

Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan

Intan Safitri¹ , Rery Novio²

¹Departemen Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

²Pembina Hima Jurusan Geografi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

e-mail: intaannsafiitrii123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil dan Motivasi Belajar Siswa pada Materi Dinamika Hidrosfer Kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experiment*. Pengambilan sampel pada penelitian ini dilakukan dengan teknik purposive sampling dengan pertimbangan yaitu berupa uji pendahuluan. Dari uji pendahuluan didapatkan sampel yang terdiri dari dua kelas yaitu X.E2 (29 siswa) sebagai kelas eksperimen dan X.E1 (29 siswa) sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif animaker, sedangkan kelas kontrol menggunakan metode konvensional. Hasil uji-t terhadap hasil belajar memperoleh nilai Sig $0,000 < 0,05$, yang menunjukkan H_0 1 ditolak dan H_a 1 diterima berarti ada peningkatan pada hasil belajar siswa yang diberi perlakuan menggunakan media interaktif animaker pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif animaker. Sementara hasil uji-t terhadap motivasi memperoleh nilai Sig $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa H_0 2 ditolak dan H_a 2 diterima yang berarti meningkatnya motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media interaktif video pembelajaran animaker sehingga dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan hasil dan motivasi belajar pada kelas yang menggunakan media interaktif video pembelajaran animaker dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media terhadap hasil dan motivasi belajar pada materi dinamika hidrosfer kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan.

Kata kunci: *Media Interaktif, Animaker, Hasil Belajar, Motivasi Belajar*

Abstract

This study aims to determine the Effect of Using Interactive Video Learning Media Based on Animaker on Student Learning Outcomes and Motivation on Hydrosphere Dynamics Material for Class X MAN 1 Solok Plus Skills. This type of research uses quantitative research with a quasi-experimental method. Sampling in this study was carried out using a purposive sampling technique with considerations in the form of a preliminary test. From the preliminary test, samples were obtained consisting of two classes, namely X.E2 (29 students) as the experimental class and X.E1 (29 students) as the control class. The experimental class was given treatment using interactive learning media animaker, while the control class used conventional methods. The results of the t-test on learning outcomes obtained a Sig value of $0.000 < 0.05$, which indicates that H_01 is rejected and H_{a1} is accepted, meaning that there is an increase in the learning outcomes of students who were given treatment using interactive media animaker in the experimental class compared to the control class that did not use interactive media animaker. Meanwhile, the results of the t-test on motivation obtained a Sig value of $0.000 < 0.05$, indicating that H_02 was rejected and H_{a2} was accepted, meaning an increase in students' learning motivation in the experimental class after being given treatment using interactive video learning media animaker so that it can be concluded that there is an increase in learning outcomes and motivation in classes that use interactive video learning media animaker compared to classes that do not use media on learning outcomes and motivation in the material on hydrosphere dynamics class X MAN 1 Solok Plus Skills

Keywords : *Interactive Media, Animaker, Learning Outcomes, Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pembelajaran suatu inti dari kegiatan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia di masa mendatang. Pada masa sekarang dengan perkembangan teknologi informasi semakin maju dan berkembang hal ini menimbulkan berbagai pengaruh bagi penggunaannya dalam berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Media pembelajaran menjadi salah satu komponen pembelajaran penting dalam kegiatan belajar mengajar. Geografi salah satu mata pelajaran yang membutuhkan media untuk mempermudah siswa dalam memahami materi pelajaran khususnya pada materi dinamika hidrosfer yang tergolong kompleks. Penggunaan media interaktif, meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam membuat media pembelajaran, khususnya siklus hidrologi dan lapisan atmosfer ((Nova et al., 2020).

