

**ANALISIS PEMANFAATAN MEDIA BERBASIS VIDEO ANIMASI
UNTUK MENINGKATKAN MINAT MAHASISWA
DALAM PEMBELAJARAN MATA KULIAH IPS LANJUTAN
DENGAN TEMA MEMPERTAHAKAN KEMERDEKAAN INDONESIA**

Andi Dewi Riang Tati

andi.dewi.riang@unm.ac.id

Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Pembelajaran yang efektif adalah dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi tersebut adalah penggunaan media video animasi. Pembelajaran IPS Lanjutan pada tema sejarah dianggap sebagai salah satu mata kuliah yang sulit dan membosankan bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Negeri Makassar. Hal tersebut disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa dan dosen mengenai pemanfaatan penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS Lanjutan. Jenis penelitian yang digunakan adalah *case study* atau study kasus yang merupakan penggalan ilmu yang empiris guna menganalisis fenomena dalam latar belakang kehidupan nyata. Dalam penelitian ini membutuhkan 7 orang mahasiswa angkatan 2023 kelas A4. Analisis data kualitatif deskriptif melalui reduksi data berupa rangkuman dan memfokuskan data berdasarkan angket minat belajar. Wawancara dilakukan diuraikan dalam bentuk narasi. Display data menyederhanakan data yang kemudian disimpulkan. Hasil penelitian menemukan bahwa pemanfaatan media video animasi berdampak baik terhadap minat belajar mahasiswa.

Kata Kunci: Video Animasi, Minat, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Effective learning is by utilizing technology. One form of utilizing this technology is the use of animated video media. Advanced Social Studies learning on a historical theme is considered one of the difficult and boring subjects for students of the Makassar State University Primary School Teacher Education Study Program (PGSD). This is because the learning media used is not interesting. This research aims to determine the perceptions of students and lecturers regarding the use of animated video media in advanced social studies learning. The type of research used is a case study or case study which is an empirical science to analyze phenomena in real life settings. This research requires 7 students from the class of 2023, class A4. Descriptive qualitative data analysis through data reduction in the form of summaries and centralizing data based on a learning interest questionnaire. The interviews conducted were explained in narrative form. Displaying data brings data that is then concluded. The research results found that the use of animated video media had a good impact on students' interest in learning.

Keywords: Animation Video, Interest, IPS Learning

©Pendidikan Sejarah FKIP UM Palembang
DOI: <https://doi.org/10.32502/jdh.v4i1.8155>

PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diperlukan dalam upaya meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran sehingga mengarah peningkatan kualitas hasil pendidikan. Pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran memberikan kemudahan bagi para pendidik menyiapkan bahan pembelajaran dan membantu dalam mewujudkan kemandirian, efektif, aktif, kreatif dan lingkungan belajar yang menyenangkan (Bahri, 2016; Gamar & Tati, 2021). Keberadaan teknologi saat ini dinilai sangat penting dalam kehidupan manusia sebagai penunjang dalam melakukan berbagai aktivitas baik dalam melakukan pekerjaan maupun dalam hal pendidikan (Agustian & Salsabila, 2021).

Bagi peserta didik SD pembelajaran IPS bukanlah hal yang mudah untuk dimengerti dan dipahami (Tati & Bahri, 2019). Peserta didik SD merupakan anak-anak yang masih dalam tahap bermain-main dan kurang serius dalam pembelajaran, jika menurut mereka hal tersebut membosankan, maka malas untuk mengikuti proses pembelajaran. Bagi sebagian peserta didik pembelajaran IPS merupakan pembelajaran membosankan karena materi adalah sejarah masa lalu yang “memaksa” untuk membaca, memahami dan mengingat peristiwa yang terjadi di masa lampau. Proses belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam menerima dan memahami materi (Nuraeni LH, 2018). Diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat (Tafonao, 2018). Perkembangan sains dan teknologi semakin pesat, diperlukan inovasi

dalam strategi pembelajaran. Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah strategi guru mengajar atau menyampaikan pelajaran untuk menarik perhatian peserta didik (Abriyanti et al., 2022). Metode harus korelasi dengan materi yang disampaikan dan media yang digunakan akan mempermudah peserta didik untuk memahaminya. Guru diharapkan mampu untuk mengaplikasikan pembelajaran berbasis IT atau tidak gagap teknologi (gaptek) (Bahri, 2022; Qamariyah & Nurhadi, 2021).

