti menggunakan rumus sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{n} \times 100$$

Keterangan:

f = skor yang di peroleh

N = nilai maksimal

P = Angka persentase

100% = Nilai konstan

Kemudian mendapatkan hasil sebagai berikut:

### 1. Observasi Aktivitas Siswa

Dari hasil pengamatan aktivitas belajar siswa di kelas XI MAN 2 Bireuen, terdapat peningkatan yang signifikan, dimana pada siklus pertama peneliti mendapatkan skor 70% secara keseluruhan, Point terendah yaitu siswa tidak mencatat hal penting dan belum bisa

menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Kemudian skor ini meningkat menjadi 92% pada siklus ke dua.

**Table 1.1 Aktivitas Belajar Siswa**

Aspek Yang Diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
Siswa memperhatikan tayangan video animasi dengan serius	80%	100%
Siswa aktif mencatat poin penting	50%	70%
Siswa mampu menjawab pertanyaan sesuai isi	50%	100%
Siswa menunjukkan perhatian berlebih pada elemen visual (antusias)	100%	100%
Hasil	70%	92,5

## 2. Motivasi Belajar Siswa

Untuk mendapatkan hasil dari motivasi belajar siswa kelas XI di MAN 2 Bireuen, peneliti menggunakan instrument angket yang berisi 4 pernyataan yang dibagikan kepada 20 orang siswa dikelas XI, dimana hasilnya adalah sebagai berikut:

**Table 1.2 Motivasi Belajar Siswa**

Aspek Yang Diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
Saya lebih semangat belajar SKI jika menggunakan media video animasi	92%	100%
Video animasi membuat saya lebih mudah memahami dan mengingat cerita sejarah Islam	80%	92%
Video animasi membuat pelajaran SKI menjadi menyenangkan dan di tunggu-tunggu	87%	90%
Saya ingin kedepannya pembelajaran SKI lebih sering menggunakan media pembelajaran (video animasi)	92%	100%
Hasil	87%	96%

Sebenarnya dengan adanya penerapan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi gerakan pembaharuan dalam islam sudah meningkatkan motivasi belajar siswa, berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus pertama mendapat skor 87% dan rata rata siswa

menginginkan pembelajaran dengan media video animasi, karena menarik bagi mereka, kemudian pada siklus kedua peneliti membuat sebuah video animasi yang part ke dua atau lanjutan dari materi siklus pertama, dan hasil yang diperoleh adalah 96%, yang berarti hampir semua siswa di kelas XI menyukai video animasi dan mereka termotivasi untuk terus mengikuti pembelajaran SKI.

### 3. Konsentrasi Belajar Siswa

Untuk mengukur konsentrasi belajar siswa, peneliti menggunakan angket yang berisi 4 butir pernyataan, dimana siswa bisa menjawab Sangat setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Dan memperoleh hasil:

**Tabel 1.3 Konsentrasi Belajar Siswa**

Aspek Yang Diamati	Skor	
	Siklus 1	Siklus 2
Saya bisa tetap fokus pada materi meskipun tampilan animasinya menarik.	76%	92%
Saya bisa membedakan bagian penting dari tayangan animasi	100%	100%
Saya dapat menangkap materi yang ingin disampaikan guru melalui video animasi	90%	96%
Video animasi tidak mengganggu konsentrasi siswa dalam belajar mata pelajaran SKI	90%	100%
<b>Hasil</b>	<b>89%</b>	<b>97%</b>

89% siswa menyatakan bahwa mereka tidak merasa terganggu atau kehilangan fokus saat belajar dengan media video animasi dalam pembelajaran SKI, namun ada beberapa siswa yang merasa karakter pada tampilan video animasi cukup membuat konsentrasi mereka terganggu, mereka menyukai animasinya, namun kadang lupa terhadap materi yang disampaikan, oleh karena itu peneliti mengevaluasi beberapa hal yang penting, dan setelah melakukan pembaharuan pada siklus ke dua kami memperoleh skor 97%, dimana hasil yang diperoleh cukup untuk menyimpulkan bahwa konsentrasi siswa tidak akan terganggu jika adanya penyesuaian dengan materi pelajaran dan siswa dalam kelas.

