

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS MOTION
GRAPIC TERHADAP PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR DALAM
MATERI WUDHU BERDASARKAN PENDEKATAN HADIST**

Lulu Nurhamida¹, Barirotus Sa'adah², Zulkipli Lessy³
^{1,3} PGMI FITK UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
² PGMI STAI Sunan Pandanaran
lulunuha27@gmail.com¹ barirotussaadah@gmail.com²
zulkipli.lessy@uin.suka.ac.id³

ABSTRACT

This library research aims to explore the potential of using motion graphic-based learning media to enhance elementary school students' understanding of wudu (ablution) based on Hadith approach. Education plays a crucial role in shaping a quality generation, and technological integration is key to enriching the learning experience. Motion graphics offer dynamic visual representations that effectively capture students' attention. Through comprehensive literature review, this study aims to provide a strong theoretical foundation for the development of motion graphic-based learning media. The research method involves identifying and analyzing relevant sources such as books, scholarly journals, and other related documents. By critically examining these literatures, this study aims to uncover best practices and theoretical frameworks that support the creation of effective motion graphic learning materials. This research contributes to the field of education by offering insights into the innovative use of technology to facilitate learning, particularly in the context of Fiqh education for elementary school students.

Keywords: *elementary school, hadist approach, learning media*

ABSTRAK

Penelitian library research ini bertujuan untuk mengeksplorasi potensi penggunaan media pembelajaran berbasis motion graphic dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi wudhu berdasarkan pendekatan hadis. Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas, dan integrasi teknologi menjadi kunci untuk memperkaya pengalaman belajar. Motion graphic menawarkan representasi visual yang dinamis yang mampu menarik perhatian siswa secara efektif. Melalui telaah literatur yang komprehensif, penelitian ini bertujuan untuk memberikan landasan teoritis yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran berbasis motion graphic. Metode penelitian ini melibatkan identifikasi dan analisis sumber-sumber yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, dan dokumen terkait lainnya. Dengan

pemeriksaan kritis terhadap literatur tersebut, studi ini bertujuan untuk mengungkap praktik terbaik dan kerangka teoritis yang dapat mendukung pembuatan materi pembelajaran motion graphic yang efektif. Penelitian ini berkontribusi dalam bidang pendidikan dengan memberikan wawasan tentang penggunaan teknologi inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran, terutama dalam konteks pendidikan Fiqih untuk siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: sekolah dasar, pendekatan hadist, media pembelajaran

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah kunci utama dalam mempersiapkan manusia menuju kehidupan yang lebih baik, berkualitas, dan berwibawa. Sebagai bagian tak terpisahkan dari pembangunan bangsa dan negara, pendidikan membentuk karakter, menyediakan pengetahuan, dan mengasah ketrampilan yang diperlukan untuk menghadapi masa depan. Dengan pendidikan yang kokoh, individu dapat berperan aktif dalam memajukan masyarakat dan negara menuju arah yang lebih baik secara keseluruhan (Choli, 2019).

Pendidikan merupakan usaha terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik, baik di dalam maupun di luar kelas, dengan tujuan menggerakkan masyarakat dan memupuk semangat generasi penerus. Melalui pendidikan, berbagai potensi seperti keagamaan, moral, karakter, dan bakat ditumbuhkan dan dioptimalkan,

menciptakan lingkungan pendidikan yang humanis sesuai dengan prinsip-prinsip ajaran Islam. Hal ini tidak hanya bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan ketrampilan, tetapi juga membentuk individu yang berakhlak baik dan memiliki kesadaran akan nilai-nilai agama, untuk memberikan kontribusi positif bagi kemajuan masyarakat secara menyeluruh (Lisnawati, 2021). Dengan masuknya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ke dalam dunia pendidikan, perkembangan media menjadi semakin beragam dengan berbagai jenis dan ukuran, masing-masing memiliki karakteristik dan kemampuan yang berbeda. Oleh karena itu, dalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya memerlukan pengetahuan kegunaan dan nilai media, tetapi keterampilan untuk memilih dan menggunakannya secara efektif. Hal ini disebabkan karena media merupakan sarana

penting yang dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar, dan untuk itu guru perlu melatih diri secara terus-menerus, sistematis, dan praktis agar dapat memilih dan menggunakan media dengan tepat sesuai dengan kebutuhan pembelajaran (Ramil, 2012).

