



Studi Analisis Kebutuhan Media dan Bahan Ajar Video Animasi dan Penggunaan Voice Over dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Terpadu Berkah Palangkaraya.



Yuliana,¹ Meliny,²

^{1,2}. Pendidikan Agama Islam, Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Palangkaraya

Article Info

Received: 3 Desember 2024

Revised: 10 Desember 2024

Accepted: 25 Desember 2024

Keywords:

Audit judgment, audit experience, audit expertise

Korespondensi

Yuliana
IAIN Palangkaraya

email
yulianayulaaa@gmail.com

ABSTRACT: This study aims to examine the relevance of media and teaching materials based on animation videos and voiceovers at the Palangkaraya Berkah Integrated School. This study also analyzes the development of the media and its benefits. This study uses a qualitative method using primary data from interviews and scientific articles, in addition to secondary data from case studies related to technology-based learning media through observation techniques. Quantitative data was collected through manual questionnaires. The findings showed that 86.36% of students appreciated and understood the material presented through animated videos and voiceovers, which reflected a high level of satisfaction with the learning process. This data illustrates the application of technology in education, highlighting the respondents' perception of the learning experience at the Palangkaraya Berkah Integrated MTs. Despite the positive response, the use of technology in schools is still limited; Although most students have internet access, infrastructure such as computer labs are inadequate. While the adoption of technology-based media such as video, animation, and voiceovers is promising, improvements are needed for better integration into the learning process. Students' perception of Islamic Religious Education (PAI), especially in Fiqh subjects, is quite good, with many assessing the dynamics of learning and teachers being effective in delivering material. The use of animation video media and voice acting in Fiqh education at MTs Terpadu Berkah Palangkaraya has received a positive response, helping students in understanding complex concepts. Overall, this study confirms the effectiveness of this media in increasing student understanding and engagement in learning.

Copyright (c) 2024 Yuliana, Meliny;

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).



PENDAHULUAN

Media dan bahan ajar merupakan sesuatu yang sangat penting didalam proses pembelajaran. Bahan ajar secara sistematis dibuat untuk Menyusun mata Pelajaran yang akan di ajarkan oleh guru. Seiring berkembangnya zaman media dan bahan ajar pun kini berkembang dan berelevansi terhadap perubahan zaman salah satunya yaitu zaman teknologi. Pelaksanaan pembelajaran melalui teknologi memanglah harus membutuhkan keahlian atau keterampilan terutama untuk guru yang akan mengajar di kelas. Selain itu pembelajaran melalui teknologi juga harus dipahami dan diketahui keterampilannya oleh peserta didik di sekolah agar dapat mengetahui bagaimana cara mengakses pembelajaran melalui teknologi (Trinaldi et al., 2022). Media dan bahan ajar memiliki peran penting dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran fiqih yang dilaksanakan guru, karena dengan media dan bahan ajar guru dapat menyampaikan materi terutama materi Fiqih dengan lebih bermakna dan inovatif. Dengan adanya media dan bahan ajar ini tentu menjadi startegi yang sangat bagus untuk mencapai tujuan pembelajaran berkelanjutan (Ritonga et al., 2022).

Fiqih merupakan salah satu pembelajaran pendidikan Agama Islam yang pembelajarannya kebanyakan menyangkut tata

cara ibadah serta bacaan-bacaan dari ibadah seperti sholat, sujud maupun praktek wudhu dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran Fiqih guru harus mampu memanfaatkan media sebagai upaya dalam meningkatkan pemahaman siswa terkait materi seperti bacaan sujud, bacaan sholat karena jika guru hanya menggunakan metode ceramah maka hal ini dapat membuat siswa bosan bahkan tidak memahami bacaan yang di praktekan. Oleh karena itu lah media dalam pembelajaran Fiqih ini diperlukan untuk menarik perhatian siswa dalam memahami serta melihat contoh praktek praktek ibadah seperti praktek sholat atau sujud bisa di implementasikan dengan video animasi dan bacaannya dengan voice over agar menarik perhatian siswa dan membuat siswa semangat dalam belajar serta mampu mempraktekan sholat dan bacaan dengan baik dan benar jika mendengar suara dadri media seperti voice over (Falah & Rusydiyah, 2022)

Pengajar pada dasarnya memiliki kemampuan yang signifikan terhadap pengembangan media dan bahan ajar berbasis teknologi walaupun berbagai tantangan yang dihadapi hal ini tentu ada Solusi dan jalan keluar yang akan menjadi relevansi Pengembangan media dan bahan ajar yang sering digunakan yaitu

