



# Prosiding

Seminar Nasional Bahasa dan Sastra

Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro

Tema "Peran Bahasa dan Sastra pada Era Super Smart Society (Society 5.0)"

## Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animaker Terhadap Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X- 4 SMA Negeri 4 Bojonegoro

Andika<sup>1</sup>, Ayis Crusma Fradani<sup>2</sup>, Ari Indriani<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Ekonomi, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Matematika, IKIP PGRI Bojonegoro, Indonesia

[dika29327@gmail.com](mailto:dika29327@gmail.com)

**abstrak-** Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga prestasi belajar siswa menurun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro. Rancangan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis penelitian *pre eksperimen* dengan metode *postes only design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro yang berjumlah 34 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling jenuh*. Sehingga sampel penelitian ini siswa kelas X- 4 yang berjumlah 34 siswa. Jenis instrument penelitian ini menggunakan test. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap Prestasi belajar siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro. Hal ini dibuktikan dengan diperoleh nilai  $T_{hitung} 14,026 > T_{tabel} 1,692$  dan diperoleh nilai  $sig 0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat ditarik kesimpulan  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima artinya terdapat pengaruh yang signifikan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro. Kemudian pengaruh media pembelajaran Animaker didapatkan pengaruh sebesar 59,6% sedangkan 40,4% dipengaruhi faktor lain.

**Kata kunci:** media pembelajaran, Animaker, Prestasi belajar.

**abstract-** This research is motivated by the lack of use of learning media in the learning process so that student achievement decreases. This study aims to determine the effect of using Animaker learning media on economic achievement in class X-4 SMAN 4 Bojonegoro. The design in this study uses a quantitative approach and uses a pre-experimental research type with the post-test only design method. The population in this study were all students of class X-4 at SMAN 4 Bojonegoro, totaling 34 students. The sample in this study used a saturated sampling technique. So that the sample of this study was students of class X-4, totaling 34 students. This type of research instrument uses a test. The results of this study indicate that there is a significant influence between the use of Animaker learning media on student achievement in class X-4 SMAN 4 Bojonegoro. This is evidenced by the obtained Tcount value of  $14.026 > Ttable 1.692$  and obtained a sig value of  $0.000$

*<0.05. So that it can be concluded that H0 is rejected and H1 is accepted, which means that there is a significant influence of Animaker learning media on Economics learning achievement of class X-4 SMAN 4 Bojonegoro. Then the influence of Animaker learning media obtained an effect of 59.6% while 40.4% was influenced by other factors.*

**Keywords:** *learning media, Animaker, learning achievement.*

## PENDAHULUAN

Di era revolusi industri 4.0 ini menjadikan tantangan bagi semua kalangan manusia untuk bersaing dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Pada era ini perkembangan teknologi yang begitu pesat dapat mempengaruhi segala aspek kehidupan manusia, kita dituntut untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Perkembangan teknologi yang begitu cepat ini harus diimbangi dengan kemampuan sumber daya manusia yang berkualitas agar tetap bisa bersaing didalam dunia global. Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yaitu dengan pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu sarana atau tempat untuk menciptakan generasi muda yang memiliki martabat, karakter dan juga memiliki wawasan yang luas untuk kemajuan bangsa. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 dalam Bab II pasal 3 yang menyatakan bahwa Pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan bertanggungjawab.

Berdasarkan Undang-undang Pendidikan Nasional diatas untuk mewujudkan fungsi dan tujuan Pendidikan Nasional tersebut, kualitas pendidikan harus ditingkatkan agar sumber daya manusia juga semakin berkualitas. Untuk menciptakan generasi muda yang memiliki karakter, berbudi luhur serta mempunyai wawasan yang luas untuk menghadapi masa yang akan datang melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran. Dalam proses belajar mengajar siswa akan mendapat bimbingan serta pengajaran dari seorang guru. Guru memiliki peranan yang besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran.