Upaya dalam menumbuhkan pemahaman dalam pembelajaran pengembangan media motion graphic dalam materi wudhu siswa dapat dilakukan melalui integrasi teknologi multimedia yang interaktif dan menarik. Penggunaan motion graphic dalam konteks pembelajaran materi wudhu telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang langkah-langkah yang tepat dalam melakukan wudhu. Dengan visual yang dinamis dan animasi yang menggambarkan proses wudhu secara detail, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan aplikatif tentang tata cara yang benar. Selain itu, melalui penggunaan motion graphic, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa, sehingga memotivasi mereka untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran (Al-Durdi, 2020).

Dalam pengembangan kurikulum, penting untuk menjaga keseimbangan antara peran konservatif dan kreatifnya. Kurikulum yang terlalu menonjolkan peran konservatif cenderung membuat pendidikan menjadi tertinggal oleh kemajuan zaman, sementara kurikulum yang terlalu menonjolkan peran kreatifnya dapat mengakibatkan kehilangan nilai-nilai budaya masyarakat. Khususnya di Indonesia, pengembangan kurikulum bertujuan untuk memastikan bahwa pendidikan dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman tanpa mengorbankan nilai-nilai budaya masyarakat yang luhur. Dengan menjaga keseimbangan ini, kurikulum dapat menjadi instrumen yang efektif dalam mengantarkan pendidikan menuju masa depan yang berkualitas sambil tetap menghormati dan memelihara warisan budaya yang ada (Prasetyo & Hamami, 2020).

Hal yang dapat merugikan proses pembelajaran dan pencapaian akademik siswa karena pemahaman siswa yang tidak diatasi. Siswa yang kesulitan memahami materi cenderung menunjukkan perilaku belajar yang kurang efektif, seperti kurang motivasi dan kehilangan minat

(Sudrajat, A. & Taufik, 2019). Selain itu, adanya kesenjangan pemahaman antara siswa yang memahami materi dengan baik dan yang tidak dapat menyebabkan ketidaksetaraan dalam kesempatan belajar dan pencapaian akademik. Ini bisa menimbulkan frustrasi dan kekecewaan bagi siswa dan guru. Oleh karena itu, guru perlu untuk mengidentifikasi dan mengatasi kesulitan pemahaman siswa dengan cepat dan efektif melalui berbagai strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan individu siswa (Maryani, 2018).

Media pembelajaran Motion Graphic adalah alat pembelajaran interaktif yang menggunakan grafis bergerak (animasi) untuk menyampaikan informasi secara visual. Dalam konteks pendidikan, motion graphic digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang dinamis, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Dengan kombinasi elemen-elemen visual, audio, dan teks yang bergerak, motion graphic mampu menyajikan konsep-konsep kompleks dengan cara yang menarik dan efektif, sehingga memfasilitasi proses pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (R. H. Siregar et al., 2020).

Motion Graphic merupakan sebuah alat pembelajaran yang memanfaatkan animasi grafis untuk menyampaikan informasi dengan cara yang dinamis dan menarik. Untuk menerapkannya, langkah pertama adalah merencanakan konsep yang akan disampaikan melalui motion graphic tersebut. Setelah itu, dibuatlah *storyboard* yang berisi urutan animasi dan pesan yang ingin disampaikan. Selanjutnya, dengan menggunakan perangkat lunak animasi seperti Adobe After Effects atau Blender, elemen-elemen grafis dibuat dan diatur sedemikian rupa sehingga membentuk animasi yang menarik. Motion graphic biasanya juga dilengkapi dengan elemen audio, seperti suara narasi atau musik latar, untuk meningkatkan daya tariknya.

Proses penerapan motion graphic dalam pembelajaran memerlukan pemahaman yang baik tentang desain grafis, animasi, dan penggunaan perangkat lunak khusus. Dengan demikian, motion graphic dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam menyampaikan konsep-konsep kompleks kepada siswa dengan cara yang menarik dan mudah dipahami (Pratiwi et al., 2018).

