Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan
p-ISSN: 2302-0008 e-ISSN: 2623-1964DOI: https://doi.org/10.47668/pkwu.v10i1.343
Volume 10 Issue 2 2022 Pages 441-451
website: https://journalstkippgrisitubondo.ac.id/index.php/PKWU/index

Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah pada Siswa SMA Isen Mulang Palangka Raya Kalimantan Tengah

Vivi Friskila Angela[1]*, Defri Triadi[2]
[1]SMA Isen Mulang Palangka Raya, Indonesia
[2] Institut Agama Kristen Negeri Palangka Raya, Indonesia
*e-mail: vivifriskila@gmail.com

Abstract: The purpose of this study to determine how the use of animated video media to increase students' motivation to learn history at SMA Isen Mulang Palangka Raya, Central Kalimantan. This study uses a qualitative approach with a descriptive type, and the technical analysis of the data used in this research is to systematically compile the data obtained from interviews, field notes, and documentation, by organizing the data into categories, describing them into units. , arrange into patterns, have which ones are important and which ones will be studied, and make conclusions so that they are easy to understand. The results that can be concluded are that the use of animated video media to increase students' motivation to learn history at SMA Isen Mulang Palangka Raya, Central Kalimantan works very well.

Keywords: media, animated video, learning motivation, history

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Pada Siswa di SMA Isen Mulang Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif, dan teknis analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilki mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami. Hasil yang dapat disimpulkan adalah bahwa Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Pada Siswa di SMA Isen Mulang Palangka Raya, Kalimantan Tengah bekerja dengan sangat baik.

Kata kunci: media, video animasi, motivasi belajar, sejarah

Copyright (c) 2022 The Authors. This is an open access article under the CC BY-SA 4.0 license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

PENDAHULUAN

Kondisi pandemi menuntut banyak orang untuk meningkatkan kreatifitas dalam melakukan pekerjaan mereka, baik dalam lingkup pemerintahan, pendidikan dan kewirausahaan. Kreatifitas yang dimaksud lebih mengacu pada penggunaan media digital, mulai dari menggunakan media sosial, aplikasi pendidikan untuk pembelajaran daring, aplikasi '*meeting'* dan aplikasi lainnya. Dalam lingkup pendidikan, seorang guru dipicu untuk berinovasi dalam

pembelajaran yang dilakukan, diantaranya dengan memanfaatkan teknologi. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada situasi pandemi adalah kemampuan guru dalam berinovasi merancang, dan meramu materi, metode pembelajaran, dan aplikasi apa yang sesuai dengan topik pembelajaran dan metodenya. Kreatifitas merupakan kunci sukses dari seorang guru untuk dapat memotivasi siswanya tetap semangat dalam belajar secara daring (*online*) dan tidak menjadi beban psikis (Masdafni, 2020). Salah satu inovasi dalam pendidikan yang dilakukan oleh guru-guru atau pengajar lainnya adalah dengan mempersiapkan materi pembelajaran dengan menggunakan video animasi.

Selama pembelajaran tatap muka, guru tidak mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pembelajaran, akan tetapi pada mata pelajaran tertentumasih terdapat beberapa kesulitan. Semisal mata pelajaran sejarah, dimana pembelajaran sejarah pada umumnya bertujuan agar siswa memperoleh kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah. Melalui pembelajaran sejarah diharapkan siswa mampu mengembangkan kompetensi untuk berpikir secara kronologis dan memiliki pengetahuan tentang masa lampau yang dapatdigunakan untuk memahami dan menjelaskan proses perkembangan dan perubahan masyarakat serta keragaman sosisal budaya dalam rangka menemukan dan menumbuhkan jati diri bangsa di tengah-tengah kehidupan masyarakat dunia. Secara khusus, pembelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan rasa cinta tanah air (Saidillah, 2018), siswa diharapkan memahami dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah, juga diharapkan kemampuan siswa untuk berpikir historis yang merupakan upaya untuk menjadikan pembelajaran sejarah sebagai media pembentukan keterampilan akademis tingkat tinggi dan pembentukan sikap dan pola perilaku ilmiah (Heri, 2014).

