

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR SISWA TUNAGRAHITA PADA PEMBELAJARAN TIK DI SLB
ASUHAN KASIH KUPANG**

Yudi Erwina Tabala¹, Khatrin J. Taku Neno², Jhon Enstein³

^{1,2,3} Pendidikan Informatika FKIP Universitas Citra Bangsa

¹winatabala@gmail.com, ²khatrintakuneno96@gmail.com,

³jhonenstein17@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of using animated video media on the learning motivation of mentally retarded students in Information and Communication Technology (ICT) subjects at SLB Asuhan Kasih Kupang. This type of research is quantitative experimental with One – Group Pretest – Posttest Design. The research sample consisted of 11 mild mentally retarded students of class X SMALB. The data collection instrument was a learning motivation questionnaire given before (pre – test) and after (post – test) treatment. The results of data analysis using Paired Samples T – Test showed a value of Sig. (2 – tailed) = 0.000 < 0.05, which means there is a significant effect of using animated video media. The average value of student learning motivation increased from 56.97 (fair category) to 93.54 (very good category). Thus, the use of animated video media is proven to be effective in increasing the learning motivation of mentally retarded students in ICT learning.

Keywords: *Animated Video, Learning Motivation, Mentally Retarded, ICT Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa tunagrahita pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang variatif dan bersifat abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa tunagrahita pada pembelajaran TIK di SLB Asuhan Kasih Kupang. Jenis penelitian yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *One – Group Pretest – Posttest Design*. Sampel penelitian ini berjumlah 11 siswa tunagrahita ringan kelas X SMALB Asuhan Kasih Kupang yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket motivasi belajar siswa. Teknik analisis data dilakukan menggunakan uji statistik inferensial *Paired Samples T – Test* dengan bantuan software SPSS. Hasil analisis data menunjukkan nilai Sig. (2 – tailed) = 0.000 < 0.05, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini diperkuat dengan peningkatan nilai rata – rata angket motivasi belajar siswa dari sebelum perlakuan (*pre – test*) sebesar 56,97 yang berada pada kategori cukup, meningkat tajam setelah perlakuan (*post – test*) menjadi 93, 54 yang termasuk dalam kategori sangat baik. Dengan demikian, kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa media video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa tunagrahita pada pembelajaran TIK.

Kata Kunci: Video Animasi, Motivasi Belajar, Tunagrahita, Pembelajaran TIK.

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berjalan sangat pesat pada era digital abad ke – 21 menuntut dunia pendidikan untuk adaptif terhadap perubahan. Keterampilan memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) bukan lagi sekedar pelengkap, melainkan kompetensi dasar yang wajib dikuasai oleh setiap individu demi menunjang kemandirian di masyarakat. Akses terhadap pendidikan teknologi ini bersifat universal, yang berarti tidak terkecuali juga harus diberikan secara adil kepada anak – anak berkebutuhan khusus (ABK) (Silitonga et al., 2023). Anak berkebutuhan khusus memiliki hak kedudukan yang setara dalam memperoleh layanan pendidikan komputer berkualitas guna meminimalisasi kesenjangan digital (*digital divide*). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa penyelenggaraan pembelajaran teknologi di sekolah luar biasa (SLB) kerap menemui berbagai macam hambatan yang kompleks, baik dari aspek pedagogis maupun psikologis peserta didik.

Salah satu kelompok anak berkebutuhan khusus yang

memerlukan perhatian ekstra dalam proses adaptasi teknologi adalah anak dengan hambatan kecerdasan atau dikenal dengan anak tunagrahita (Maranata et al., 2023). Secara medis dan psikologis, anak tunagrahita mengalami kondisi keterbatasan fungsi intelektual yang berada di bawah rata – rata secara signifikan, disertai dengan kendala perilaku adaptif yang bermanifestasi selama masa perkembangan. Keterbatasan kognitif ini berdampak linear pada cara mereka memproses materi pelajaran. Siswa tunagrahita mengalami hambatan serius dalam hal berpikir logis, asosiatif, abstrak, dan konseptual. Di sisi lain, karakteristik mata pelajaran TIK di jenjang sekolah menengah atas luar biasa (SMALB) cenderung memuat banyak instruksi teknis, istilah asing, pengenalan sistem operasi, perangkat keras, perangkat lunak, serta logika operasional komputer yang sifatnya sangat abstrak apabila tidak divisualisasikan secara konkret.