Untuk mencapai keberhasilan tersebut guru dituntut untuk memiliki kompetensi dan memiliki cara untuk membuat sebuah pembelajaran menjadi menarik. Agar sebuah pembelajaran terlihat menarik guru harus dibekali oleh keterampilan, pengalaman, dan pengetahuan tentang sebuah media pembelajaran, sehingga guru dapat menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk peserta didik. Hal ini sependapat dengan jurnal penelitian dari Fradani & Astuti (2020) yang menyatakan menjadi tugas seorang guru/pendidikan agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa, salah satunya dengan menggunakan media

pembelajaran. Disinilah pentingnya persiapan mengajar bagi seorang guru dengan memanfaatkan keahliannya untuk membuat sebuah media pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran dan juga kualitas mutu pendidikan sehingga membuat prestasi belajar siswa meningkat.

Media pembelajaran diartikan sebagai sesuatu yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan informasi pembelajaran, membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat mempermudah proses belajar mengajar. Selaras dengan hal ini Miarso (2011:458) menyatakan media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Dari pendapat tersebut media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu atau alat bantu untuk menyampaikan sebuah informasi pembelajaran yang dapat mempermudah proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga diartikan segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar siswa. Selain itu media pembelajaran juga dapat mendorong proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Selain itu media pembelajaran juga merupakan faktor yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran.

Cahyadi (2019:19) mengatakan media pembelajaran dipandang sebagai salah satu faktor yang dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat, dan atensi peserta didik dalam belajar, serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga memudahkan peserta didik memahami materi. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Prestasi belajar terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Kedua kata tersebut tidak dapat dipisahkan dalam pendidikan. Menurut Matondang (2018) menyatakan kata prestasi berasal dari bahasa Belanda *prestatie*, kemudian di dalam bahasa Indonesia disebut prestasi, diartikan sebagai hasil usaha. Sedangkan menurut Nasution (2003:25) belajar adalah perubahan sikap pengalaman dan pelatihan. sehingga belajar membawa suatu perubahan pada diri setiap orang yang belajar. Perubahan itu tidak hanya tentang sejumlah pengalaman dan pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, minat, penyesuaian diri tetapi meliputi segala aspek lingkungan atau pribadi individu yang belajar.

Sehingga prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan pelatihan yang menimbulkan perubahan belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah. Prestasi belajar tersebut akan diperoleh melalui proses pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Tumembow dkk (2021) yang menyatakan prestasi belajar adalah perubahan

yang didapat siswa setelah menempuh proses pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang diwujudkan melalui perbuatan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dikelas X SMAN 4 Bojonegoro dari sembilan kelas yaitu kelas X- I sampai dengan X- 9 dari kesembilan kelas tersebut kelas yang prestasi belajarnya menurun adalah kelas X- 4. Hal ini dikarenakan pada saat pembelajaran, siswa dikelas X- 4 ini tidak memperhatikan guru khususnya pada saat pelajaran Ekonomi. Fenomena ini dapat dilihat ketika guru menerangkan materi pembelajaran, siswa cenderung berbicara sendiri dengan teman sebangkunya dan kurang termotivasi untuk belajar, masalah tersebut dikarenakan penggunaan media pembelajaran kurang menarik seperti hanya menggunakan *power point* dan juga metode ceramah kemudian sumber belajar yang digunakan hanya dari buku. Sehingga siswa kurang termotivasi untuk memperhatikan pembelajaran yang berdampak pada kegiatan pembelajaran menjadi tidak efektif dan prestasi belajarnya menurun.

Berdasarkan fenomena yang diamati peneliti tersebut penggunaan media pembelajaran *audiovisual* dirasa cukup efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dalam hal ini peneliti menggunakan media *audiovisual* berbasis Animaker untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan menggunakan media video Animaker ini diharapkan siswa dapat menguasai materi dengan mudah, siswa mendapat pengalaman belajar yang baru, pelajaran menjadi lebih menarik dan juga pembelajaran menjadi inovatif dan efektif.