Model pembelajaran secara langsung (*direct instruction*). Namun, dari pembelajaran secara langsung juga banyak presfektif postif dan negative Ketika diterapkan pada pembelajaran dikelas (Milala et al., 2021). Dengan adanya berbagai presfektif dan tantangan dalam proses pengimplementasian media dan bahan ajar ini lah maka dibutuhkan studi analisis kebutuhan. Studi Analisis kebutuhan merupakan kegiatan proses mengidentifikasi untuk menjabarkan problematika dalam suatu proses. Studi Analisis kebutuhan ini diperlukan untuk menjadi dasar program peningkatan atau digunakan untuk menganalisis hal yang akan dilakukan di waktu yang akan mendatang agar tetap berkembang (Amin & Nurhadi, 2020).

Dalam proses Pendidikan studi analisis kebutuhan ini diperlukan sebagai pondasi dari sistem pembelajaran dan dinamika Pendidikan. Studi Analisis kebutuhan juga diperlukan untuk mengetahui pembelajaran dan media serta model yang relevan digunakan (Sandong et al., 2023). Oleh karena itu adanya penelitian ini ialah bertujuan untuk mengetahui bagaimana relevansi media dan bahan ajar berbasis video animasi dan voice over pada pembelajaran Fiqih di sekolah Mts Terpadu Berkah Palangkaraya serta menganalisis bagaimana pengembangan media dan bahan ajar dan menyatakan manfaatnya.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan rancangan Mix Method yaitu untuk pengumpulan data kuliitatif (deskriptif) dan kuantitatif (numerik). Penelitian ini menggunakan dua data untuk penelitian kuliitatif yaitu data primer yang diperoleh dari wawancara dan artikel-artikel ilmiah yang berfokus bagaimana penggunaan media pada pembelajaran fiqih untuk memahami materi materi dan praktek ibadah seperti sholat, sujud dan wudhu. Penelitian berikutnya menggunakan data sekunder yaitu data yang diperoleh dari studi kasus yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis teknologi dengan teknik pengumpulan data observasi. Dan untuk kuantitatif data dikumpulkan melalui kuesioner penyebaran angket manual yang kemudian di analisis melalui analisis statistik dengan hasil pada tabel.

HASIL

Peserta Penelitian

Data kuantitatif berasal dari peserta didik kelas VIII B di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya sebanyak 24 orang Peserta didik sebagai sampel analisis kebutuhan media dan bahan ajar video animasi dan juga voice over terhadap pembelajaran fikih. Dari penelitian penyebaran angket di kelas VIII B memuat hanya 95% di karenakan 2 orang peserta didik tidak mengisi angket. Sedangkan penelitian kualitatif diperoleh dari hasil data wawancara serta observasi dan library research.

Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode campuran antara kualitatif dan juga kuantitatif secara statistic dan tematik. Untuk data kuantitatif penelitian menggunakan penyebaran angket di kelas dengan soal soal pertanyaan yang telah dituliskan. Kemudian siswa menjawab dengan cara mencentang sesuai dengan pernyataan mereka yang kemudian dikonversi ke Ms.Excel untuk menghitung data dan menganalisisnya untuk mengetahui statistik deskriptif untuk mencari frekuensi. Untuk data penelitian kualitatif dilakukan dengan wawancara dan observasi dan juga library research dan menyajikan data dengan teks naratif kemudian menyimpulkan hasil.

Hasil Penelitian Angket

Pertanyaan	Setuju	Tidak Setuju	Total Responded	Persentase setuju	Persentase tidak setuju
Apakah disekolah kamu boleh membawa dan menggunakan Handphone?	1	21	22	(1/22) x 100 = 4,55%	(21/22) x 100 = 95,45
Jika bisa membawa Hp apakah bisa menggunakan internet di sekolah kamu?	17	5	22	(17/22) x 100 = 77,27%	(5/22) x 100 = 22,78%
Apakah di sekolah kamu ada lab atau komputer yang bisa di akses internet?	6	16	22	(6/22) x 100 = 27,27	(16/22) x 100 = 72,72%
Apakah kamu menyukai mapel PAI terutama Fikih berikan alasannya?	21	1	22	(21/22) x 100 = 95,45%	(1/22) x 100 = 4,55%
Apakah proses pembelajaran PAI/FIKIH menarik kemukakan alasannya?	21	1	22	(21/22) x 100 = 95,45%	(1/22) x 100 = 4,55%
Menurut kamu apakah media yang digunakan oleh Guru PAI/FIKIH sudah dapat membantu memahami materi yang disampaikan kemukakan alasannya?	22	0	22	(22/22) x 100 = 100%	(0/22) x 100 = 0%
Apakah kamu menyukai media teknologi dalam pembelajaran berikan alasannya?	17	5	22	(17/22) x 100 = 77,27%	(5/22) x 100 = 22,72
Menurut kamu apakah perlu media video animasi dan voice over dalam membantu memahami materi pembelajaran berikan alasannya?	15	7	22	(15/22) x 100 = 68,18%	(7/22) x 100 = 31,81 %
Apakah dengan adanya video animasi dan suara yang didengar kamu dapat memahami materinya?	19	3	22	(19/22) x 100 = 86,36%	(3/22) x 100 = 13,63%
Bagaimana Hasil video yang ditampilkan apakah ada kekurangan?	6	16	22	(6/22) x 100 = 27,27%	(16/22) x 100 = 72,27%

