

**PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI BERBASIS POWTOON
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS VII
DI SMP NEGERI 1 BATUJAJAR**

Siti Agniya Khoiriah¹, Euis Eti Rohaeti², Reza Pahlevi³

¹sagniyakhairiah79@gmail.com, ²e2rht@ikipsiliwangi.ac.id, ³ngicah165@gmail.com

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

Powtoon-based animation media is a component of learning resources that can help students learning process to observe an object that contains a collection of images that are processed in such a way as to produce movement and are equipped with audio that helps students understand the material delivered easily in guidance and counseling services. The purpose of this study is to determine the product development process, determine the feasibility of the product according to experts and practitioners, determine student responses and product effectiveness. The research method used is Research and Development (R&D). The participants in this study were media experts, material experts, BK practitioners and students of SMP Negeri 1 Batujajar. The results show that the product that needs to be developed in SMP Negeri 1 Batujajar students is animation based on Powtoon on students learning motivation, the product developed is very feasible to use with percentages according to media experts 100%, material experts 91,96%, and BK practitioners 93,75%, then the product developed obtained a very good student response with a percentage of 88,87% in the model trial and 90,77% in the usage trial, and the product developed was effective on student learning motivation with a pretest percentage of 85,5% and posttest 91,2%.

Keywords: *Animation Media, Powtoon, Learning Motivation*

Abstrak

Media animasi berbasis *powtoon* merupakan komponen sumber belajar yang dapat membantu proses belajar siswa untuk mengamati suatu objek yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio yang membantu siswa memahami materi yang disampaikan dengan mudah dalam layanan bimbingan dan konseling. Tujuan dari penelitian ini yakni untuk mengetahui proses pengembangan produk, mengetahui kelayakan produk menurut ahli dan praktisi, mengetahui respon siswa dan efektivitas produk. Adapun metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development (R&D)*. Partisipan dalam penelitian ini adalah ahli media, ahli materi, praktisi BK dan siswa SMP Negeri 1 Batujajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang perlu dikembangkan di siswa SMP Negeri 1 Batujajar yakni media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa, produk yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dengan persentase menurut ahli media 100%, ahli materi 91,96%, dan praktisi BK 93,75%, lalu produk yang dikembangkan memperoleh respon siswa yang sangat baik dengan persentase 88,87% pada uji coba model dan 90,77% pada uji coba pemakaian, serta produk yang dikembangkan efektif terhadap motivasi belajar siswa dengan persentase *pretest* 85,5% dan *posttest* 91,2%.

Kata Kunci: *Media Animasi, Powtoon, Motivasi Belajar*

PENDAHULUAN

Human Development Index (HDI) atau bisa disebut juga Indeks Pembangunan Manusia memiliki indikator untuk mengukur kemajuan suatu negara, salah satunya dimensi pengembangan manusianya yang berpengetahuan dalam bidang pendidikan. *Human Development Index* menyatakan bahwa pada tahun 2021 Negara Indonesia menempati posisi ke-107 dari 189 negara dengan index 0.718. Berdasarkan data tersebut, Indonesia masih terbilang kurang khususnya dalam bidang pendidikan yang berada dalam posisi menengah kebawah. Hal tersebut dapat terjadi karena motivasi belajar siswa yang rendah.

Seperti pada beberapa temuan peneliti sebelumnya bahwa rata-rata remaja SMP berusia 12-14 tahun memiliki permasalahan dalam belajarnya, dengan penyebab seperti kurangnya motivasi belajar baik dalam diri maupun lingkungan sekitar. Secara umum siswa yang memiliki motivasi belajar baik rendah maupun tinggi, hal tersebut akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajarnya. Menurut Jahja (dalam Budiyan, dkk., 2021) dalam menunjang tercapainya pendidikan seperti yang telah dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, bahwa harus mengamati aspek-aspek pendukung pendidikan. Satu diantara aspek penting yang mendukung pendidikan yaitu motivasi belajar.