Pendidikan sejarah juga dapat disebut sebagai suatu wahana penting dalam pendiidkan suatu bangsa (S.H. Hasan, 2003), tidak dapat dipungkiri pada kenyataannya banyak negara-ngeara di dunia ini yang menempatkan pendidikan sejarah sebagai unsur penting dalam pendiidkan kebangsaan mereka.Namun, pada kenyataannya banyak siswatidak memiliki ketertarikan atau minat terhadap mata pelajaran sejarah, meskipun mereka mengetahui maksud dan tujuan dari pembelajaran sejarah. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran sejarah

dapat dipicu juga dengan kurangnya potensi guru dalam proses pembelajaran sejarah, ditambah lagi dengan situasi pandemi, yang lebih memicu kreatifitas guru agar ditingkatkan dalam memberikan materi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran seorang guru harus kompeten dalam melaksanakan pembelajaran demi pencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang dan menciptakan pembelajaran yang efektif. Adapun cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran adalah dengan menciptakan suasana yang menyenangkan atau yang sering disebut dengan *quantum learning*yang mengikut sertakan siswa dalam pembelajaran dan menyelesaikan masalah siswa dalam kesulitan belajar. Jadi dalam pelaksanaannya atau dalam proses pembelajaran sebagai seorang guru diharus menciptakan suasana yang menyenangkan sehingga siswa dapat aktif dan termotivasi dalam belajar (Nana Sudjana & Ahmad Rivai, 2007). Secara khusus pada konteks pembelajaran sejarah, dimana pembelajaran sejarah dikatakan baik jika proses pembelajaran mampu mengembangkan konsep generalisasi dan bahan abstrak dari peristiwa masa lampau dapat menjadi hal yang jelas dan nyata (Cahyono, 2015).

Motivasi dalam proses pembelajaran adalah dorongan untuk siswa mencapai keaktifan yang maksimal dan meningkatkan minat dalam pembelajaran yang dilakasanakan. Sardiman menyatakan motivasi adalah perubahan energi dalam diri manusia yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan didahului dengan tanggapan terhadap tujuan. Motivasi pada proses pembelajaran di mana seorang guru mampu menciptakan stimulus kepada siswa demi memunculkan respon yang baik dalam proses pembelajaran, seperti siswa pendiam, seorang guru mampu memberi stimulus dalam belajar sehingga siswa yang pendiam menimbulkan respon dalam proses belajar mengajar, bahkan diharapkan menjadi seseorang yang aktif dalam pembelajaran dan mempunyai dorongan dalam dirinya hingga melakukan merespon yang baik dalam pembelajaran yang berlangsung (Sadirman, 2003).

Peneliti mencermati, dalam kondisi pandemi seluruh guru mata pelajaran harus mengembangkan kompetensi pada metode pembelajarannya, sedangkan pada sisi lain secara khusus dalam konteks mata pelajaran sejarah, baik dalam kondisi pandemi maupun tidak, guru sejarah mengalami kesulitan dalam memikat

ataupun memotivasi siswa agar menyukai mata pelajaran sejarah, meskipun sudah memakai metode pembelajaran yang sudah di konsep dnegan matang. Artinya, kondisi pandemi lebih memicu guru sejarah untuk memunculkan suatu pembelajaran yang kreatif agar siswa memiliki motivasi belajar sejarah. Jika tidak demikian, maka kondisinya akan lebih memburuk. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan ini menjadi fokus dalam penelitian ini.

Penelitian ini akan di laksanakan di SMA Isen Mulang Palangka Raya, Kalimantan Tengah. Alasan peneliti menetapkan tempat penelitian di SMA Isen Mulang Palangka Raya adalah karena peneliti juga adalah salah satu guru yang mengajar sejarah di tempat ini, artinya permasalahan yang dijelaskan di atas juga merupakan keresahan peneliti sebagai pendidik mata pelajaran sejarah. Maka dari itu peneliti memberikan judul pada penelitian ini, yaitu: Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Pada Siswa di SMA ISen Mulang Palangka Raya, Kaliman Tengah, dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar sejarah pada siswa di SMA Isen Mulang Palangka Raya, Kalimantan Tengah.

METODE

Berdasarkan dari data-data dan permasalahan yang ada di atas dalam konteks ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Moleong (2018) meyatakan bahwa: “Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah”. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Ciri-ciri penelitian kualitatif menurut Sugiono (2018) adalah; 1) dilakukan pada kondisi alamiah, 2) peneliti sebagai instrumen kunci, 3) analisis data secara induktif, 4) bersifat deskriptif, 5) lebih mementingkan proses dari pada hasil, 6) teknik pengumpulan data dilakukan secara trianggulasi (gabungan), 7) hasil penelitian lebih menekankan makna dari pada generalisasi, 8) data yang diperoleh cenderung data kualitatif.