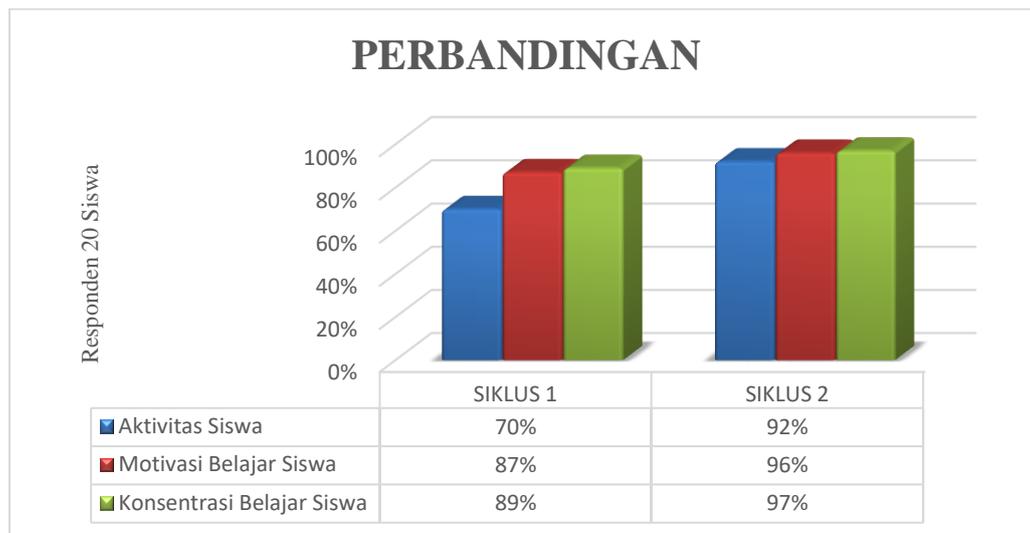
## 4. PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di MAN 2 Bireuen terhadap 20 siswa di kelas XI dalam pembelajaran SKI pada materi gerakan pembaharuan dalam Islam, penelitian ini dilakukan karena mayoritas tenaga pendidik keliru dalam menerapkan media dalam

pembelajaran, dimana seharusnya media digunakan untuk meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran dalam kelas, tetapi malah membuat motivasi mereka naik turun karena implementasi yang kurang tepat.

Penelitian ini dilakukan dalam skala dua siklus, pada siklus yang pertama siswa menunjukkan adanya motivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video animasi, namun persentasinya hanya di angka 70%

**Diagram batang perbandingan siklus 1 dan 2**



Jika kita perhatikan pada diagram diatas, terlihat adanya peningkatan motivasi belajar yang dialami siswa dengan implementasi media video animasi dari siklus 1 ke siklus 2, dan sebagian siswa menyatakan penerapan video animasi sedikit mengganggu mereka dalam memahami materi, karena fokus mereka lebih kepada karakter yang ditampilkan pada animasi tersebut.

Tetapi setelah melakukan evaluasi terhadap beberapa aspek, fokus dan konsentrasi belajar siswa menjadi meningkat, karena penyesuaian tampilan animasi dengan materi pelajaran yang disampaikan, dari awalnya berada di angka 89% meningkat menjadi 97% atau sekitar 8%.

Pembahasan ini menunjukkan bahwa ambivalensi penggunaan video animasi bersumber dari cara implementasinya. Jika video didesain secara pedagogis, fokus, dan terstruktur, maka ia dapat menjadi alat yang efektif untuk membangkitkan motivasi dan menguatkan pemahaman. Sebaliknya, jika hanya berorientasi pada hiburan atau visualisasi menarik, media ini justru menjadi gangguan.

Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya oleh Clark dan Mayer (2016) yang menyatakan bahwa multimedia efektif hanya jika dirancang berdasarkan prinsip instruksional. Oleh karena itu, pelatihan guru dalam desain media pembelajaran digital menjadi keharusan.

## 5. KESIMPULAN

Penggunaan media dalam pembelajaran pada dasarnya untuk meningkatkan mutu dan juga semangat belajar siswa, guru dapat mengimplementasikan media dengan caranya sendiri, dengan pemilihan media yang sesuai dan tepat maka akan berdampak positif dalam ruangan kelas.