Program Studi Pendidikan Seokoah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Makassar, salah satu mata kuliah dalam kurikulumnya adalah IPS Lanjutan. Mata kuliah tersebut adalah mata kuliah wajib pada semester genap dengan beban 3 sks. Salah satu tema dari mata kuliah ini adalah tema sejarah, yang cukup dominan dalam topik perkuliahan sehingga menuntut mahasiswa untuk mampu mengetahui dan memahami berbagai peristiwa sejarah, baik pada skala nasional maupun internasional. Kondisi di kelas cukup mengawatirkan, pembelajaran dengan tema Sejarah pada pengalaman peneliti/penulis ketika mengajar, mahasiswa tidak memiliki minat yang baik dalam proses belajar mengajar. Salah satu hal yang menyebabkan adalah media yang digunakan tidak menarik bagi mahasiswa.

Media pembelajaran yang tersedia pada laboratorium IPS di program studi tersebut hanya berupa, globe, peta, slide, foto pahlawan, miniatur candi, media spin budaya, poster penjelasan materi dan lain-lain. Media pembelajaran IPS di program studi tersebut kurang berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar

IPS, khususnya pada tema sejarah. Hal tersebut disebabkan oleh media-media tersebut tidak menarik dan tidak memberikan sugesti terhadap peningkatan minat pembelajaran IPS pada tema sejarah.

Berdasarkan temuan lapangan di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan menganalisis pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran IPS Lanjutan pada tema mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui fungsi pemanfaatan media teknologi berbasis video animasi dalam pembelajaran sejarah, diharapkan mahasiswa terlibat, termotivasi, dan memiliki minat yang baik dalam pembelajaran IPS Lanjutan pada tema sejarah. Kendala yang selama ini dalam upaya peningkatan minat belajar mahasiswa dapat teratasi dengan memanfaatkan media video animasi dalam pembelajaran IPS.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah *case study* atau study kasus yang merupakan penggalian ilmu yang empiris guna menganalisis fenomena dalam latar belakang kehidupan nyata. Dalam penelitian ini membutuhkan 7 orang mahasiswa angkatan 2023 kelas A4. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2023/2024 pada program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar.

Analisis data kualitatif deskriptif melalui tahapan, yakni mereduksi data melalui berupa rangkuman dan memfokuskan data berdasarkan angket minat belajar

yang telah diketjakan oleh mahasiswa. Kemudian data yang telah direduksi menghasilkan gambar yang jelas yang akan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Wawancara dilakukan diuraikan dalam bentuk narasi. Dengan adanya display data diharapkan dapat menyederhanakan data yang kemudian akan ditarik kesimpulan. Kesimpulan peneliti membandingkan hasil angket dan wawancara sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dengan baik (Sugiyono, 2017)

PEMBAHASAN

Dalam wawancara yang dilakukan secara langsung di Program Studi Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar pada tanggal 16 Maret 2024. Hasil wawancara yang dilakukan pada dosen pengampuh Mata Kuliah IPS Terpadu Nurabidah Idrus. Kemudian pada tanggal 17 Maret 2024 melakukan pengumpulan data dengan angket. Subyek 7 orang mahasiswa angkatan 2023 kelas A4 dengan inisial, AP, AS, BS, BK, BA, ZC, VC. Pada angket yang telah disiapkan terdiri dari 8 pertanyaan yang terkait dengan minat belajar IPS Terpadu Materi Indonesia Mempertahankan Kemerdekaan dapat dilihat pada tabel berikut:

Subyek	sko r	Presentas e	Kriteri a
AP	25	38%	Kurang
AS	32	52%	Baik
BS	45	84%	Sangat baik
BK	33	67%	Baik
BA	24	40%	Kurang
ZC	47	86%	Sangat baik
VC	48	87%	Sagat baik

Berdasarkan hasil analisis angket minat belajar mahasiswa pada mata Kuliah IPS Lanjutan pada tema Memperthankan Kemerdekaan Indonesia menunjukkan bahwa minat dari 7 orang mahasiswa yang menjadi sampel berbeda-beda. Untuk kriteria sangat baik terdiri dari 3 orang mahasiswa, diantaranya BS dengan prosentase 84%, ZC dengan presentase 86%, sedangkan VC dengan prosentase 87%. Sementara kriteria baik terdiri dari 2 orang, AS dengan prosentase 52% sedangkan BK dengan prosentase 67%. Sedangkan pada kriteria kurang, juga terdiri dari 2 orang, AP dengan prosentase 38% sedangkan Ba dengan Prosentase 40%.