Menurut Sukmadinata (2011), jenis atau metode penelitian ini adalah rangkaian cara atau kegiatan pelaksanaan penelitian yang didasari oleh asumsi-asumsi dasar, pandangan-pandangan filosifis dan ideologis, pertanyaan dan isu-isu yang dihadapi. Peneliti langsung berhadapan dengan responden untk mengumpulkan data-data informasi yang dibutuhkan, baik dari lokasi, individu. Maupun peristiwa-peristiwa yang terjadi saat melakukan penelitian. Data yang dikumpulkan adalah berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka. Selain itu, semua yang dikumpulkan kemungkinan menjadi kunci terhadap apa yang sudah diteliti (Moleong, 2018).

Teknik analisis data pada penelitian ini lebih mengacu pada apa yang dinyatakan Sugiyono yaitu, menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, menyusun ke dalam pola, memilki mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2014).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, didapat bahwa guru sejarah di SMA Isen Mulang Palangka Raya telah melakukan pembelajaran menggunakan media video animasi. Pernyataan ini ditegaskan dengan pendapat semua siswa bahwa dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah secara daring guru sejarah mereka telah menggunakan media video animasi dalam pembelajarannya, salah satu informan mengungkapkan pernyataan lebih detail lagi dengan kalimat “beberapakali saja”.

Pernyataan di atas juga disebutkan oleh guru sejarah, bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sejarah hanya untuk beberapa materi saja, yang tujuannya adalah sebagai improvisasi pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan materi yang hanya bersifat satu arah atau monoton, serta untuk menghibur mereka karena media video animasi yang digunakan ini berupa cerita dan gambar bergerak.

Dari keterangan yang ada di atas menyatakan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran Sejarah benar telah digunakan pada pembelajaran

daring. Dan awal mula penggunaan media animasi pada pembelajaran daring ini tentu mempunyai latar belakang berdasarkan pernyataan dari guru sejarah yang menyatakan bahwa awal menggunakan media video animasi dalam pembelajaran yaitu karena situasi pandemi yang mengharuskan guru memberikan materi dengan metode kreatif dalam pembelajaran daring. Keterampilan dalam menggunakan media video animasi didapat dengan mengikuti pelatihan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, dimana dalam pelatihan yang dilaksanakan tersebut diakhiri dengan memberikan tugas kepada anggota pelatihan, dan tugasnya itu adalah membuat pembelajaran bermedia video animasi.

Dengan adanya media video animasi dalam pembelajaran daring membuktikan bahwa pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan dan membuat siswa menjadi antusias dalam belajar, hal ini dibuktikan pada wawancara dengan guru sejarahyang menyatakan bahwa para siswa sangat menyukai, bahkan ada beberapa yang meminta untuk melanjutkan sambungan cerita, hal ini yang mengindikasikan terlihatnya dorongan dalam belajar mata pelajaran sejarah siswa meningkat, pernyataan itu juga dikuatkan dengan pernyataan yang dinyatakan oleh lima siswa sebagai infoman yang menyatakan lebih senang, menarik, lebih semangat, bahkan ditegaskan oleh salah satu informan yang menyatakan bahwa memang dalam pembelajaran sejarah ada beragammediayang digunakan contohnya dengan *Power Point* dan menurutnya hal itu adalah media pembelajaran yang monoton, karenahanya bisa melihat gambar dan tulisan saja, tetapi jika melalui media video animasi jelas dapat melihat langsung gambaran peristiwa-peristiwa sejarah yang ada dalam materi pembelajaran, dapat dikatakan lebih jelas dengan menggunakan media video animasi dan tentunya lebih mudah untuk dipahami dibandingan dengan penggunaan media yang lain.

Dalam pembelajaran sejarah, penggunaan media video animasi sangat mempengaruhi antusiasme belajar siswa. Dengan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sejarah yang dilaksanakan secara daring dapat meningkatkan motivasi siswa, hal ini dapat dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru sejarah yang berpendapat bahwa media video animasi sangat memotivasi, karena hal itu dapat menumbuhkan ketertarikan pada peristiwa-

peristiwa sejarah, karena ditampilkan secara visual meskipun hanya sebatas video animasi dan karena ketertarikan tersebut siswa akan termotivasi untuk mempelajari sejarah. Sejalandengan pernyataan diatas, pernyataan informan yang peneliti simpulkanbahwa secara keseluruhan siswa menyukai dan akhirnya tertarik terhadap mata pelajaran sejarah.