Menurut Munawar dkk (2020), Aplikasi Animaker ini merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik. Rahmah dkk (2023) dalam jurnalnya menyatakan bahwa Media Audiovisual Animaker merupakan media pembelajaran dengan animasi bergerak yang dibuat dengan menggunakan frames oleh Animaker dan dapat diberikan suara, gerakan animasi sangat beragam dari makan, duduk, melambaikan tangan, membaca dan lainnya, warna yang ditampilkan sangat menarik perhatian dan dapat diputar berulang. Kemudian pendapat Badri dkk (2020), Animaker adalah aplikasi pembuatan media pembelajaran yang dapat berisi gerakan-gerakan lengkap dengan suara-suara serta transisi sehingga memberikan kesan materi pembelajaran yang lebih menarik perhatian.

Berdasarkan uraian diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro tahun 2022/2023. Penelitian ini memiliki manfaat yaitu dapat memberikan gambaran pemecahan dari suatu permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran serta dapat dijadikan rujukan untuk menentukan sebuah media pembelajaran yang menarik dan inovatif

untuk mempermudah proses pembelajaran dikelas dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini melakukan pendekatan metode kuantitatif dengan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro tahun ajaran 2022/2023. Dengan metode *pre eksperimen design* sehingga penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen tidak menggunakan kelas kontrol. Penelitian ini menggunakan desain *one group posttest only design*. Penelitian ini berlokasi di SMAN 4 Bojonegoro yang terletak di JL. AKBP Soeroko No. 30, Bojonegoro, Kadipaten, kec. Bojonegoro, Kab. Bojonegoro.

Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel dari kelas X- 4 dengan jumlah 34 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 23 siswa perempuan. Yang pelaksanaan dilakukan oleh guru pengampu Ekonomi SMAN 4 Bojonegoro sebagai pengajar dikelas. Dengan teknik pengumpulan data tes yaitu postes yang diberikan setelah penggunaan media pembelajaran Animaker. Untuk mengetahui keadaan sebelum pemberian media Animaker peneliti mengambil data nilai ulangan harian dari guru. Instrument didalam penelitian ini berupa tes untuk mengukur kemampuan siswa dalam aspek kognitif atau penguasaan materi pembelajaran. Tes diberikan setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Animaker. Instrument ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kemampuan siswa memahami materi yang telah diberikan setelah menggunakan media pembelajaran Animaker.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Sebelum dilakukan uji T peneliti melakukan uji normalitas sebagai syarat untuk melakukan uji T-tes dengan ketentuan apabila nilai signifikansi diatas 0,05 maka data berdistribusi normal. Uji normalitas dilakukan menggunakan bantuan SPSS 26 dengan hasil sebagai berikut:

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai awal	.111	34	.200 <sup>*</sup>	.967	34	.377
Postes	.114	34	.200 <sup>*</sup>	.958	34	.210

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

*Sumber: data primer yang diolah menggunakan spss 26 (2023)*

Tabel hasil pengujian normalitas diatas dengan menggunakan Kolmogorov Smirnov didapat nilai signifikansi nilai awal sebesar 0,200 dan nilai postes sebesar 0,200 artinya 0,200 lebih besar dari 0,05 maka dapat ditarik kesimpulan distribusi data nilai awal dan postest berdistribusi normal. Sehingga berdasarkan uji normalitas data nilai awal dan juga data postes diatas didapat nilai signifikansi kedua data tersebut diatas 0,05 yang artinya kedua data tersebut berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan *uji paired sample t- test*. *Paired sample t-Test* merupakan uji beda dua sampel berpasangan. Sampel berpasangan merupakan subjek yang sama, tapi mengalami perlakuan yang berbeda. Model uji beda ini digunakan untuk menganalisis model penelitian sebelum dan sesudah. Untuk perhitungannya peneliti menggunakan SPSS 26. Dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu dengan membandingkan  $T_{hitung}$  dan  $T_{tabel}$  dengan ketentuan taraf signifikansi 0,05. Hasil uji t-tes bisa dilihat pada tabel berikut:

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							Sig. (2-tailed)
						95% Confidence Interval of the Difference			
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper	t	df	
1	Animaker - Prestasi Belajar	14.853	6.175	1.059	12.698	17.007	14.026	33	.000

*Sumber: data primer yang diolah menggunakan spss 26 (2023)*

Berdasarkan uji yang dilakukan peneliti dengan menggunakan bantuan SPSS 26 didapat nilai  $T_{hitung} = 14.026$  dan didapat nilai signifikansi= 0,000. Dalam penelitian ini menggunakan sampel berjumlah 34 dan menggunakan uji kiri atau satu pihak maka didapatkan nilai  $T_{tabel} = 1.692$ . Dengan dasar pengambilan keputusan hipotesis apabila nilai  $T_{hitung} > T_{tabel}$  dan nilai signifikansi dibawah 0,05 maka  $H_1$  diterima. Dengan hasil diatas didapat nilai  $T_{hitung} 14.026 > T_{tabel} 1.692$  dan nilai signifikansi 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan  $H_1$  diterima yang artinya terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa X- 4 SMAN 4 Bojonegoro.

Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar siswa kelas X- 4 SMAN 4 Bojonegoro. Dilakukan uji N-gain score dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan SPSS 26. Dengan menggunakan uji analisis deskriptif dengan tabel hasil uji sebagai berikut:

### Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_persen	34	13.79	100.00	59.5810	23.67621
Valid N (listwise)	34				

*Sumber: data primer yang diolah menggunakan spss 26 (2023)*

Berdasarkan tabel uji N-gain score diatas yang diuji menggunakan SPSS 26 didapat nilai rata-rata N-Gain score sebesar 59.5810 atau sebesar 59,6%. Sehingga Pengaruh media pembelajaran Animaker dalam mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu sebesar 59,6 persen sedangkan sisanya 40,4% dipengaruhi oleh efektifitas pembelajaran yang lain.

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Animaker berpengaruh signifikan terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran Animaker berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa dikarenakan yang pertama yaitu media pembelajaran Animaker dapat menarik minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan Munawar dkk (2020) dalam jurnalnya menyatakan aplikasi Animaker ini merupakan salah satu aplikasi untuk membuat atau menciptakan efek gerakan dengan penambahan suara dan pengalihan dari satu efek gerakan ke gerakan lain dengan materi pembelajaran sehingga lebih menarik. Susanti dan Damayanti (2022) dalam jurnalnya juga menyatakan siswa menyukai video pembelajaran animasi berbasis Animaker karena tampilan media video pembelajaran yang berupa animasi dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi.

Kemudian yang kedua media pembelajaran Animaker ini merupakan media pembelajaran yang inovatif. Hal ini selaras dengan pendapat dari Kemudian Nabila dkk (2023) dalam jurnalnya berpendapat inovasi alternatif yang bisa dipakai guna sarana pembelajaran ialah Animaker. Penelitian dari Firdaus dkk (2021) dalam jurnalnya menyatakan Animaker adalah aplikasi pembuatan video animasi yang didalamnya dapat membuat video yang inovatif dan menarik, Animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya.