Pada proses pembelajaran, motivasi sangatlah diperlukan. Sebab seorang siswa yang tidak mempunyai motivasi saat belajar tidak mungkin ia dapat melakukan tindakan pembelajaran. Motivasi dapat menumbuhkan semangat, gairah dan rasa bahagia untuk belajar. Menurut Sardiman (dalam Masfiah & Putri, 2019) semakin luas motivasi seseorang, maka akan semakin luas pula energi yang dimilikinya untuk belajar. Motivasi belajar dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut terjadi karena motivasi sebagai pendorong dan juga kekuatan untuk bergerak agar mencapai tujuan serta perubahan tingkah laku siswa dalam proses belajar. Jika siswa memiliki motivasi yang kuat, maka ia akan memiliki banyak kekuatan untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan di SMP Negeri 1 Batujajar pada bulan Oktober 2021 terlihat bahwa motivasi belajar ialah satu diantara bagian yang sangat perlu untuk dilakukan. Hal ini dibuktikan dalam proses pembelajaran behavioristik dimana guru didalam kelas hanya menggunakan metode mengajar yang relatif tetap atau monoton

setiap kali mengajar, terkadang hal tersebut mengurangi unsur motivasi belajar siswa yang terabaikan oleh guru. Guru bagaikan menuntut siswa mendapatkan materi yang disampaikan olehnya, kondisi ini tidak menguntungkan sebab siswa tidak bisa belajar secara maksimal. Selain itu dalam memberikan pelayanan khususnya guru bk hanya menggunakan media gambar dan video tulisan berjalan saja tanpa disertai gambar-gambar bergerak ataupun audio pendukung, sehingga terlihat kurang menarik.

Beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa menurut Sudaryono (dalam Moslem, Mumu & Yayat, 2019) ialah aspirasi atau cita-cita, kondisi jasmaniah dan rohaniah, kondisi lingkungan, bagian-bagian semangat belajar, serta upaya guru saat mengajarkan siswa. Terdapat dua aspek yang mempengaruhi motivasi belajar siswa, yakni aspek internal dan aspek eksternal. Biasanya siswa memiliki motivator yang dapat memotivasi belajarnya, seperti orang tua, guru dan teman sebayanya, hal ini dikarenakan mereka termasuk kedalam aspek motivasi eksternal. Tidak hanya itu, faktor-faktor dalam diri atau internal siswa juga cukup menentukan motivasi belajar dari siswa tersebut.

Menurut Warti (2018), siswa dapat menerima motivasi dari berbagai arah antara lain yakni dari keluarga atau orang tua, warga atau kawasan sekitar, guru, dan juga media baik media cetak maupun media elektronik. Maka dari itu motivasi belajar juga sangatlah penting bagi siswa. Pentingnya motivasi belajar bagi siswa menurut Dimiyati (2002: 85) yakni sebagai berikut: (1) membangunkan tingkatan belajar di awal belajar, saat proses, dan hasil akhir, (2) memberitahukan perihal energi belajar yang dibandingkan dengan teman lain, (3) menuntun kegiatan belajar, (4) meninggikan semangat belajar, dan (5) menggugah keadaan perjalanan belajar.

Dalam pengajaran dan pembelajaran, menurut U. Wuryanti dan B. Kartowagiran (2016) bahwa guru juga memerlukan pengembangan profesional dalam aplikasi pedagogis keterampilan, karena dalam sehari-hari dukungan teknologi bagi guru juga sangat penting. Diharapkan kemampuan guru untuk lebih terampil dalam memberikan fasilitas untuk mendukung pembelajaran. Dengan kontrol efektivitas media pembelajaran dalam hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan mempertimbangkan ketertarikan siswa pada media pembelajaran yang sebelumnya pernah digunakan oleh guru bk dalam memberikan layanan.

Menurut Kurniawan, dkk. (2017) media adalah suatu alat yang dimanfaatkan guru saat pembelajaran untuk memberikan dorongan bagi siswa agar proses belajar mengajar benar-benar fokus dan terarah menuju tujuan pendidikan yang diharapkan. Salah satu media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan lebih mudah untuk dipahami siswa pada saat ini yaitu video animasi. Media animasi menurut Furoidah (dalam B. Prasetyo & I. Baehaqie, 2017) yakni media yang berisi berbagai macam gambar yang dikerjakan dengan sedemikian rupa sampai melahirkan gerakan dan disempurnakan dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran.

Maka dari itu idealnya motivasi belajar menurut Bakar (dalam Andriani & Resto, 2019) mempunyai peranan besar dari keberhasilan seorang siswa. Sejalan dengan itu menurut Astuti dan Mustadi (dalam M. Widiyasanti & Y. Ayriza, 2018) bahwa siswa dapat mempunyai motivasi belajar yang lebih unggul apabila saat pembelajaran menggunakan media animasi. Media animasi yang digunakan yaitu berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa. Dengan adanya pengembangan media animasi, penelitian ini diharapkan mampu menolong guru dalam proses pemberian layanan khususnya guru bk dan mampu memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa.