Hasil wawancara dari dosen tentang minat mahasiswa, dosen mengalami kesulitan dalam memahami materi Indonesia Masa Mempertahankan Kemerdekaan. Hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti; mahasiswa memiliki kesulitan belajar, metode belajar yang digunakan tidak sesuai dengan karakter mahasiswa, media pembelajaran yang digunakan tidak menarik, strategi dan metode yang digunakan masih konvensional.

Kesulitan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran IPS disebabkan oleh ketidakmampuan dalam memahami konsep-konsep yang sifatnya abstrak. Mahasiswa menganggap bahwa materi IPS cakupannya luas dan banyak sehingga berdampak pada ketidakmampuan serta kurangnya minat terhadap pembelajaran IPS (Susilowati & Sutama, 2022). Berdasarkan wawancara dari mahasiswa bahwa beberapa faktor yang mempengaruhi kesulitan belajar adalah tingkat kemampuan mahasiswa yang berbeda dan semangat belajar yang berbeda

antara satu mahasiswa dengan mahasiswa lainnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka diperlukan video animasi diperlukan untuk diterapkan dalam upaya meningkatkan minat belajar mahasiswa kelas A4 pada mata Kuliah IPS Lanjutan pada materi agar tidak berdampak pada menurunnya hasil belajar, apalagi tema sejarah pada Mata Kuliah IPS Lanjutan dianggap sebagai materi yang sulit dipahami oleh mahasiswa. Video animasi yang berisikan materi ajar dengan gambar bergerak disertai penjelasan materi dengan durasi 20 menit yang memuat kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pendahuluan dijelaskan manfaat dan tujuan mempelajari materi, serta ransangan atau stimulus berupa kuis, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan materi yang menarik dengan adanya animasi serta video, kemudian ditutup dengan asesmen dan ditutup dengan kesimpulan serta motivasi.

Hasil wawancara mahasiswa terkait dengan diperlukannya media berbasis animasi adalah; kurang menariknya media yang digunakan dalam pembelajaran sehingga antusiasme belajar mahasiswa rendah. Namun ketika pembelajaran dilakukan dengan menampilkan animasi, mahasiswa sangat bersemangat dan memperhatikan materi pembelajaran yang ditampilkan. Hal tersebut disebabkan karena video animasi menggabungkan visual dan audio untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik. Dalam animasi, gambar-gambar atau objek-objek yang direkam secara berurutan dan disusun dalam urutan tertentu untuk menciptakan ilusi gerakan. Animasi ini dapat mencakup berbagai

elemen, seperti karakter, latar belakang, efek suara, dan juga narasi suara (Ramdhani et al., 2021). Dengan menggunakan media audio visual, kita dapat mengungkapkan objek dan peristiwa dengan cara yang mendekati keadaan yang sesungguhnya, memberikan pengalaman yang lebih nyata dalam menyampaikan informasi (Julinda, 2021). Media audio visual adalah sebuah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk mendukung pengajaran melalui penggunaan audio dan visual. Melalui penggabungan ini, media tersebut dapat menyampaikan informasi, sikap, dan ide dengan cara yang lebih komprehensif dan efektif. Dapat pula diartikan sebagai media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan maupun pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Fauziah & Ninawati, 2022).

Media berbasis video animasi yang digunakan dalam perkuliahan Mata Kuliah IPS Lanjutan pada materi Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia dapat dibuat menggunakan berbagai perangkat lunak dan alat desain grafis sehingga menciptakan sebuah animasi dengan kreativitas. Objek termuat dalam animasi dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau efek khusus. Animasi yang digunakan dalam konteks pembelajaran memiliki tujuan yang berbeda dengan animasi yang hanya digunakan untuk hiburan semata. Untuk tujuan pembelajaran dibutuhkan pengetahuan tentang bagaimana menyajikan informasi yang dinamis melalui animasi, yang mampu diproses oleh kognitif otak manusia (Wulansari, 2021). Berikut

ini contoh gambar animasi yang digunakan dalam pembelajaran IPS terpadu adalah sebagai berikut:



Sumber:

https://www.youtube.com/watch?v=U9_T-iMpBM4

Animasi tersebut diadopsi dari youtube yang dibuat dalam berbagai gaya, mulai dari video animasi 2D hingga animasi 3D (Muhammad & Sugara, 2019). Keunggulan dari media berbasis video animasi adalah kemampuannya untuk menggambarkan konsep yang kompleks dalam bentuk yang lebih mudah dimengerti oleh mahasiswa. Animasi dapat memvisualisasikan peristiwa sejarah, menggambarkan lokasi geografis, menghidupkan kembali tokoh-tokoh sejarah, dan menyajikan konsep-konsep penting dalam sejarah dengan cara yang lebih menarik dan interaktif (Istiqomah et al., 2023). Dalam pembelajaran IPS dengan tema sejarah, media berbasis video animasi dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menyentuh kepada mahasiswa karena dapat melihat visualisasi yang jelas sebuah peristiwa sejarah, memahami konteks waktu dan tempat, serta merasakan emosi terhadap peristiwa yang dipelajari.