Dalam kegiatan pembelajaran dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif salah satunya media pembelajaran interaktif. Dalam hal ini media pembelajaran sangat berperan dalam mempermudah proses pemahaman

siswa terhadap materi secara verbal. Salah satu media pembelajaran ainteraktif yang dapat digunakan adalah media interaktif video pembelajaran animaker. Media pada umumnya juga digunakan untuk mendukung aktivitas pembelajaran yaitu mempresentasikan atau menyajikan informasi dan pengetahuan baik kepada individu maupun kelompok (Pribadi, 2017:23). Dengan kata lain media pembelajaran diciptakan untuk membantu proses siswa dalam kegiatan belajar baik itu dalam mengasah pikiran siswa dan daya tarik siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran dengan aplikasi animaker terbukti praktis serta layak untuk digunakan, respon guru dan siswa membuktikan reaksi positif dengan persentasi nilai yang didapat (Ayu Lestari Sidabutar et al., 2022). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Azizah Rahmah & Dede Fausan, 2023) terdapat pengaruh positif yang signifikan terhadap penerapan serta penggunaan atau implikasi media pembelajaran animaker pada peningkatan hasil belajar siswa.

Motivasi dan hasil belajar menjadi tolak ukur mengetahui seberapa siswa memahami materi pembelajaran khususnya geografi pada materi dinamika hidrosfer. Motivasi belajar siswa pada masa sekarang dapat dikatakan masih dalam kategori rendah karena belajar dianggap membosankan sehingga kurangnya daya tarik siswa untuk belajar. Menurut Mc Donald dalam Kompri (2016:229) motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat didasari atau tidak." Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut penulis dapat menyimpulkan bahwa motivasi adalah kekuatan dorongan dan arahan yang memungkinkan perbuatan belajar dijalankan dan dituntut kearah tujuan yang telah ditetapkan.

Dinamika Hidrosfer merupakan materi pembelajaran penting dalam Geografi SMA/MA di kelas 10 membahas pergerakan air di Bumi dan mengenal lapisan-lapisan air yang ada di bumi. Materi ini tergolong kompleks dan abstrak, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsepnya. Di samping itu materi dinamika hidrosfer dianggap pembelajaran yang membosankan dan susah dipahami karena banyak terdapat teori yang perlu dipahami. Hal ini dapat berakibat pada rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pengamatan yang peneliti lakukan di MAN 1 Solok Plus Keterampilan dapat dilihat bahwa dalam pemahaman materi pembelajaran geografi masih tergolong rendah. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran berbasis animaker karena hal ini akan meningkatkan daya tarik belajar siswa. Di samping keterbatasan pengetahuan guru di MAN 1 Solok Plus Keterampilan dalam mengenal media pembelajaran interaktif animaker bisa dikenal secara mudah kepada para guru karena animaker ini merupakan suatu website yang bisa membuat video pembelajaran secara gratis dan proses pembuatannya pun cukup sederhana sehingga mudah dipelajari. Penelitian ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Azizah Rahmah & Dede Fausan pada tahun 2023, yang menemukan bahwa penerapan serta penggunaan atau implikasi media pembelajaran Animaker memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Untuk meningkatkan hal ini dilakukan berbagai upaya oleh para guru untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan menerapkan penggunaan media pembelajaran interaktif berupa video pembelajaran berbasis animaker karena hal ini akan meningkatkan daya tarik belajar siswa. Selain itu berdasarkan hasil observasi berupa data assesment awal geografi siswa kelas X tergolong rendah. Diharapkan dengan menerapkan media interaktif berbasis animaker yang nantinya akan dilakukan penilaian sumatif diharapkan dapat mendorong tingginya penilaian formatif siswa kelas X. oleh karena itu penelitian ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis animaker dapat meningkatkan hasil dan motivasi belajar siswa pada materi dinamika hidrosfer kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu atau quasi eksperimen yang terdiri dari dua kelompok penelitian yaitu kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis animaker dan kelas kontrol melakukan pembelajaran tanpa media interaktif berbasis animaker. Disini kelompok yang satu diberikan perlakuan dan yang lainnya tidak diberi perlakuan, artinya sama seperti biasanya pembelajaran berlangsung tanpa perlakuan menggunakan media interaktif. Dengan menggunakan dua kelompok penelitian dengan media pembelajaran yang berbeda, maka disini peneliti melakukan penelitian untuk melihat pengaruh yang dihasilkan dari media pembelajaran yang digunakan.

Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes dan angket. Teknik tes berdasarkan hasil pretest awal dan posttest akhir berupa 25 butir soal pilihan ganda dalam penggunaan media interaktif bertujuan mengukur apakah penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X pada materi dinamika hidrosfer menggunakan media Animaker. Teknik angket berdasarkan 25 pernyataan untuk mengukur apakah ada peningkatan pada motivasi belajar siswa saat penggunaan atau implikasi media Animaker. Instrumen penelitian dilakukan pengujian validitas pada instrument, uji reliabilitas, dan uji daya beda. Analisis pengukuran data penelitian yaitu analisis teknik uji perbandingan bahan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan pengujian ANOVA mempunyai taraf signifikan dengan 0,05 atau 5% menggunakan SPSS 25.0 for windows. Uji persyaratan sebelum uji hipotesis diantaranya dilakukan uji normalitas Kolmogorov-Smirnova, dan uji homogenitas, uji T-test dan uji N-Gain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komparasi atau perbandingan antara kelas yang menggunakan media interaktif video pembelajaran berbasis animaker dengan yang tidak menggunakan media interaktif video pembelajaran berbasis animaker.

Tabel 1 Uji Normalitas Hasil Belajar
Tests of Normality

KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a				
		Statistic	Df	Sig.	A	Keterangan
PRETEST	EKSPERIMEN	.156	29	.070	0,05	Data berdistribusi normal
	KONTROL	.154	29	.075	0,05	Data berdistribusi normal
POSTEST	EKSPERIMEN	.146	29	.118	0,05	Data berdistribusi normal
	KONTROL	.147	29	.108	0,05	Data berdistribusi normal

Berdasarkan dari tabel di atas, untuk pengujian normalitas, dengan uji Kolmogorov-Smirnov pada hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif berupa video pembelajaran berbasis animaker pada hasil belajar pretest kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan $0,070 > 0,05$ dan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,075 > 0,05$. Untuk hasil belajar posttest siswa kelas eksperimen diperoleh nilai signifikan $0,118 > 0,05$ sedangkan kelas kontrol diperoleh nilai signifikan $0,108 > 0,05$. Dapat diketahui nilai Sig. Untuk masing-masing data pretest dan posttest pada masing-masing kelas lebih besar dibandingkan $0,05$. Hal ini berarti asumsi normalitas terpenuhi.

Tabel 2 Uji Normalitas Motivasi Belajar

Tests of Normality

KELAS		Kolmogorov-Smirnov ^a				
		Statistic	Df	Sig.	A	Keterangan
MOTIVASI	EKSPERIMEN	.152	29	.083	0,05	Data berdistribusi normal
	KONTROL	.158	29	.061	0,05	Data berdistribusi normal

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat bahwa data motivasi siswa untuk kelas eksperimen $0,083 > 0,05$ dan untuk kelas kontrol $0,061 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa data untuk motivasi belajar siswa berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Homogenitas Hasil Belajar

Test of Homogeneity of Variance

Kelas		Levene Statistic	df1	df2	Sig.	A	Keterangan
Pretest	Based on Mean	1.930	1	56	.170	0,05	Homogen
Posttest	Based on Mean	1.523	1	56	.222	0,05	Homogen

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel di atas, diketahui pertama nilai Sig. Dari pretest sebesar $0,170 > 0,05$. Hal ini dapat diartikan antar data pretest kelas eksperimen dan kontrol memiliki varians yang homogen. Kedua, nilai Sig. Dari posttest yaitu $0,222 > 0,05$. hal ini dapat diartikan antar data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang homogen.

Tabel 4 Uji Homogenitas Motivasi Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	A	Keterangan
.274	1	56	.603	0,05	Homogen