Mutu ke depannya diharapkan dengan adanya hasil temuan dalam penelitian ini dapat menjadi referensi pada kajian keilmuan, khususnya dalam bimbingan dan konseling, sehingga dapat memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari seperti yang dikemukakan Dewey (dalam Hanurawan, 2016) yang mengutarakan bahwa suatu penelitian dipandang memiliki citra yang baik apabila hasilnya dapat memberikan manfaat langsung di kehidupan manusia saat mendapatkan suatu prestasi, dan penelitian ini merupakan representasi dari pandangan tersebut.

METODE

Pada penelitian ini metode yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan (*research and development*). Penelitian dan pengembangan menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2019: 28) adalah metode atau proses yang dipakai untuk memvalidasi serta mengembangkan produk. Dalam penelitian ini peneliti melakukan prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg and Gall dan diadopsi oleh Sugiyono (2016: 409). Teknik pengumpulan data yang dipakai pada penelitian ini adalah observasi dan kuesioner.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Proses Pengembangan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Proses pengembangan media animasi terhadap motivasi belajar siswa dalam penelitian ini sesuai dengan penelitian menurut Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2016: 409), yakni: potensi masalah, pengumpulan informasi, revisi desain, uji coba model, revisi model, uji coba pemakaian, revisi model akhir dan produk akhir. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti, maka dapat diketahui proses pengembangan media animasi terhadap motivasi belajar siswa yakni sebagai berikut: (1) Potensi masalah, di SMP Negeri 1 Batujajar siswa kelas VII memiliki kecenderungan untuk melakukan perilaku motivasi belajar rendah, (2) Pengumpulan informasi, di lingkungan SMP Negeri 1 Batujajar produk yang perlu dikembangkan yaitu sebuah media animasi bimbingan dan konseling, (3) Desain Produk, desain animasi yang dikembangkan dirancang memiliki *usability* (kebergunaan) yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, dimana animasi yang dikembangkan dirancang agar siswa dapat dengan mudah mengaksesnya kapanpun dan dimanapun, selain itu disusun dengan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti dan dipahami oleh siswa, serta animasi dibuat untuk dapat menarik perhatian siswa dalam meningkatkan motivasi belajarnya, (4) Validasi Desain, menurut ahli media animasi yang telah dikembangkan peneliti berada pada persentase sebesar 82,75%, menurut ahli materi berada pada persentase sebesar 75%, dan menurut praktisi BK sebesar 87,86%, (5) Revisi desain, merupakan revisi yang peneliti lakukan berdasarkan revisi ahli media, ahli materi dan praktisi BK terkait dengan durasi dan isi materi, (6) Uji coba model, proses uji coba model dilakukan kepada 10 orang siswa kelas 7J SMP Negeri 1 Batujajar yang hasilnya diketahui bahwa penilaian untuk keseluruhan aspek memperoleh persentase sebesar 88,87% dengan kategori sangat baik, (7) Revisi model, siswa tidak memberikan masukan untuk produk yang telah dibuat oleh peneliti. (8) Uji coba pemakaian, dilakukan kepada 39 orang siswa kelas 7K SMP Negeri 1 Batujajar yang hasilnya diketahui bahwa penilaian untuk keseluruhan aspek memperoleh persentase sebesar 90,77% dengan kategori sangat baik, (9) Revisi model akhir, siswa tidak memberikan masukan untuk produk yang telah dibuat oleh peneliti, dan

(10) Produk akhir, pada penelitian dan pengembangan yang peneliti lakukan berupa media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa.

Kelayakan Media Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar Siswa Menurut Ahli dan Praktisi

Kelayakan media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa menurut ahli dan praktisi peneliti peroleh pada proses validasi desain. Hasil validasi media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa menurut ahli media, ahli materi dan praktisi BK yakni sebagai berikut: (1) Kelayakan produk menurut ahli media, setelah melewati revisi desain produk berada pada persentase 91,96% dengan kategori sangat baik, (2) Kelayakan produk menurut ahli materi, setelah melewati revisi desain produk berada pada persentase 100% dengan kategori sangat baik, dan (3) Kelayakan produk menurut praktisi BK setelah melewati revisi desain produk berada pada persentase 93,75% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil validasi desain dipahami bahwa kelayakan media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa menurut ahli dan praktisi berada pada representase sangat layak untuk digunakan.

Respon Siswa terhadap Media Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar

Dalam penelitian ini untuk mengetahui respon siswa terhadap produk animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar yakni berdasarkan kuesioner yang peneliti berikan pada siswa saat tahap uji coba model dan uji coba pemakaian dengan menilai produk yang telah peneliti kembangkan. Hasil uji coba model dan uji coba pemakaian yang telah peneliti laksanakan yakni sebagai berikut: (1) Hasil uji coba produk, menunjukkan bahwa media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar berada pada persentase 88,87% dengan kategori sangat baik, dan (2) Hasil uji coba pemakaian, menunjukkan bahwa media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar berada pada persentase 90,77% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil uji coba model dan uji coba pemakaian dari pengguna atau siswa diatas, maka dapat dipahami bahwa media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar mendapatkan respon sangat baik dari siswa.

Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII dengan Menggunakan Animasi Berbasis Powtoon

Setelah penggunaan media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar diketahui terdapat peningkatan perilaku motivasi belajar siswa. Berikut perubahan tingkat motivasi belajar siswa setelah menggunakan media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar: (1) Hasil perhitungan pada *pretest* diperoleh persentase 85,5% dengan kategori sangat baik, sedangkan (2) Hasil perhitungan pada *posttest* diperoleh persentase 91,2% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil perhitungan pada *pretest* dan *posttest*, diperoleh peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan animasi berbasis *powtoon* sebesar 5,7%. Maka dapat dipahami hasil *pretest* dan *posttest* saat uji coba pemakaian media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa memiliki peningkatan dan keefektifan yang baik sebesar 5,7%.

Pembahasan

Proses Pengembangan Media Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi di SMP Negeri 1 Batujajar diketahui bahwa penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak yang positif seperti setelah menggunakan media animasi siswa menjadi senang mendengarkan dan memperhatikan materi yang sedang disampaikan, selain itu siswa menjadi aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang terdapat pada media animasi, serta fokus siswa tertuju pada media animasi terhadap motivasi belajar.

Hal ini di dukung oleh pendapat Heinich, dkk. (dalam Prayitno, 1989: 118) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran dalam membelajarkan dapat melancarkan gagasan yang bersifat konseptual, sehingga memangkas kesalahpahaman siswa dalam mempelajarinya serta memberikan pengetahuan yang nyata merangsang aktivitas diri sendiri untuk belajar, maka dari itu siswa tergugah untuk memenuhi kegiatan belajar. Dengan keaktifan siswa ini akan meningkatkan motivasi belajar pada siswa, yang pada akhirnya dapat berdampak terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan itu hasil penelitian ini berimbang dengan yang dikatakan oleh Jemore Burner (dalam Prayitno, 1989: 119) bahwa saat belajar siswa dapat diberikan pengalaman langsung menggunakan media, hingga situasi pembelajarannya tersebut dapat meningkatkan minat dan kegairahan siswa saat belajar. Sejalan dengan itu Fleming & Levie (dalam Prayitno,

1989: 119) juga berpendapat bahwa media pembelajaran meninggalkan pengalaman berwujud yang memudahkan siswa belajar, yaitu dalam mencapai penguasaan, memahami dan mengingat simbol-simbol yang abstrak.

Kelayakan Media Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar Siswa Menurut Ahli dan Praktisi

Uji kelayakan media menurut Ghozali (2007: 151) yakni untuk menguji apakah terletak pengaruh yang signifikan secara keseluruhan pada media yang digunakan dalam layanan bimbingan dan konseling. Selain itu menurut Van Den Akker (dalam Fatmawati, 2016) perangkat pembelajaran yang dikembangkan dapat dikatakan berkualitas apabila memenuhi kriteria validasi. Berdasarkan penjelasan tersebut dan sesuai dengan hasil validasi desain maka produk yang telah peneliti kembangkan berupa media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa dapat dikatakan memiliki pengaruh yang signifikan dan berkualitas karena dapat memenuhi kriteria validasi.

Respon Siswa terhadap Media Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar

Menurut Simanjuntak & Imelda (2018) respon siswa diukur dengan menggunakan angket melalui banyaknya hasil respon positif atau negatif pada tiap kategori atau aspek yang diberikan. Respon dikatakan bernilai positif jika siswa merasa bahagia pada pembelajaran yang dilaksanakan. Namun respon dikatakan bernilai negatif jika siswa merasa tidak senang pada pembelajaran, pembelajaran tidak baru bagi siswa, siswa tidak tertarik pada pembelajaran dan tidak berminat pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Sejalan dengan itu Lumut Ani Istiyati (2004: 4) mengemukakan bahwa respon siswa yakni tanggapan siswa pada saat proses kegiatan layanan bimbingan dan konseling berlangsung. Sesuai dengan pernyataan diatas maka dalam penelitian ini siswa memberikan respon positif dan sangat baik terhadap media animasi yang telah diberikan pada saat layanan bimbingan dan konseling.