Berdasarkan hasil observasi mendalam dan kompilasi data riil di lapangan pada SLB Asuhan Kasih Kupang, ditemukan sebuah fenomena permasalahan yang krusial berupa rendahnya motivasi belajar siswa

tunagrahita ringan, khususnya pada saat mengikuti mata pelajaran TIK. Gejala rendahnya motivasi ini terrepresentasi secara jelas dari perilaku negatif siswa selama proses pembelajaran berlangsung di laboratorium komputer. Sebagian besar siswa cenderung pasif, kurang bergairah, enggan mendengarkan penjelasan, serta memiliki rentang fokus perhatian (*attention span*) yang tergolong sangat pendek. Ketika guru memaparkan materi petunjuk penggunaan komputer, konsentrasi siswa sangat mudah terpecah oleh stimulus luar, dan mereka memperlihatkan indikasi kejenuhan psikologis dalam durasi waktu yang relatif singkat. Kondisi nyata tersebut diperarah oleh kenyataan lapangan bahwa media pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi oleh metode konvensional berbasis teks instruksional yang monoton dan lembar kerja cetak yang kurang menarik perhatian visual anak.

Rendahnya ketertarikan internal dan eksternal ini memicu capaian hasil belajar yang tidak optimal (Kasmiati et al., 2021). Untuk mengatasi kesenjangan yang lebar antara struktur kurikulum TIK dengan keterbatasan adaptif anak

tunagrahita, diperlukan sebuah terobosan berupa transformasi media pembelajaran yang interaktif dan adaptif (Duwanti L., Ubabuddin 2022). Guru TIK dituntut memiliki kreativitas tinggi dalam merancang media yang mampu menyederhanakan materi abstrak menjadi representasi yang konkret, hidup, dan mudah dicerna (Maulidiyah 2020). Salah satu solusi inovatif yang ditawarkan dalam penelitian ini adalah dengan memanfaatkan media video animasi edukatif yang diintegrasikan dari berbagai platform digital terpercaya seperti YouTube. Video animasi dinilai memiliki keunggulan kompetitif yang tinggi dibandingkan media gambar diam atau teks biasa karena mampu menyajikan gabungan multimodalitas sensoris secara terpadu (Bagus Adnan et al., 2023).

Berdasarkan teori kognitif pembelajaran multimedia (*Cognitive Theory of Multimedia Learning*) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer, proses penyerapan informasi pada manusia akan berjalan jauh lebih efektif jika melibatkan saluran visual dan auditori secara simultan (Mayer and Moreno, 2016). Pada anak tunagrahita ringan, rangsangan visual bergerak yang dikemas melalui

animasi penuh warna, karakter yang jenaka, teks sederhana, serta didukung oleh efek suara dan narasi suara (*voiceover*) yang bersemangat akan memberikan stimulus ganda yang kuat ke otak mereka (Tinova and Ardisal 2023). Stimulus ganda ini berfungsi mengikat perhatian (*engagement*) siswa agar tetap fokus pada alur pembelajaran. Selain itu, video animasi memiliki sifat fleksibilitas tinggi di mana tayangan dapat dihentikan sementara (*pause*) atau diputar (*replay*) secara berulang – ulang tanpa batas (Oktaviani and Putra 2025). Karakteristik operasional ini sangat cocok dengan ritme belajar anak tunagrahita (*learning pace*) yang membutuhkan repetisi atau pengulangan konstan agar sebuah konsep informasi dapat menetap di dalam memori jangka panjang (*long – term memory*) mereka (Fauzaiah and Afriyeni 2024).

Berpijak pada argumentasi teoritis dan latar belakang fakta empiris di atas, fokus permasalahan dalam artikel ini diarahkan untuk menguji efektif peserta didik berkebutuhan khusus (Triana Eldiva and Feby Winata 2025). Oleh karena itu, penelitian ini secara spesifik bertujuan untuk mengetahui,

menganalisis, dan membuktikan secara empiris ada tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa tunagrahita pada pembelajaran TIK di SLB Asuhan Kasih Kupang (Wahyudi, Farihah, and Umam 2023). Adapun manfaat teoritis dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah bagi perkembangan ilmu pendidikan inklusif, khususnya terkait pemanfaatan media digital dalam rumpun pendidikan informatika. Secara praktis, luaran penelitian ini ditargetkan menjadi panduan rujukan yang aplikatif bagi para praktisi pendidikan luar biasa dan guru di SLB dalam memformulasikan model strategi pembelajaran berbasis multimedia yang menyenangkan, ramah anak, dan bebas dari kejenuhan.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen yang dirancang untuk menguji hubungan kualitas (sebab – akibat) antara variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi, sedangkan variabel terikatnya adalah

motivasi belajar siswa tunagrahita pada pelajaran TIK. Mengingat situasi dan kondisi di sekolah khusus yang tidak memungkinkan untuk melakukan kelas kontrol secara ketat, maka desain eksperimen yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *Pre – Experimental Design* dengan bentuk *One – Group Pretest – Posttest Design*.