Berdasarkan analisis data pada tabel, berikut adalah hasil dari data pada tabel

1. Penggunaan Teknologi di Sekolah
Hanya 4,55% responden yang diperbolehkan membawa dan menggunakan handphone di sekolah, menunjukkan penggunaan perangkat pribadi masih sangat terbatas. Sebagian besar responden (77,27%) dapat mengakses internet di sekolah, mengindikasikan ketersediaan fasilitas internet yang cukup memadai. Namun sebagian besar responden (72,73%) menyatakan tidak ada laboratorium komputer atau fasilitas komputer yang dapat mengakses internet di sekolah mereka, menunjukkan masih terbatasnya infrastruktur teknologi di beberapa sekolah.
2. Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi

Dari hasil penyebaran angket dalam bentuk pertanyaan Sekitar 77,27% responden menyatakan bahwa mereka menyukai penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video, animasi, dan voice over dalam proses pembelajaran. Hal ini tentu menjadi pendukung bahwa banyak siswa yang menyukai adanya media ini dalam pembelajarannya. Hal ini menunjukkan upaya pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar-mengajar di sekolah, meskipun masih terdapat 22,73% responden yang merasa tidak menyukai penggunaan media tersebut dalam pembelajaran.

3. Persepsi terhadap Proses Pembelajaran Fiqih
Sebagian besar responden (95,45%) setuju bahwa mereka menyukai materi pembelajaran Fiqih karena hal ini mencakup pendidikan agama islam. Bahkan Seluruh responden (100%) menyatakan guru Pai Fiqih dapat menyampaikan materi dengan baik dan memberikan motivasi kepada siswa.
4. Penggunaan video animasi dan voice over
Dalam penggunaan video animasi dan voice over hampir 86,36% siswa menyukai bahkan memahami materi yang digunakan dengan media video animasi dan voice over. Hal ini menunjukkan tingkat kepuasan responden terhadap kualitas proses pembelajaran di sekolah serta penggunaan media video animasi dan voice over pada materi Fiqih di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya
Secara keseluruhan, data ini memberikan gambaran mengenai penggunaan teknologi, penerapan media pembelajaran berbasis teknologi, serta persepsi responden terhadap proses pembelajaran di sekolah dan juga penggunaan media video animasi dan voice over di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya.

PEMBAHASAN

Pengantar Media dan Bahan Ajar

Pendidikan tentunya tidak terlepas dari yang namanya pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang Dimana dengan kegiatan ini guru harus mengorganisir proses pembelajaran supaya menarik dan tidak membosankan (Anharuddin & Prastowo, 2023). Dalam menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan guru harus mempunyai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan seperangkat alat atau wadah menyalurkan materi yang disampaikan guru kepada peserta didik (Zahwa & Syafi'i, 2022).

Adapun bahan ajar sendiri ialah beberapa materi yang disusun secara sistematis untuk mengarahkan peserta didik mencapai suatu tujuan didalam proses pembelajaran (Magdalena et al., 2020). Diera globalisasi proses pembelajaran kini mengalami banyak transformasi salah satunya transformasi dari media dan bahan ajar berbasis IT atau teknologi dari hal ini lah guru di tuntut untuk berinovasi, hal ini juga dinyatakan oleh (Saputra et al., 2021) bahwa perkembangan zaman sudah tidak bisa terlepas dari pengaruh teknologi dan hal juga menjaga tantangan bagi guru dalam proses pembelajaran oleh sebab itulah guru harus bisa berinovasi. Teknologi sebagai media mampu membuat peserta didik untuk tertarik didalam proses pembelajaran. Dengan adanya keterarikan ini membuat peserta didik mudah untuk memahami materi pembelajaran dan akan berdampak positif bagi hasil belajar peserta didik (Nurfadillah et al., 2021).