Tujuan penelitian ini adalah untuk menggali potensi penggunaan media pembelajaran motion graphic dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi wudhu berdasarkan pendekatan hadis. Melalui pendekatan *library research*, penelitian ini bertujuan untuk menyusun dan menganalisis berbagai literatur terkait untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang metode pengembangan media pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya untuk menyajikan landasan teoritis yang kuat untuk pengembangan media pembelajaran motion graphic yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep wudhu berdasarkan ajaran hadis.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *library research*, yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menyusun, dan menganalisis literatur-literatur terkait yang relevan dengan topik penelitian. Pendekatan *library research* memungkinkan peneliti untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif

tentang metode pengembangan media pembelajaran motion graphic yang efektif dalam konteks pemahaman siswa terhadap materi wudhu berdasarkan pendekatan hadis (Fadli, 2021). Tahapan penelitian melibatkan identifikasi sumber-sumber informasi yang relevan, seperti buku, jurnal ilmiah, artikel, dan dokumen-dokumen terkait lainnya. Setelah itu, literatur-literatur tersebut dianalisis secara kritis untuk mengeksplorasi konsep-konsep dasar, teori-teori, dan praktik-praktik terbaik dalam pengembangan media pembelajaran motion graphic (Panudju et al., 2024). Dengan demikian, metode *library research* ini bertujuan untuk menyajikan landasan teoritis yang kuat dan mendalam untuk pengembangan media pembelajaran motion graphic yang dapat mendukung pemahaman siswa terhadap konsep-konsep wudhu berdasarkan ajaran hadis.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penggunaan media pembelajaran *motion graphic* dalam konteks meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi wudhu berdasarkan pendekatan hadis memiliki potensi yang besar dalam

konteks pendidikan Islam. Dengan memanfaatkan animasi visual dan suara, motion graphic mampu menyajikan proses wudhu secara interaktif dan menarik bagi siswa. Melalui pendekatan hadis, animasi dirancang untuk menggambarkan setiap langkah wudhu sesuai dengan tuntunan yang terdapat dalam hadis, sehingga siswa dapat memahami dengan lebih baik tata cara yang benar dalam menjalankan ibadah tersebut. Selain itu, *motion graphic* juga dapat menampilkan penjelasan hadis yang relevan secara audiovisual, membantu siswa dalam mengaitkan teori dengan praktik secara lebih konkret (Al-Ghazali & Budiman, 2018b).

Penggunaan media pembelajaran *motion graphic* juga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Dengan visualisasi yang dinamis dan audio yang mendukung, siswa cenderung lebih tertarik dan terlibat dalam pembelajaran, sehingga memperkuat pemahaman mereka terhadap materi wudhu. Animasi yang disertai dengan penjelasan hadis secara kontekstual juga dapat membantu siswa untuk mengaitkan teori dengan praktik

secara lebih baik, memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai dan tuntunan agama Islam (Muzakki, A.M. & Lukman, 2020).

Penggunaan media pembelajaran *motion graphic* dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi wudhu dengan pendekatan hadis tidak hanya memfasilitasi pemahaman secara visual, tetapi juga dapat memperkuat kedalaman pemahaman siswa terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam hadis terkait. Salah satu contoh hadis yang relevan adalah hadis riwayat Imam Muslim yang menyatakan:

" إِنَّ اللَّهَ طَيِّبٌ لَا يَقْبَلُ إِلَّا طَيِّبًا وَإِنَّ اللَّهَ أَمَرَ
الْمُؤْمِنِينَ بِمَا أَمَرَ بِهِ الْمُرْسَلِينَ فَقَالَ تَعَالَى يَا أَيُّهَا
الرُّسُلُ كُلُّوا مِنَ الطَّيِّبَاتِ وَاعْمَلُوا صَالِحًا إِنِّي بِمَا
تَعْمَلُونَ عَلِيمٌ وَقَالَ تَعَالَى يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا كُلُوا مِنْ
طَيِّبَاتِ مَا رَزَقْنَاكُمْ "

"Sesungguhnya Allah itu bersih, Dia menyukai yang bersih, maka bersihkanlah diri kalian." (HR. Muslim). Dengan menggunakan media pembelajaran motion graphic, langkah-langkah wudhu dapat disajikan dengan menggambarkan kebersihan dan kesucian yang ditekankan dalam hadis ini, membantu siswa untuk lebih menginternalisasi nilai-nilai

kebersihan dan kesucian dalam praktik ibadah mereka (Khairunisa & Nurjannah, 2021).