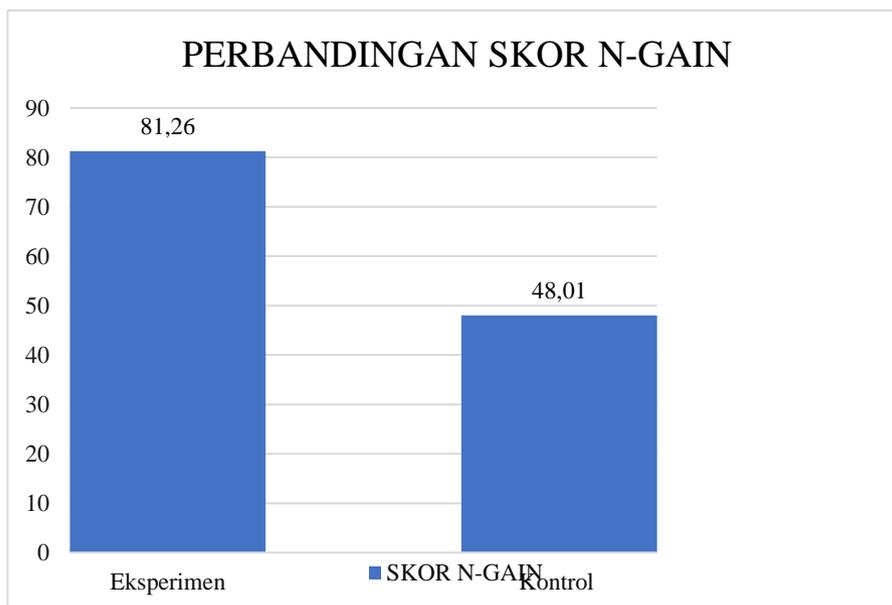
Dari hasil uji homogenitas terhadap nilai motivasi belajar siswa pada tabel diperoleh signifikan $0,603 > 0,05$ maka dapat diambil kesimpulan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 5 Uji N-Gain

No	Kelas	Skor	Keterangan
1	Eksperimen	81,2650	Efektif
2	Kontrol	48,0187	Kurang Efektif

Dengan perhitungan N-Gain pada tabel disimpulkan bahwa penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis animaker lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Fase E.

Grafik 1 Perbandingan N-Gain



Grafik diatas merupakan hasil dari skor N-Gain kelas eksperimen dan kontrol. Pada grafik diatas terlihat bahwa skor N-Gain dari kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. yang mana pada kelas eksperimen menggunakan media interaktif video pembelajaran berbasis animaker di dalam proses pembelajaran dengan skor N-Gainnya 81,26 yang dikategorikan pada kategori efektif. Sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif video pembelajaran berbasis animaker memperoleh skor N-Gain 48,01 yang dikategorikan kurang efektif.

Tabel 6 Uji Hipotesis Hasil Belajar

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil belajar	Equal variances assumed	7,463	,008	-22,963	56	,000	-43,724	1,904	-47,539	-39,910

Berdasarkan data pada tabel, diketahui nilai Sig (2-tailed) sebesar ,000 < 0,05 dengan keputusan H_0 1 ditolak dan H_a 1 diterima sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif video pembelajaran animaker dengan yang tidak menggunakannya pada materi dinamika hidrosfer kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan.