Dalam menyikapi perkembangan media berbasis teknologi ini guru dituntut untuk menginovasikan dan mengembangkan media pembelajaran dengan teknologi agar memberikan kemudahan untuk menyampaikan materi-materi yang akan di ajarkan (Hasana et al., 2021). Perubahan system pembelajaran ini sangat memberikan dampak terhadap kemampuan guru dalam mengembangkan media dan bahan ajar. Guru perlu pelatihan agar dapat menciptakan Pelajaran menarik (Sunarti, 2022).

Beberapa manfaat Teknologi dalam pembelajaran untuk meningkatkan konsentrasi siswa, mereduksi penggunaan waktu guru, pengalaman belajar peserta didik lebih menarik serta mendesain materi agar lebih menarik dan inovatif (Ulandari et al., 2022). Salah satu pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran yaitu media video animasi dan voice over. Media video animasi dan voice over adalah salah satu pengembangan media melalui teknologi berupa aplikasi canva. Media Video animasi dan voice over ini tentu memiliki intergrasi terhadap pengembangan pembelajaran berbasis teknologi. Dari media inilah guru dapat mengembangkan materi dan proses belajar supaya lebih menarik.

Media Video Animasi dan Voice Over pada Mata Pelajaran Fiqih

Video animasi merupakan tayangan video seperti film yang berkonsep gambar kemudian suara. Video animasi ini menciptakan kesan bergerak dan dibarengi dengan narasi atau suara (Andrasari, 2022). Adanya pengembangan video animasi ini biasanya diiringi dengan suara, suara pada video animasi bisa dibuat melalui voice over. Voice Over adalah proses penambahan suara dilakukan dengan rekaman kemudian ditambahkan pada video animasi untuk memperjelas materi yang ada di dalamnya (Dea Sri Larasati et al., 2024).

Media pembelajaran video animasi dan voice over ini sangat memungkinkan ide ide kompleks untuk di presentasikan dan juga dapat mevisualisasikan materi, begitu juga voice over yang merupakan unsur penting untuk menjabarkan materi pada video animasi (Satriadi & Nurjayanti, n.d.).

Seiring berkembangnya zaman penggunaan media dan bahan ajar berbasis permainan dan video menarik perhatian. Terlebih video yang digunakan menggunakan karakter yang unik (Emergens et al., 2021). Video animasi merupakan media dan bahan ajar media audio visual yang menggabungkan Indera pendengaran dan penglihatan (Hapsari & Zulherman, 2021). Peran penting video animasi dalam proses pembelajaran adalah untuk menerangkan materi dalam visualisasi untuk materi yang tidak mampu dijelaskan atau tidak mampu dibayangkan oleh Peserta didik. Media Video animasi ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi atau informasi (Mashuri, 2020).

Media ini dapat menimbulkan rangsangan peserta didik dalam memperhatikan objek yang unik, kemudian hal ini juga akan membantu peserta didik fokus pada materi yang ditayangkan (Sunami & Aslam, 2021). Media video animasi ini dapatkan digunakan sebagai media dan bahan yang berkelanjutan untuk mencapai materi yang sama selanjutnya (Rahmayanti & Istianah, 2018). Menurut (Muslimin, 2017) mengungkapkan animasi sendiri merupakan bentuk atau suatu kegiatan yang menggerakkan benda yang mati seolah-olah hidup dan bergerak sehingga animasi mampu menjelaskan sesuatu yang sulit atau tidak bisa dijelaskan dalam pembelajaran. Hal ini akan menimbulkan motivasi peserta didik untuk semakin memperhatikan.

Penggunaan video sebagai media dan bahan ajar memiliki banyak manfaat mulai dari meningkatkan kualitas belajar, efisiensi waktu serta tenaga, dan menumbuhkan sikap positif dan semangat belajar peserta didik (Farida et al., 2022). Adapun Voice Over sendiri ialah proses penambahan suara pada video atau gambar dalam pembelajaran. Dengan adanya voice over ini akan menambahkan Gambaran yang autentik pada sebuah video seperti adanya suara dengan inontasi atau nada tertentu. Hal ini akan membantu efektivitas video animasi bekerja karena akan meningkatkan aksentuasi dalam berbahasa maupun mendengar (Dea Sri Larasati et al., 2024).