Melalui rancangan desain *One – Group Pretest – Posttest Design*, tidak ada kelompok pembanding (kontrol) yang digunakan, melainkan hanya melibatkan satu kelompok subjek eksperimen tunggal yang diukur sebanyak dua kali. Pengukuran pertama dilakukan sebelum subjek diberikan perlakuan intervensi (*pre – test*) menggunakan instrumen angket motivasi guna mengidentifikasi skor awal siswa. Langkah selanjutnya adalah pemberian perlakuan (*treatment*) berupa pelaksanaan proses pembelajaran TIK dengan mengintegrasikan media video animasi edukatif sebagai instrumen utama penyampaian materi. Setelah rangkaian sesi perlakuan selesai dilaksanakan dalam periode waktu yang telah ditentukan, dilakukan pengukuran kedua (*post – test*) menggunakan instrumen angket yang

sama untuk mengetahui tingkat perubahan skor motivasi belajar pasca – intervensi.

Populasi dalam penelitian ini sekaligus dijadikan sebagai sampel penelitian karena jumlahnya yang sangat terbatas di sekolah mitra. Teknik pengambilan sampel yang diaplikasikan adalah *sampling jenuh* atau total sampling. Berdasarkan teknik tersebut, seluruh siswa tunagrahita ringan yang duduk di kelas X SMALB Asuhan Kasih Kupang yang berjumlah total 11 orang dilibatkan secara utuh sebagai responden aktif dalam penelitian ini. Penggunaan *sampling jenuh* bertujuan untuk menjaga validitas internal penelitian agar representasi karakter populasi dapat tergambarkan secara menyeluruh tanpa adanya bias pemilihan sampel.

Instrumen utama yang digunakan dalam proses pengumpulan data adalah angket motivasi belajar tertutup. Angket ini disusun dengan mengadopsi indikator – indikator motivasi belajar standar yang kemudian dimodifikasi dan disederhanakan strukturnya bahasanya agar mudah dipahami oleh anak tunagrahita ringan dengan bimbingan peneliti. Skala pengukuran yang

digunakan adalah skala Likert. Sebelum instrumen angket ini disebarakan kepada responden sesungguhnya, angket tersebut telah dinyatakan lulus uji validitas dan uji reliabilitas melalui penilaian ahli dan uji coba instrumen terkontrol.

Setelah data hasil skor *pre – test* dan *post – test* terkumpul dari 11 reponden, data angka tersebut ditabulasi secara sistematis menggunakan microsoft excel. Langkah analisis data berikutnya adalah melakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas data untuk memastikan bahwa sebaran data berdistribusi normal. Setelah syarat normalitas terpenuhi dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji beda dua rata – rata sampel berpasangan yaitu *Paired Samples T – Test*. Keseluruhan proses komputasi data statistik dihitung secara akurat dengan menggunakan bantuan perangkat lunak komputer IBM SPSS versi terbaru.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Proses pengumpulan data deskriptif kuantitatif mengenai motivasi belajar siswa tunagrahita kelas X SMALB Asuhan Kasih Kupang

menghasilkan temuan data yang sangat kontras antara fase sebelum intervensi dan fase sesudah diberikan intervensi video animasi. Data statistik deskriptif dari hasil tabulasi skor angket *pre – test* dan *post – test* disajikan secara transparan melalui Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1

	N	Mi ni m u m	Max imu m	Me an	Std. Devi ation
Nilai Pre – test	11	46. 67	66.6 7	56. 97	7.65
Nilai Post – tets	11	86. 69	100. 00	93. 54	4.05
Valid N	11				

Berdasarkan deskripsi data yang tertuang pada Tabel 1, terlihat sangat jelas bahwa nilai rata – rata (mean) motivasi siswa sebelum memanfaatkan media video animasi hanya sebesar 56,97. Berdasarkan kriteria interval persentase motivasi belajar, nilai rata – rata ini menempatkan kondisi awal siswa pada kategori "Cukup". Rendahnya angka motivasi pada fase awal ini mengonfirmasi kebenaran fenomena masalah yang ditemukan pada latar belakang, di mana siswa merasa kesulitan dan jenuh terhadap pembelajaran TIK yang disampaikan

tanpa alat bantu visual yang memadai. Rentang skor minimum pre – test berada pada angka 46,67 dan nilai maksimumnya hanya mencapai 66,67 dengan nilai standar deviasi sebesar 7,65.