Arti penting media berbasis animasi terhadap minat mahasiswa dalam pembelajaran IPS dengan tema mempertahankan kemerdekaan diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap peristiwa dan

tokoh-tokoh yang berperan dalam mewujudkan Indonesia Merdeka. Selain itu menurut salah seorang mahasiswa bahwa dengan penggunaan media berbasis animasi dalam pembelajaran IPS dengan tema sejarah tidak hanya dapat meningkatkan minat mahasiswa terhadap pembelajaran, namun juga dapat memunculkan keterampilan berpikir kritis serta mampu mengaitkan peristiwa masa lampau dengan masa kini sehingga arti penting dalam pembelajaran IPS dengan tema sejarah dapat menjadi salah satu bagian penting dalam pembentukan karakter mahasiswa. Dengan pembelajaran IPS dengan tema sejarah mahasiswa diharapkan dapat memahami dan mengintegrasikan nilai-nilai yang tersirat dalam sebuah peristiwa sehingga mahasiswa dapat mendapat nilai dan pengalaman sehingga dapat lebih bijaksana menghadapi berbagai permasalahan yang dihadapi. Pembelajaran sejarah mempunyai peran yang sangat penting dalam membangun karakter mahasiswa (Afwan et al., 2020).

Minat memainkan peran yang penting dalam hasil dan proses pembelajaran seseorang (Astuti et al., 2021). Minat dapat pula diartikan sebagai suatu aspek yang mendorong individu untuk melakukan sebuah tindakan dengan tujuan yang diinginkan. Minat memiliki peran psikologis yang kuat dalam memotivasi seseorang untuk mencapai tujuan. Terdapat minat dalam pembelajaran sejarah mencakup dua aspek penting, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif. Aspek kognitif menekankan bahwa minat dipengaruhi oleh pengetahuan, pemahaman, dan konsep yang diperoleh melalui pengalaman dan

interaksi dengan lingkungan sekitar. Di sisi lain, aspek afektif melibatkan tingkat emosi yang terlibat dalam proses penilaian untuk menentukan kegiatan yang disukai dalam pembelajaran sejarah. Menurut Nashar, minat belajar merupakan dorongan internal individu untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman. Minat ini timbul karena keinginan yang kuat untuk memperoleh pemahaman dan wawasan yang lebih dalam terhadap suatu hal, sehingga mendorong individu untuk belajar dengan tekun (Alifah et al., 2019).

Salah satu cara efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah adalah melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif, seperti video animasi. Video animasi adalah alat pembelajaran yang sangat efektif karena dapat menyajikan informasi dalam format yang menarik dan mudah dimengerti. Video animasi menggabungkan elemen visual dan audio. Dalam konteks pembelajaran sejarah, video animasi dapat digunakan untuk menghidupkan kembali peristiwa masa lalu, menjelaskan konsep sejarah dan memberikan konteks visual untuk peristiwa dan orang-orang yang dipelajari. Misalnya, video animasi dapat digunakan untuk menggambarkan pertempuran bersejarah, menunjukkan bagaimana penemuan atau inovasi berdampak pada masyarakat, atau bahkan untuk menggambarkan kehidupan sehari-hari dalam periode sejarah tertentu (Widja, 2018).

Penerapan video animasi dalam pembelajaran IPS Lanjutan dengan tema mempertahankan kemerdekaan Indonesia di Program

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UNM diharapkan dapat membantu mahasiswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitik. Dengan memperhatikan dan menganalisis video animasi tersebut, mahasiswa dapat mengkomparasikan antara fakta dan opini sehingga mereka dapat mengambil kesimpulan berdasarkan bukti yang mereka saksikan dari video animasi tersebut. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran sejarah dapat memberikan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif (Millati, 2021), sehingga mahasiswa memperoleh gambaran peristiwa sejarah secara visual yang selama ini hanya dipelajari melalui deskripsi yang tidak dapat membangkitkan minat belajar mereka. Animasi juga di memberikan pengajaran yang lebih interaktif dan bervariasi (Sormin et al., 2019), sehingga hal tersebut dapat memberikan tantangan bagi mahasiswa seakan “hidup” pada zaman dimana peristiwa itu terjadi.