Yang ketiga media pembelajaran ini mudah digunakan oleh tenaga pendidik. Hal ini sependapat dengan. Narinda dkk (2023) dalam jurnalnya menyatakan Animaker merupakan media animasi yang dapat diakses dengan mudah di internet, untuk penggunaan animasi Animaker pendidik dapat dengan mudah mengakses serta membuat suatu penyampaian materi yang diajarkan melalui Animaker dan penggunaannya cukup mudah.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Hasil penelitian dari Galuh Maheswari dan Puri Pramudiani (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dibuktikan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media audio visual Animaker terhadap motivasi belajar IPA siswa kelas IV SDN Pekayon 12.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Rina Pratiwi dan Zulfadewina (2022) dengan judul “Penggunaan media audio visual berbasis Animaker terhadap Hasil belajar menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar”. Pada uji hipotesis penelitian ini terlihat bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena jumlah  $T_{hitung}$  lebih besar dari  $T_{tabel}$  sehingga penggunaan media audio visual Animaker lebih berpengaruh dibandingkan dengan menggunakan media konvensional berupa bahan simakan.

Selain dari penelitian yang sejalan dengan penelitian ini, terdapat kasus penelitian yang kontra dimana terdapat perbedaan yang berbanding terbalik dengan penelitian yang sebelumnya. Penelitian yang kontra tersebut menyatakan bahwa tidak terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran Animaker. Damayanty (2022) dalam skripsinya yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Loa Kulu. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media audio visual Animaker terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa di SMP Negeri 2 Loa Kulu. Karena nilai R Square sebesar 0,235, sesuai dengan skala interpretasi, angka tersebut berada pada tingkat pengaruh rendah. Selanjutnya pada pengujian hipotesis dengan signifikansi 5% dan degree of freedom 156 diperoleh nilai  $T_{hitung}$  Sebesar  $-3.012 < 1,65468 T_{tabel}$ . Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  Penelitian ini diterima, yaitu tidak ada pengaruh signifikan penggunaan media audio visual animaker terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Loa Kulu.

## **SIMPULAN**

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif. Berdasarkan hasil dari analisis data pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran Animaker terhadap prestasi belajar Ekonomi siswa kelas X- 4 SMAN 4 BOJONEGORO.

## **REFERENSI**

Cahyadi, A. 2019. *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: LaksitaIndonesia.

- Damayanty, 2022. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada Siswa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Loa Kulu. *Skripsi*. Samarinda: UIN SULTAN AJI MUHAMMAD IDRIS.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, B, S. 2011. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT. Rineka Cipta Djaali.
- Fradani. Crusma. A & Astuti. R. P. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Kewirausahaan Berbasis Komik Untuk Siswa Di SMK Negeri 1 Bojonegoro. *Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan* 8(2). Dari <https://doi.org/10.26740/jepk.v8n2.p111-120>
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Maheswari & Pramudiani. 2021. Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan*, 3(5). Dari <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.872>.
- Miarso, Yusufhadi. 2011. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Munawar, B., Farid Hasyim, A., & Ma'arif Minhatul. 2020. Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi Animaker Pada PAUD Di Kabupaten Pandeglang. *Jurnal Golden Age, Universitas Hamzanwadi*, 4(2). Dari <https://doi.org/10.29408/goldenage.v4i02.2473>
- Nabila. H. I., Fitriani. N., & Setiawan. W. 2023. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Animaker Pada Materi Statistika. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 6(3). Dari <https://doi.org/10.22460/jpmi.v6i3.17563>
- Nasution. 2013. *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Pratiwi, R., & Zulfadewina. 2022. Penggunaan media audio visual berbasis Animaker terhadap Hasil belajar menyimak pada pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4). Dari <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>.
- Rahmah, A. M., Fauzan. M. D., Nasir., & Hawaida. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada

Mata Pelajaran Bahasa Inggris Kelas XII Di SMA NEGERI 3 PANGKEP. *Jurnal guru pencerah semesta*, 1(2).

Susanti. Vera. D & Damayanti. A. 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Smpn 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3). Dari <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.2024>

Tumembow, A. D., Parinsi. M. T., & Palilingan. R. V. 2021. Pengaruh pembelajaran daring terhadap prestasi belajar simulasi dan komunikasi digital siswa SMK. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 1(6). Dari <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i6.3252>