Sebaliknya, setelah siswa diberikan perlakuan intervensi pembelajaran TIK menggunakan media video animasi edukatif, data hasil pengukuran akhir (post – test) menunjukkan adanya lompatan skor yang sangat tajam dan signifikan. Nilai rata – rata (mean) motivasi belajar pasca – perlakuan melesat naik hingga menyentuh angka 93,54. Nilai rata – rata tersebut dikategorikan ke dalam tingkat motivasi yang "Sangat Baik". Dari data post – test juga terlihat bahwa nilai minimum siswa meningkat menjadi 86,69 dan nilai maksimum mencapai batas sempurna yaitu 100,00, dengan standar deviasi yang mengecil menjadi 4,05. Hal ini menunjukkan bahwa sebaran nilai motivasi siswa setelah intervensi menjadi lebih merata berada pada level atas.

Untuk membuktikan secara ilmiah dan meyakinkan bahwa peningkatan skor rata – rata motivasi belajar dari 56,97 menjadi 93,54 tersebut merupakan dampak nyata

dari penggunaan media video animasi dan bukan merupakan faktor kebetulan, maka dilakukan pengujian hipotesis statistik induktif menggunakan Paired Samples T – Test. Hasil analisis inferensial yang diolah melalui software SPSS menunjukkan nilai koefisien signifikan Sig. (2 – tailed = 0.000.

Berdasarkan kaidah dasar pengambilan keputusan statistik dalam uji t berpasangan, jika nilai probabilitas signifikansi yang diperoleh lebih kecil dari taraf nyata yang ditentukan (Sig. < 0.05), maka Hipotesis Nol dinyatakan ditolak secara total dan Hipotesis Alternatif diterima secara meyakinkan. Melalui hasil perhitungan dimana nilai $0.000 < 0.05$, maka dapat ditarik kesimpulan statistik yang kuat bahwa terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa tunagrahita pada pembelajaran TIK di SLB Asuhan Kasih Kupang.

Pembahasan lebih mendalam mengenai temuan penelitian ini sangat berkaitan erat dengan kelebihan media yang dimiliki oleh media video animasi dalam meretas keterbatasan kognitif anak tunagrahita ringan. Hambatan intelektual yang

dialami oleh siswa tunagrahita membuat mereka memiliki kelemahan mendasar dalam memproses memori kerja auditori yang terlalu panjang. Ketika guru hanya berceramah atau memberikan instruksi lisan mengenai langkah – langkah mengoperasikan komputer, informasi tersebut cepat hilang sebelum sempat diproses oleh otak anak. Kehadiran media video animasi bertindak sebagai jembatan kognitif yang mengonkretkan instruksi – instruksi abstrak tersebut menjadi simbol visual nyata.

Melalui penayangan animasi, siswa tidak sekedar mendengar istilah teoretis tentang perangkat keras komputer, melainkan dapat melihat langsung representasi visual objek, bentuk warna, fungsi, dan cara kerjanya secara simultan melalui grafis bergerak yang didesain secara tematik. Kombinasi elemen visual yang kontras, dinamis, dan menarik perhatian ini secara psikologis mampu merangsang pelepasan dopamin yang berimplikasi pada peningkatan rasa senang dan antusiasme siswa di dalam kelas. Peningkatan aspek afektif inilah yang memicu indikator motivasi belajar mereka melonjak kategori sangat baik.

Selain itu, aspek psikologis anak tunagrahita yang sering merasa minder atau tidak percaya diri dalam melakukan praktik komputer dapat direduksi melalui sifat video animasi yang *replayable*. Siswa dapat meminta guru untuk memutar ulang bagian video yang belum mereka pahami dengan baik tanpa merasa tertekan secara sosial. Pengulangan visual ini ini memantapkan pemahaman operasional mereka sehingga menumbuhkan dorongan internal untuk mencoba mempraktikkan sendiri instruksi komputer secara mandiri di meja kerja laboratorium komputer. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan media berbasis audio – visual digital sangat relevan dan efektif diaplikasikan dalam menunjang keberhasilan pembelajaran TIK bagi anak berkebutuhan khusus.

D. Kesimpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian, pengujian hipotesis statistik, serta ulasan pembahasan yang telah dijabarkan, maka ditarik kesimpulan akhir secara general bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh positif yang sangat signifikan dalam mendongkrak motivasi belajar siswa

tunagrahita pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di SLB Asuhan Kasih Kupang. Keberhasilan intervensi pedagogis ini dibuktikan secara empiris melalui hasil uji statistik *Paired Samples T – Test* yang menunjukkan nilai probabilitas Sig. $0.000 < 0.05$ serta adanya pergeseran kualitas motivasi belajar siswa secara masif dari nilai rata – rata awal sebesar 56,97 yang berada pada kategori "Cukup" saat *pre – test* meningkat secara signifikan menjadi 93,54 yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" pada saat pelaksanaan *post – test*.