Dalam pengembangan media pembelajaran motion graphic, pemahaman terhadap konsep dasar menjadi landasan utama. Konsep dasar ini mencakup pemahaman akan prinsip-prinsip desain grafis, animasi, dan audiovisual (Dian Anggraeni et al., 2020). Desain grafis yang kuat memberikan dasar visual yang menarik dan informatif bagi pengguna, sementara animasi memperkaya pengalaman belajar dengan memberikan interaksi dinamis. Audiovisual yang berkualitas juga sangat penting untuk menyampaikan informasi dengan jelas dan memperkuat pesan yang disampaikan. Dengan memahami konsep dasar ini, pengembang media pembelajaran motion graphic dapat menciptakan materi pembelajaran yang efektif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa (Agus Purwanto & Wibowo, 2019). Untuk mengimplementasikannya, peneliti menggunakan teori dan praktik terbaik dalam pengembangan media pembelajaran *motion graphic* untuk mencapai tujuan pembelajaran yang seperti: (1) Teori Pembelajaran Visual

dan Motion Graphic, dalam teori ini menyoroti pentingnya penggunaan elemen visual dalam pembelajaran, seperti grafik, animasi, dan visualisasi data. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran motion graphic untuk materi wudhu, teori ini dapat membantu dalam merancang visual yang menarik dan informatif (Mayer, 2001). (2) Teori Pembelajaran Berbasis Konstruktivisme, dalam Teori ini menekankan bahwa siswa aktif dalam membangun pemahaman mereka sendiri melalui interaksi dengan materi pembelajaran. Dalam pengembangan media pembelajaran motion graphic, pendekatan ini dapat diimplementasikan dengan menyediakan aktivitas interaktif atau skenario yang memungkinkan siswa untuk menerapkan konsep wudhu secara praktis (Jonassen, 1994). (3) Praktik Desain Instruksional, dalam praktik ini melibatkan proses merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Dalam pengembangan media pembelajaran motion graphic, praktik ini mencakup perencanaan yang matang, penggunaan skenario pembelajaran yang relevan, dan pengujian terhadap efektivitas media tersebut (Reiser & Dempsey, 2018). (4) Teori Kognitif tentang pengolahan

informasi, dalam teori ini mempelajari bagaimana informasi diproses, disimpan, dan diambil oleh otak. Dalam pengembangan media pembelajaran motion graphic, pemahaman tentang teori ini dapat membantu dalam merancang informasi yang mudah diproses oleh siswa, seperti penggunaan narasi yang jelas dan pengorganisasian informasi yang logis (Sweller, 1994). Dengan demikian, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan berdampak pada pemahaman siswa sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Media pembelajaran motion graphic memiliki potensi besar untuk memengaruhi pemahaman siswa terhadap konsep-konsep wudhu berdasarkan ajaran hadis. Dengan visualisasi yang dinamis dan interaktif, media ini mampu meningkatkan retensi informasi siswa melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan mudah diingat. Sebuah studi oleh (Nurhayati & Susanti, 2018) menunjukkan bahwa penggunaan motion graphic dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks, dengan memberikan representasi visual yang jelas dan memfasilitasi

proses belajar yang aktif. Selain itu, media pembelajaran motion graphic juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, karena fitur-fitur interaktifnya memungkinkan siswa untuk terlibat secara langsung dalam eksplorasi konsep-konsep wudhu. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian oleh (Sutrisno, 2019), yang menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep. Secara keseluruhan, penggunaan media pembelajaran motion graphic dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan menciptakan lingkungan belajar yang dinamis, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan siswa (Kuswanto, 2020). Dengan demikian, media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap konsep wudhu, tetapi juga mempromosikan pembelajaran yang berkelanjutan dan bermakna bagi siswa.

Penggunaan pembelajaran media motion graphic dalam konteks pembelajaran materi wudhu berdasarkan hadis memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman siswa serta memperkuat nilai-nilai agama Islam. Melalui

pendekatan hadis, animasi visual dan suara dapat memberikan representasi yang lebih jelas dan menarik mengenai tata cara wudhu sesuai dengan ajaran agama. Selain itu, keberhasilan penggunaan media ini terbukti dalam peningkatan retensi informasi siswa dan keterlibatan aktif mereka dalam proses pembelajaran (Al-Ghazali & Budiman, 2018a).

Pengalaman belajar yang menarik dan interaktif dapat ditingkatkan melalui penggunaan motion graphic, yang pada gilirannya memperdalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama yang terkandung dalam hadis. Dalam konteks pembelajaran nyata, implementasi media pembelajaran motion graphic dapat menjadi solusi yang efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi wudhu berdasarkan hadis. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut adalah dengan mengintegrasikan fitur-fitur interaktif yang lebih kompleks, seperti simulasi yang memungkinkan siswa untuk mencoba sendiri tata cara wudhu dalam lingkungan virtual. Selain itu, pengembangan konten yang berkelanjutan dengan menyesuaikan dengan kebutuhan siswa dan

perkembangan teknologi juga menjadi langkah penting untuk memastikan efektivitas pembelajaran yang berkesinambungan (Muzakki & Lukman, 2020).