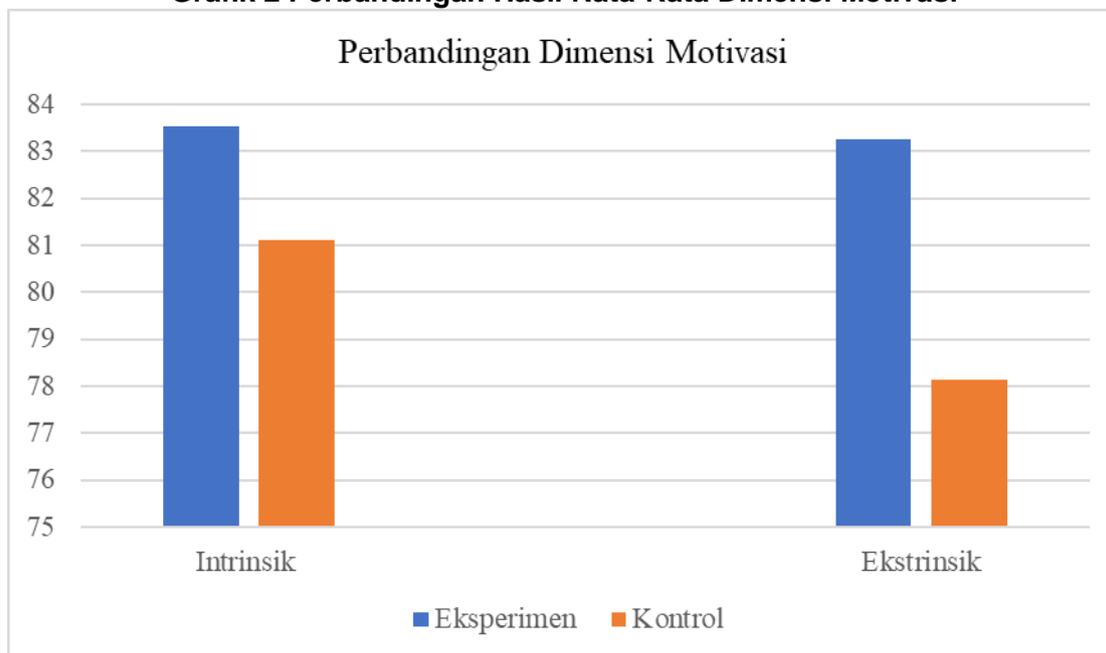
Tabel 7 Uji Hipotesis Motivasi Belajar

Independent Samples Test

	Levene's Test for Equality of Variances	t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	T	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Motivasi	Equal variances assumed	,274	,603	5,360	56	,000	4,379	,817	2,743	6,016

Hasil uji hipotesis pada tabel menunjukkan nilai signifikan dari motivasi belajar siswa yaitu 0,000. Karena nilai signifikannya 0,000 < 0,05 dapat disimpulkan bahwa H_0 2 ditolak dan H_a 2 diterima, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis animaker terhadap motivasi siswa kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan.

Grafik 2 Perbandingan Hasil Rata-Rata Dimensi Motivasi



Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa adanya perbedaan rata-rata antara dimensi intrinsik maupun ekstrinsik kelas eksperimen dan kelas kontrol. Rata-rata intrinsik kelas eksperimen yaitu 83,52 sedangkan kelas kontrol 81,11. Rata-rata ekstrinsik kelas eksperimen yaitu 83,25 sedangkan kelas kontrol 78,14.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Animaker pada materi dinamika hidrosfer di kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan, ditemukan bahwa nilai Sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari $\alpha = 0,05$. Dengan demikian, hipotesis H_{01} ditolak dan H_{a1} diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat komparasi antara hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif video pembelajaran Animaker dengan yang tidak menggunakannya pada materi dinamika hidrosfer. Pada hasil penelitian ini, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media Animaker jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut.

Dari hasil peneliti dalam melakukan rekapitulasi nilai motivasi siswa disimpulkan bahwa terdapat komparasi antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media interaktif video pembelajaran Animaker dengan yang tidak menggunakannya pada materi dinamika hidrosfer yaitu pada kelas menggunakan media interaktif video pembelajaran animaker mengalami peningkatan pada motivasi belajar siswa. Pada penelitian ini difokuskan pada hipotesis yang menyatakan bahwa penggunaan media interaktif Animaker pada materi Dinamika Hidrosfer memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan. Berdasarkan hasil analisis terhadap data yang diperoleh, terdapat beberapa temuan penting yang perlu

dibahas untuk membuktikan hipotesis tersebut. Analisis terhadap hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05 ($0,000 < 0,05$), dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, terdapat komparasi antara kelas yang menggunakan media interaktif Animaker dengan yang tidak menggunakan media interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Animaker memiliki komparasi dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada materi dinamika hidrosfer di kelas X MAN 1 Solok Plus Keterampilan. Aktivitas pembelajaran menggunakan Animaker membuat siswa lebih aktif, kritis, dan terampil dalam membuat video pembelajaran. Terdapat komparasi antara hasil belajar siswa yang menggunakan media interaktif video pembelajaran Animaker dengan yang tidak menggunakannya. Hasil penelitian mendemonstrasikan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa yang menggunakan media Animaker lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini ditunjukkan oleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana nilai ini lebih kecil dari $\alpha = 0,05$, sehingga hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan perhitungan N-Gain, terlihat bahwa kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata skor N-Gain sebesar 81,26% dengan kategori efektif, sedangkan nilai rata-rata skor N-Gain pada kelas kontrol hanya sebesar 48,01% dengan kategori kurang efektif. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Animaker lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Begitu pula dengan motivasi belajar terdapat komparasi antara motivasi belajar siswa yang menggunakan media interaktif video pembelajaran Animaker dengan yang tidak menggunakannya. Hasil penelitian mendemonstrasikan bahwa nilai rata-rata motivasi belajar siswa yang menggunakan media Animaker jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil perbandingan rata-rata dimensi motivasi. Dimensi intrinsik kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,52 sedangkan kelas kontrol 81,1. Dimensi ekstrinsik kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 83,25 sedangkan kelas kontrol 78,14. Hasil ini mendukung kesimpulan bahwa penggunaan media interaktif video pembelajaran berbasis Animaker dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Lestari Sidabutar, N., Matematika, P., Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, F., Sumatera Utara Medan Jl Wiliam Iskandar Ps, U. V, Baru, K., Deli Serdang, K., & Utara, S. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi Animaker pada Materi Vektor*. 06(02), 1374–1386.
- Azizah Rahmah, M., & Dede Fausan, M. (2023a). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris

- Kelas XII DI SMA Negeri 3 Pangkep 1. *Jurnal Guru Pencerah Semesta (JGPS)*, 1(2), 88–95.
- Azmi, T. R., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Animaker Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang. *Armada : Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 1(10), 1272–1288. <https://doi.org/10.55681/armada.v1i10.964>
- Chandra, D., Mariya, S., Nova, S., Edial, H., Rahmi, L., Putri, S., ... & Putra, A. (2021). Training in Making Interactive Learning Media (Cycle of Hydrology and Layers of the Atmosphere) SMAN 5 Pariaman and SMAN 1 Ulakan Tapakis, Padang Pariaman. *Sumatra Journal of Disaster, Geography and Geography Education*, 5(2), 126-130.
- Citra, Y. (2023). Penggunaan Aplikasi Animaker pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas III SD Negeri 07 Sintuk Toboh Gadang. *Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah*, 1(2), 353–361. <https://doi.org/10.58578/ajisd.v1i2.2066>
- Fajrianti, R., & Meilana, S. F. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animaker Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6630–6637. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3325>
- Fairuz, R., Rijanto, T., & Rusimanto, P. W. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Rangkaian Osilator Sinus Berbasis Ispring Suite Pada Mata Pelajaran Penerapan Rangkaian Elektronika Kelas XI DI SMKN 3 Surabaya.
- Hidayah, Achmad, Mr Sarwono, and Yasin Yusup. "Earthcomm-based Multimedia Learning of Geography in Improving Learning Motivation and Spatial Ability of the High School Students." *International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)*. Atlantis Press, 2017.
- Laksito, W., Saptomo, Y., Wilayah, K., Jawa, V. I., Kementerian, T., Teknologi, R., & Tinggi, P. (n.d.). *Ragam Media Interaktif Dalam Pembelajaran*.
- Susanti, V. D., & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Animaker Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3), 331–341. <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.2024>
- Tambunan, M. A., Siagian, P., & Kunci, K. (n.d.). *Humantech Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Website (Google Sites) Pada Materi Fungsi Di Sma Negeri 15 Medan*.
- Three, A., Waruwu, M., & Pakiding, H. (2023). *Penggunaan Aplikasi Animasi Interaktif (Animaker) Dalam Proses Pembelajaran*. <https://jurnal.sttekumene.ac.id>
- Wanita, Sesi, and Lukman Hakim Siregar. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Menggunakan Aplikasi Animaker Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pengukuran Kecerahan Air." *Jurnal Vinertek (Vokasional Informatika Edukasi Riset dan Teknologi)* 3.2 (2023): 18-27.
- Waruwu, A. T. M., & Pakiding, H. (2023). Penggunaan Aplikasi Animasi Interaktif (Animaker) Dalam Proses Pembelajaran. *Vox Dei: Jurnal Teologi dan Pastoral*, 4(2), 197-209.
- Yeni, D. F., Lasia Putri, S., Setiawati, M., Universitas, M., & Yamin, M. M. (2022a). *Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa SMP N 1 X Koto Diatas* (Vol. 10, Issue 2).