Dikuatkan oleh pernyataan dari salah satu informan yang menyatakan bahwa sebagai siswa merasakan motivasi yang menyebabkan timbulnya semangat dalam belajar sejarah, karena lebih mudah untuk memahami pembelajaran sejarah ketika menyaksikan secara visual video animasi, dan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dapat dikerjakan lebih mudah.

Keuntungan memakai media video animasi adalah dapat di *upload* ke media sosial seperti *facebook*, *instagram* dan *youtube*, sehingga dapat diputar ulang oleh para siswa. berdasarakan pendapat para murid tiga orang di antaranya menyatakan sangat pentingdan satu diantaranya menyatakan cukup penting, serta yang satunya lagi menyatakan penting. Berdasarkan pernyataan-pernyataan tersebut, peneliti berpendapat bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran sejarah secara daring dapat meningkatkan motivasi siswa dan menjadi sesuatu hal yang penting untuk dilakukan oleh seorang pendidik demi menciptakan pembelajaran yang efektif, menyenangkan dan memotivasi.

Untuk membuat media video animasi pembelajaran secara optimal memerlukan persiapan yang tidak sedikit atau dapat dikatakan persiapan yang harus matang, pernyataan ini juga dikatakan oleh guru sejarah yang menyatakan bahwa ketika menyampaikan materi dengan menggunakan media video animasi, banyak yang harus dipersiapkan dan tentunya dalam pembuatan media pembelajaran seperti ini harus mempunyai alat-alat yang memadai, contoh dalam pemilihan karakter pada media video animasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *plotagon*, harus memilih karakter semisal karakter pejuang kemerdekaan seperti Ir. Soekarno Hatta, profilnya dibangun sedemikian rupa agar menyerupai karakter aslinya, seperti jenis dan warna baju dan karakter suara menjadi faktor pendukung, perhitungan mengenai jumlah karakter dalam satu set cerita merupakan hal yang penting juga. Dalam proses pembuatan video animasi memerlukan *handphone* yang memiliki spesikfikasi yang memadai untuk

mendukung penyimpanan data serta pengoperasian aplikasi-aplikasi pendukung lainnya.

Pembuatan video animasi membutuhkan waktu dua hari, karena dalam pembuatan video animasi pembelajaran seperti itu menggunakan teknik penggabungan, dalam satu video menggambarkan satu situasi/suasana, jika set situasinya berbeda, maka akan membuat video animasi baru lagi, setelah itu baru digabungkan menjadi satu tayangan video animasi pembelajaran yang utuh.

Penggunaan media animasi dalam pembelajaran Sejarah memerlukan pengalaman di dalam bidang *Information Technology* (IT) serta alat-alat penunjang dan pendukung yang memang harus memadai hingga media pembelajaran tercipta secara optimal. Apabila media pembelajaran menarik, maka akan tercipta motivasi belajar dalam diri siswa hingga memberikan terspon yang baik, seperti: Siswa terlihat giat dan antusias dalam belajar secaradaring; Siswa memiliki intensitas belajar walau secaradaring; Siswa menunjukkan perubahan belajar menjadi lebih baik dari sebelumnya pada sistem pembelajaran daring; Minat belajar yang tidak hilang walau dalam pembelajaran daring.

Penggunaan media video animasi pembelajaran tentu tidak mudah untuk membuatnya dapat dilihat dari pernyataan guru tersebutbahwa tentunya ini harus memiliki faktor pendukung seperti fasilitas yang memadai, seperti handphone, laptop, jaringan yang memadai, serta aplikasi pendukung seperti *youtube*, *zoom meeting* dan lainnya, juga harus memiliki keahlian dibidang*Information Technology* (IT), dalam konteks ini adalah kemampuan mengoperasikan alat elektronik dan alat pendukung lainnya. Hal ini dinyatakan juga oleh para siswa yang ditentukan sebaga informan dalam penelitian ini, mereka berpendapat bahwa koneksi internet, laptop, *handphone,* media sosial, dan aplikasi lainnya turut mendukung pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

Pembahasan

Animasi dapat berarti membuat suatu objek atau gambar menjadi hidup dengan waktu dan gerakan tertentu yang tujuannya untuk memberikan sebuah hiburan. Di sisi lain, animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan melainkan juga dapat digunakan dalam media-media dalam pendidikan, informasi dan media pengetahuan lainnya (Hadi, 2017). Hal ini telah dibuktikan oleh guru yang

mengajar mata pelajaran sejarah di SMA Isen Mulang, dimana guru tersebut menggunakan media video animasi dalam pembelajaran.