D. Kesimpulan

Media pembelajaran motion graphic dalam konteks pembelajaran materi wudhu berdasarkan hadis menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan pemahaman siswa serta memperkuat nilai-nilai agama Islam. Melalui representasi visual dan audio yang menarik, media ini mampu menyajikan proses wudhu secara interaktif sesuai dengan tuntunan agama. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan motion graphic tidak hanya meningkatkan retensi informasi siswa tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam hadis terkait. Implementasi media pembelajaran motion graphic dalam pembelajaran nyata dapat menjadi solusi efektif untuk memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi wudhu berdasarkan hadis.

Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut termasuk integrasi fitur-fitur interaktif yang lebih

kompleks, seperti simulasi praktik wudhu dalam lingkungan virtual, serta pengembangan konten yang terus-menerus mengikuti perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Dengan demikian, media pembelajaran *motion graphic* memiliki potensi menciptakan pengalaman pembelajaran yang dinamis, menarik, dan efektif dalam memperkuat pemahaman siswa terhadap materi wudhu serta nilai-nilai agama Islam secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Purwanto, & Wibowo, A. (2019). Penerapan Animasi 3 Dimensi pada Materi Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 27(3).
- Al-Durdi, M. . (2020). The impact of using motion graphics on the effectiveness of teaching the concept of ablution in the Islamic education curriculum. *Al-Talim*, 27(1), 82–93.
- Al-Ghazali, A., & Budiman, A. (2018a). Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Wudhu Berdasarkan Pendekatan Hadis. *Jurnal Pendidikan Islam*, 3(1), 45.
- Al-Ghazali, A., & Budiman, M. . (2018b). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Motion Graphic Materi Wudhu untuk Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Al-Mujahidin Cepu Blora. *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 15–24.
- Choli, I. (2019). Pembentukan Karakter Melalui Pendidikan Islam. *Tahdzib Al-Akhlaq: Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 35–52. <https://doi.org/10.34005/tahdzib.v2i2.511>
- Dian Anggraeni, Nurul Hidayah, & Sri Wuhyuni. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Sistem Pencernaan Manusia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 11(1).
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Jonassen, D. H. (1994). Toward a constructivist design model. *Educational Technology. Thinking Technology*, 34(4), 34–37.
- Khairunisa, A., & Nurjannah, N. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Motion Graphic Berbasis Hadis dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 20–31.
- Kuswanto, E. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(2), 256.

- Lisnawati, L. (2021). Urgensi pendidikan Islam dalam membentuk karakter siswa di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Al Muta'aliyah: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(01), 37–48.
<https://doi.org/10.51700/jje.v7i01.152>
- Maryani, Y. (2018). Hubungan pemahaman konsep dan kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 121–132.
- Mayer, R. E. (2001). Multimedia Learning. *Psychologi Scince*, 12(3).
- Muzakki, A.M., & Lukman, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Berbasis Hadis untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa terhadap Materi Wudhu di Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 68.
- Muzakki, A. M., & Lukman, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Materi Wudhu Berbasis Pendekatan Hadis. *Pendidikan Agama Islam*, 8(2), 134.
- Nurhayati, E., & Susanti, I. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Materi Bulu Tangkis. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(1), 20–29.
- Panudju, A. T., Bhayangkara, U., Raya, J., Purba, F., Mangkurat, U. L., Nurbaiti, S., Kesehatan, P., Semarang, K., Kalalinggi, S. Y., & Raya, U. P. (2024). *Metodologi penelitian* (Issue February).
- Prasetyo, A. R., & Hamami, T. (2020). Prinsip-prinsip dalam Pengembangan Kurikulum. *Palapa*, 8(1), 42–55.
<https://doi.org/10.36088/palapa.v8i1.692>
- Pratiwi, A., Susanto, R., & B. Kurniawan. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Motion Graphic untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2).
- R. H. Siregar, Suyanto, E., & Saputra, D. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Mata Pelajaran TIK di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1).
- Ramil, M. (2012). *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Antasari Press.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2018). Trends and issues in instructional design and technology. *Pearson*.
- Sudrajat, A., & Taufik, M. (2019). Hubungan antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan. Teori, Penelitian, & Pengembangan*, 4(8), 1151.
- Sutrisno, A. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Jurusan Multimedia SMK PGRI 1 Ngawi. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 4(1), 47–45.

Sweller, J. (1994). Cognitive load theory, learning difficulty, and instructional design. *Learning and Instruction*, 4(4), 295–312.