Berdasarkan kesimpulan akhir tersebut, beberapa saran tindak lanjut yang dapat direkomendasikan demi perbaikan kualitas pembelajaran inklusif ke depan adalah sebagai berikut: (1) Bagi guru pengajar di SLB Asuhan Kasih Kupang, disarankan untuk menggeser pola mengajar konvensional dan mengintegrasikan penggunaan media berbasis video animasi edukatif ini secara konsisten dan terencana, tidak hanya terbatas pada materi TIK dasar melainkan juga pada mata pelajaran adaptif lainnya guna mempertahankan fokus belajar anak; (2) Bagi pihak pengelola lembaga sekolah, disarankan untuk

memberikan dukungan kebijakan berupa fasilitas ketersediaan infrastruktur perangkat keras audio – visual yang memadai, serta pelatihan pembuatan media kreatif bagi guru; dan (3) Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan penelitian sejenis menggunakan eksperimen yang lebih ketat seperti *True Experimental Design* dengan melibatkan kelompok kontrol pembandingan atau memperluas cakupan wilayah populasi penelitian pada ragan ketunaan yang berbeda agar generalisasi efektif media video animasi ini dapat teruji secara lebih luas di dunia pendidikan luar biasa.

DAFTAR PUSTAKA

- 2023, Kasmianti et al. 2021. "Tingkat Motivasi Belajar Siswa Kelas XI Di Ma AL- Hamidah Pada Masa Pandemi." 32(3):167–86.
- Al., Silitonga. et. 2023. "KARAKTERISTIK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS." *KARAKTERISTIK ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS* 4(1):88–100.
- Bagus Adnan, Mila Amelia, Ikhwanul Hakim, Anis Fa'iqoh, and Nina Fitriyani. 2023. "Implementasi Media Audiovisual Menggunakan Layanan Informasi Pada Pembelajaran Anak Tunagrahita." *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan* 7(3):108–13. doi: 10.22460/quanta.v7i3.4200.

- Duwanti L., Ubabuddin, Yuliantini S. 2022. "Strategi Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Pemanfaatan Fasilitas Sekolah di Sdn 04 Tenggulitahun Pelajaran 2023-2024." *Jurnal Pendidikan, Kebudayaan Dan Keislaman* 1(1):8–17.
- Fauzaiah, Maihilza Wiwi, and Yetti Afriyeni. 2024. "Peningkatan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Melalui Media Video Animasi Pada Anak Tunagrahita Kelas VI Fase C Di SLBN 2 Padang." 8:44797–800.
- Maranata, Graces, Dina Rotua Sitanggang, and Stefani Hagelara Pakpahan. 2023. "PENANGANAN BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS, (TUNA GRAHITA)." *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora* 2(3):11210–17.
- Maulidiyah, Farah nayla. 2020. "Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Pendidikan* 29(2):93–100. doi: 10.32585/jp.v29i2.647.
- Mayer, Richard E., and Roxana M. Moreno. 2016. "Nine Ways to Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning." *Educational Psychologist: A Special Issue of Educational Psychologist: Volume 38* 38(1):43–52. doi: 10.4324/9780203764770-6.
- Oktaviani, Eva, and Sumitro Adi Putra. 2025. "Optimalisasi Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Optimalisasi Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Menyikat Gigi Anak Tunagrahita Kemandirian Menyikat Gigi Anak Tunagrahita (The Optimizing the Use of Animated Videos to Improve ." 7(2020):253–59. doi: 10.36086/abdikemas.v7i2.3596.
- Tinova, Annisa, and Ardisal Ardisal. 2023. "Meningkatkan Kemampuan Mengenal Huruf Konsonan Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Tunagrahita Ringan Di Kelas V SLB Hikmah Miftahul Jannah Padang Improving the Ability to Recognize Consonants Using Video Animation for Mild Mentally Disabled Students In ." *Jurnal Pendidikan* 32(2):207–16.
- Triana Eldiva, Fiyola, and Intan Feby Winata. 2025. "Pengaruh Media Vidio Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Tambusai* Vol. 9 No.(2021):2878–82.
- Wahyudi, E., U. Fariyah, and K. Umam. 2023. "Pengaruh Video Animasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pai." *JPGMI (Jurnal Pendidikan ...* 9(2):234–46.