SIMPULAN

Media video animasi merupakan salah satu media yang dapat menjadi solusi dari rendahnya minat pembelajaran IPS terpadu pada materi sejarah di Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar Universitas Negeri Makassar. Keterbatasan media pembelajaran selama ini disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran yang berdampak pada rendahnya minat terhadap pembelajaran IPS, khususnya pada tema sejarah. Berdasarkan pendapat dosen dan para mahasiswa bahwa dengan pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran IPS Lanjutan pada tema mempertahankan kemerdekaan Indonesia memberikan nuansa baru dalam proses

perkuliahan sehingga berdampak pada perubahan minat pembelajaran IPS lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut disebabkan karena media video animasi lebih menarik, mengembangkan keterampilan berpikir, meningkatkan daya ingat mahasiswa serta menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abriyanti, R., Syukur, M., & Iwerna, I. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IX di UPT SMP Negeri 3 Binamu Kab. Jenepono Sulawesi Selatan. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4 (1), 403–413.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3 (1), 123–133.
- Alifah, S., Narsih, D., & Widiyanto, S. (2019). Pengaruh Metode Partisipatori dan Minat Belajar terhadap Kemampuan Berwirausaha Siswa SMK. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 10 (1), 66–81.
- Astuti, F., Idris, M., & Sholeh, K. (2021). Minat Siswa Terhadap Sejarah dan Budaya Palembang di SMA Negeri 15 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 7 (1), 77–82.
- Bahri, B. (2016). *Integrasi Nilai Karakter Pada Mata Kuliah Sejarah Lokal*.
- Bahri, B. (2022). Utilization of Vlog Video A History Learning Media At SMAN 2 Jenepono. *ISTORIA*

- Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sejarah*, 18 (2).
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6 (4), 6505–6513.
- Gamar, M. M., & Tati, A. D. R. (2021). Utilization of ICT Based Learning Media in Local History Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764 (1), 12079.
- Istiqomah, N., Lisdawati, L., & Adiyono, A. (2023). Reinterpretasi Metode Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Optimalisasi Implementasi dalam Kurikulum 2013 di Madrasah Aliyah. *IQRO: Journal of Islamic Education*, 6 (1), 85–106.
- Millati, I. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Perspektif Merdeka Belajar di Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2 (1), 1–9.
- Muhammad, R., & Sugara, E. P. A. (2019). Sejarah Pembangunan Masjid Agung Palembang dalam Video Animasi 3 Dimensi. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1 (2), 227–240.
- Nuraeni LH, N. L. H. (2018). *Habitus Belajar Siswa Berprestasi di SMA Negeri 12 Makassar*. Universitas Negeri Makassar.
- Qamariyah, N., & Nurhadi, A. (2021). Pentingnya Analisis Kebutuhan dalam Program Pendidikan dan Pelatihan berbasis IT bagi Guru PAI di Tengah Pandemi Covid'19. *Indonesian Journal of Islamic Educational Management*, 4 (1), 7–15.
- Ramdhani, A., Hardian, R., & Maulana Fajar, A. (2021). *Pembuatan Motion Graphic Pengenalan Desain Komunikasi Visual Untuk Siswa Sma-Smk*. Politeknik Harapan Bersama.
- Sormin, S. A., Siregar, A. P., & Priyono, C. D. (2019). *Konsep Literasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah di Era Disruptif*.
- Susilowati, A., & Sutarna, S. (2022). Kesulitan Belajar IPS pada Siswa Sekolah Dasar: Studi pada SD Muhammadiyah Kota Bangun, Kutai Kartanegara. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9 (1), 31–43.
- Tati, A., & Bahri, B. (2019). The Effect of Classroom Management on Student Learning Motivation in Social Science Subject in Fourth Grade of Telkom Elementary School of Rappocini District of Makassar. *Proceedings of the 1st International Conference of Science and Technology in Elementary Education, ICSTEE 2019, 14 September, Makassar, South Sulawesi, Indonesia*.
- Widja, I. G. (2018). Pembelajaran Sejarah yang Mencerdaskan suatu Alternatif Menghadapi Tantangan dan Tuntutan Jaman yang Berubah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1 (2), 117–134.
- Wulansari, I. (2021). *Efektivitas Penggunaan Media Film Animasi untuk Menyampaikan Pesan Dakwah pada Anak (Analisis Film Animasi Nusa dan Rara)*. IAIN Ponorogo.