Motivasi Belajar Siswa SMP Kelas VII dengan Menggunakan Animasi Berbasis *Powtoon*

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner motivasi belajar yang telah peneliti berikan terhadap siswa yakni terdapat peningkatan dari hasil uji keefektifan pemberian layanan menggunakan produk mulai dari suasana saat pemberian layanan, keaktifan, dan minat siswa sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan layanan bimbingan dan

konseling. Seperti siswa menjadi senang mendengarkan dan memperhatikan materi yang sedang disampaikan, siswa menjadi aktif bertanya dan merespon pertanyaan yang terdapat pada media animasi, serta siswa menjadi fokus memperhatikan pemberian layanan menggunakan media animasi. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Zhang (2012) bahwa kartun atau animasi yaitu satu diantara sarana penting yang dapat menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena dapat mempengaruhi daya minat dan keinginan siswa untuk memproses suatu pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai “Pengembangan Media Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Batujajar” yang telah dilaksanakan maka diperoleh kesimpulan yakni sebagai berikut :

Proses pengembangan media dimulai dari tahap potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk animasi, validasi desain animasi, revisi desain animasi, uji coba model, revisi model, uji coba pemakaian, revisi model akhir dan produk akhir media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa. Dari hasil proses tersebut menunjukkan bahwa produk yang perlu dikembangkan di SMP Negeri 1 Batujajar yaitu media animasi terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil validasi yang dilakukan diukur kelayakannya oleh para ahli dan praktisi, diantaranya oleh ahli media dengan persentase 100%, ahli materi dengan persentase 91,96%, dan praktisi BK dengan persentase 93,75%. Maka dari data tersebut dapat dipahami bahwa media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa sangat layak untuk digunakan.

Hasil respon siswa pada uji coba model diperoleh hasil persentase sebesar 88,87% dan pada uji coba pemakaian diperoleh hasil persentase sebesar 90,77%. Maka dari itu dapat dipahami bahwa media animasi berbasis *powtoon* terhadap motivasi belajar siswa sangat layak digunakan dan memperoleh respon yang sangat baik dari siswa.

Siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Batujajar memiliki kecenderungan perilaku motivasi belajar rendah, namun setelah penggunaan media animasi berbasis *powtoon* didapatkan hasil kuesioner siswa dengan persentase hasil *pretest* 85,5% dan hasil *posttest* 91,2%. Maka dari itu, dapat diketahui penggunaan media animasi berbasis *powtoon* memiliki keefektifan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.

REFERENSI

- Andriani, R., & Rasto. (2019). "Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80-86.
- Budiyani, A., Marlina, R., & Lestari, K. (2021). "Analisis Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika". *Jurnal Maju*, 8(2), 310-319.
- Dimiyati. (2002). *Belajar Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatmawati, A. (2016). "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X". *Jurnal Edu Sains*, 4(2).
- Ghozali. (2007). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Istiyati, A. (2004). *Usaha Peningkatan Respon Siswa Kelas I Saat Kegiatan Belajar Mengajar Matematika Melalui Efektivitas Alat Peraga Pada SLTP N 2 Kalasan Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2003/2004*. Laporan Penelitian. FKIP UNWIDA.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). "Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII". *Journal of Islamic Religious Education*, 1(1).
- Masfiah, & Putri. (2019). "Gambaran Motivasi Belajar Siswa yang Kecanduan Game Online". *Jurnal Fokus*, 2(1), 1-8.
- Moslem, M., Komaro, M., & Yayat. (2019). "Faktor-Faktor yang Menyebabkan Rendahnya Motivasi Belajar Dalam Mata Pelajaran *AIRCRAFT DRAWING* di SMK". *Journal of Mechanical Engineering Education*, 6(2), 258-265.
- Prasetyo, B., & Baehaqie, I. (2017). "Pengembangan Media Video Animasi untuk Pembelajaran Memproduksi Teks Laporan Hasil Observasi". *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2), 41-47.
- Prayitno, E. (1989). *Motivasi Dalam Belajar dan Berprestasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Simanjuntak, S., & Imelda. (2018). "Respon Siswa Terhadap Pembelajaran Matematika Realistik Dengan Konteks Budaya Batak Toba". *MES (Journal of Mathematics Education and Science)*, 4(1), 81-88.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Warti, E. (2018). "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di SD Angkasa 10 Halim Perdana Kusuma Jakarta Timur". *Jurnal Mosharafa*, 5(2), 177-185.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1-16.
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras". *Jurnal Pendidikan Karakter*, 6(2), 232-245.
- Zhang, Y. (2012). "Developing Animated Cartoons for Economic Teaching". *Journal of University Teaching & Learning Practice*, (9), 22-23.