Pada materi Fiqih kelas VIII B di Mts Terpadu Berkah Palangkaraya menjabarkan materi tentang Sujud Sahwi, Sujud Tilawah dan Sujud Syukur Melalui media video animasi dan voice over. Hal ini merupakan salah satu Upaya untuk membantu efektivitas pemahaman peserta didik dalam memahami materi terkait sujud sahwi, sujud Syukur dan sujud tilawah.

KESIMPULAN

Penggunaan teknologi di sekolah masih terbatas, meskipun sebagian besar siswa dapat mengakses internet namun masih terdapat keterbatasan infrastruktur teknologi seperti laboratorium komputer yang dapat terhubung dengan internet. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video, animasi, dan voice over sudah cukup baik, namun masih perlu ditingkatkan lagi penggunaannya dalam proses pembelajaran. Persepsi siswa terhadap proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) khususnya pada mata pelajaran Fiqih sudah baik, siswa merasa proses pembelajaran menarik dan guru dapat menyampaikan materi dengan baik. Penggunaan media video animasi dan voice over pada pembelajaran Fiqih di MTs Terpadu Berkah Palangkaraya mendapatkan respon yang positif dari siswa. Sebagian besar siswa menyukai dan merasa terbantu dengan penggunaan media tersebut dalam memahami materi pembelajaran. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi dan voice over memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam pembelajaran Fiqih di MTs Terpadu Berkah Palangkaraya, namun perlu didukung dengan peningkatan infrastruktur teknologi di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, S., & Nurhadi, A. (2020). Urgensi Analisis Kebutuhan Diklat Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru PAI dan Budi Pekerti. *Islamic Management: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 83–100. <https://doi.org/10.30868/im.v3i02.871>
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Anharuddin, M., `Izza M., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Dengan Media Pembelajaran Lectora Inspire. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 94. <https://doi.org/10.35931/am.v7i1.1467>
- Dea Sri Larasati, N. M., Suartini, N. N., & Antartika, I. K. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Kosakata Bahasa Souzaï Seizougyou di LPK Hishou Universal Style Bangli. *Japanology: The Journal of Japanese Studies*, 11(1), 1–21. <https://doi.org/10.20473/jjs.v11i1.54834>
- Emergensi, K., Ilmu, D., & Fk, K. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1), 641–655. <https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Falah, F., & Rusydiyah, E. F. (2022). Evaluasi Media Pembelajaran Articulate Storyline Dalam Pembelajaran Fiqih. *Akademika*, 11(01), 13–22. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i01.1683>
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Hasana, N. I., Sugihartono, T., & Raibowo, S. (2021). Development Of An Ict-Based Audio-Visual Learning Media Model In PJOK For Elementary School Teachers In Seluma. *Sport Gymnastic :Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 2(1), 60–69. <https://doi.org/10.33369/gymnastics>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Sekolah Dasar Kelas V. *Jpgsd*, 08(05), 893–903.
- Milala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran MengguMilala, H. F., Endryansyah, E., Joko, J., & Agung, A. I. (2021). Keefektifan Dan Kepraktisan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash Player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(02), 195–202. <https://doi.org/10.26740/jpte.v11n02.p195-202>
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 1–71.
- Nurfadillah, S., Rofiqoh Azhar, C., Aini, D. N., Apriansyah, F., Setiani, R., & Tangerang, U. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang I. *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 153–163. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Ritonga, A. P., Andini, N. P., & Iklimah, L. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Media. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 1(3), 343–348. <https://doi.org/10.37676/mude.v1i3.2612>
- Sandong, A. E., Said, F. N., & Magdalena, I. (2023). Analisis Kebutuhan Instruksional Dan Pengembangan Tujuan Instruksional Umum Dalam Konteks Peningkatan Efektivitas Pembelajaran. *Sindoro Cendekia Pendidikan*, 1(6), 10–20. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2021). Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, Dan Pembelajaran*, 6(3), 167–182. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Satriadi2, F. R., & Nurjayanti, T. (n.d.). *Analisis penggunaan voice over pada animasi*.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Trinaldi, A., Bambang, S. E. M., Afriani, M., Raha, F. A., & Rustam, R. (2022). Analisis Kebutuhan Penggunaan Bahan Ajar Berbasis Teknologi Infomasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9304–9314. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4037>
- Ulandari, R., Syawaluddin, A., & Hartoto. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Flipbook Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) pada Siswa Sekolah Dasar di Kabupaten Jeneponto. *Pinisi Journal of Education*, 2(5), 106–114.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>