Animasi memiliki peranan yang tersendiri dalam bidang pendidikan, khususnya untuk meningkatkan kualitas pengajran dan pembelajaran, ada beberapa hal mengenai pentingnya penggunaan animasi dalam pembelajaran, antara lain: a). Animasi menyampaikan suatu konsep yang kompleks secara visual dan dinamik, sehingga memiliki kecenderungan lebih mudah untuk dipahami dalam kalangan siswa; b). Animasi mampu menarik perhatian siswa dengan mudah, karena siswa akan diberi ingatan yang lebih lama melalui media yang bersifat dinamik dibandingkan dengan media yang sifatnya statik; c). Animasi dapat digunakan di dunia maya; d). Animasi mampu menarik perhatian, meningkatkan motivasi, serta merangsang pemikiran siswa yang lebih berkesan; e). Persembahan secara visual dan dinamik yang disajikan melalui video animasi mampu memudahkan dalam proses penerapan konsep ataupun demonstrasi (Harsidi, 2009). Menurut Kustandi (2011) bahwa video merupakan alat yang dapat menyajikan informasi, serta memaparkan proses, dan dapat menjelaskan konsep-konsep yang rumit, juga dapat mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Pendapat di atas sejalan dengan pernyataan guru sejarah dalam wawancara yang menyatakan bahwa para siswa sangat menyukai, bahkan ada beberapa yang meminta untuk melanjutkan sambungan cerita, hal ini yang mengindikasikan terlihatnya dorongan dalam belajar mata pelajaran sejarah siswa meningkat, lima siswa sebagai infoman dalam penelitian ini juga menyatakan merasa senang, karena menarik perhatian, jadi lebih semangat, bahkan ditegaskan oleh salah satunya yang menyatakan bahwa memang dalam pembelajaran sejarah ada beragam mediayang digunakan contohnya dengan *Power Point* dan menurutnya hal itu adalah media pembelajaran yang monoton, karenahanya bisa melihat gambar dan tulisan saja, tetapi jika melalui media video animasi jelas dapat melihat langsung gambaran peristiwa-peristiwa sejarah yang ada dalam materi pembelajaran, dapat dikatakan lebih jelas dengan menggunakan media video animasi dan tentunya lebih mudah untuk dipahami dibandingan dengan penggunaan media yang lain.

Hadi (2017) menyatakan bahwa video animasi memiliki kelebihan yang sifatnya menyenangkan bagi siswa, karena mampu menyajikan informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang hampir tidak di dapatkan oleh siswa di luar lingkungan sekolah. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya (Arsyad, 2011). Arsyad (2011) menyatakan bahwa keuntungan pembelajaran menggunakan media video animasi akan menimbulkan ketertarikan terhadap materi pembelajaran, keuntungan lainnya adalah dapat di *upload* ke media sosial seperti *facebook*, *instagram* dan *youtube*, sehingga dapat diputar ulang oleh para siswa.

SIMPULAN

Dari penjabaran di atas maka dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Pada Siswa di SMA Isen Mulang Palangka Raya, Kalimantan Tengah bekerja dengan sangat baik. Hal ini dikarenakan kegigihan guru mata pelajaran sejarah dalam mengikuti pelatihan untuk dapat mengaplikasikan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran serta mendapat respon yang positif dari siswa-siswa yang merasa tertarik dan terdorong untuk belajar sejarah.

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.

Cahyono, Y. D. (2015). *E-Learning (Edmodo) Sebagai Media Pembelajaran Sejarah*.

Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & Pds*, 96–102.

Harsidi, S. (2009). *Penggunaan Media Animasi Dengan Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa KElas VIII, SMPN 13 Makasar* [Universitas Negeri Semarang]. http://www.slideshare.net/Edhybioners/penggunaan-media- animasi-dalam-model-pembelajaran-langsung-untuk-meningkatkan- hasil-belajar-biologi-siswa-kelas-viii3-smp-negeri-13-makasar

Heri, S. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.

Kustandi, C. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Ghalia Indonesia.

Masdafni. (2020). Pembelajaran Daring Menggunakan Video Animasi Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa KElas VII C SMPN 1 Seberida. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *4*(1), 1752–1763. https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/644

Moleong, L. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Edisi Revi). PT Remaja Rosdakarya.

Nana Sudjana & Ahmad Rivai. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.

S.H. Hasan. (2003). *Problematika Pendidikan Sejarah*. FPIPS UPI.

Sadirman, A. M. (2003). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Rajagrafindo Persada.

Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *1*(2), 214–235. http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/9898/4451

Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono. Prof. Dr. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.

Sukmadinata, Sy. N. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.