Penggunaan video berbasis animasi memberikan warna tersendiri dalam pembelajaran karena sinkron dengan gen z yang menyukai animasi animasi visual yang menarik, dalam pembelajaran SKI di MAN 2 Bireuen memiliki dampak ganda bagi siswa. Di satu sisi, video animasi terbukti mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa terhadap materi. Namun di sisi lain, jika tidak dikelola dengan baik, media video animasi juga berpotensi menurunkan konsentrasi siswa karena beban stimulasi yang berlebihan.

jika penerapan animasi yang ditampilkan hanya untuk membuat siswa tidak bosan maka berpotensi membuat mereka hanya menyukai visual saja, tidak dengan pelajaran dan materi yang disampaikan. hal ini bisa dilihat hasil angket motivasi belajar siswa yang sebelumnya 87% menjadi 96%, pada siklus pertama video yang disajikan guru hanya membuat mereka termotivasi mengikuti pelajaran karena adanya video animasi semata.

kemudian aktivitas siswa yang awalnya ada di angka 70% meningkat menjadi 92% pada siklus 2, dan konsentrasi belajar mereka yang awalnya 89% persentasenya menjadi 97%. Aktivitas belajar dan konsentrasi siswa mengalami peningkatan karena adanya evaluasi yang dilakukan guru, animasi yang di tampilkan diperbaharui dan disesuaikan dengan materi yang disampaikan, tidak berlebihan agar siswa tetap fokus terhadap pelajaran tetapi tetap menjaga keunikannya visualnya supaya motivasi siswa tidak menurun.

Penggunaan video animasi harus disertai strategi pedagogis yang tepat agar fungsinya tidak bergeser dari alat bantu belajar menjadi distraksi.

## REFERENSI

- Aini, Q., & Fitriyani, R. (2021). Learning preferences of Gen Z students and its implications on educational practices. *International Journal of Emerging Technologies in Learning*, 16(15), 110–121. <https://doi.org/10.3991/ijet.v16i15.24153>
- Aisyah, D. R., et al. (2021). Motion graphic video animasi untuk kebudayaan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 12–22.

- Al-Fatihah, Y., & Muthi, N. (2024). Video animasi madrasah di Jambi dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai keislaman siswa. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 45–57.
- Almadanie, F., et al. (2024). Video di MA As-Syadziliyah untuk pemahaman sejarah Islam. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 10(1), 78–90.
- Almagofi, Y. A., & Sari, D. N. (2024). Pengembangan video animasi IPS SD untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Media Pembelajaran*, 6(2), 133–142.
- Asnawati, N., & Sutiah, S. (2022). Pengembangan video animasi Canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(1), 21–30.
- Berkant, P. (2019). The effect of instructional multimedia use on teaching and learning: A review of the literature. *World Journal on Educational Technology: Current Issues*, 11(1), 178–190. <https://doi.org/10.18844/wjet.v11i1.4037>
- Hasanah, N. (2020). Pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 115–125.
- Komalasari, Y., et al. (2020). Video kartun Islami sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan keislaman siswa SD. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 5(2), 122–132.
- Lestari, R., & Apoko, L. (2020). Efektivitas video animasi YouTube terhadap minat belajar bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 101–112.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Nurlani, F., et al. (2021). Animasi dalam pembelajaran SKI di SDIT Garut. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 140–150.
- Putra, Y., et al. (2022). Pengenalan kebudayaan Islam lewat animasi: Studi pengembangan media pembelajaran untuk anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 34–45.
- Rizal, F., & Harfiani, L. (2025). Animasi Tarigh untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah Islam. *Jurnal Pendidikan Sejarah Islam*, 11(1), 55–66.
- Sari, D. N., et al. (2020). Video animasi dan kemandirian belajar siswa dalam model flipped classroom. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(2), 233–245.
- Suherman, S., Rahmani, A., & Alpiani, A. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(1), 11–22.
- Wahyuni, D. (2020). The use of animation video to improve students' motivation in learning history. *Journal of Social Studies Education Research*, 11(2), 34–48.
- Winata, A. (2024). Media video animasi dan motivasi belajar siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Anak*, 3(2), 201–210.
- Wuryanti, S., & Kartowagiran, B. (2020). Video animasi, motivasi, dan karakter siswa dalam pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1), 67–78.