



Volume : 04
Nomor : 03
Bulan : September
Tahun : 2018
http : //ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index

Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D

Hakop Walangadi & Wahyu Putra Pratama
Universitas Negeri Gorontalo
hakop.walangadi12@gmail.com

ABSTRAK

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah dengan menggunakan media video animasi 2D pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab. Bone Bolango Pemahaman belajar siswa akan Meningkatkan??. Adapun tujuan dari penelitian yaitu untuk meningkatkan Pemahaman belajar siswa Pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab. Bone Bolango menggunakan media *video animasi 2D*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas V yang berjumlah 21 orang. Penelitian ini dilaksanakan secara bersiklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pemantauan evaluasi, refleksi dan analisis. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa siswa yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 10 orang dengan persentase 48%. Hal tersebut belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga dilakukan tindakan lanjutan ke siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, siswa yang memperoleh nilai di atas KKM berjumlah 17 orang dengan presentase 81%. Hasil pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan, sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media *video animasi 2D* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab.Bone Bolango

Kata kunci: *Pemahaman Belajar, Video Animasi 2D, Pembelajaran IPS*

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS bukan sebatas pada upaya mentransfer sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka kepada siswa, melainkan terletak pada upaya agar siswa mampu memahami apa yang telah dipelajarinya dan menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, serta bekal bagi dirinya untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS yang ideal pada tingkat pendidikan dasar (SD) hendaknya lebih menekankan pada unsur-unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai, moral dan keterampilan-keterampilan sosial pada anak.

Apabila kita memperhatikan pembelajaran yang terjadi di sekolah masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan siswa dalam proses belajar itu sendiri. Kondisi ini didukung oleh kenyataan bahwa pendekatan ekspositorik sangat menguasai seluruh proses belajar mengajar, sebagian besar guru hanya mentransfer ilmu pengetahuan belaka kepada siswa tanpa berusaha untuk mengkaitkannya dengan lingkungan siswa dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, yang berasal dari lingkungan dan



Volume : 04
Nomor : 03
Bulan : September
Tahun : 2018
http : //ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index

pengalamannya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari siswa di sekolah. Suasana pembelajaran yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek belajar (*student centered*) yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Menurut Young (Geteng, 2011:39) bahwa dapat didefinisikan peran guru yaitu Sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, dan evaluator. Sehingga pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pemindahan pengetahuan (*transfer knowledge*) dari benak guru ke siswa yang berupa informasi hafalan tentang data atau fakta, namun siswa lebih di dorong agar mampu membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull*).

Berdasarkan observasi yang di laksanakan di SDN 2 Kabila pada kelas V bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Kondisi tersebut tentu membuat pembelajaran sepenuhnya hanya dikuasai oleh guru, siswa hanya diam, duduk, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa belum belajar sampai tingkat pemahaman, sehingga baru mampu menghafal materi yang disampaikan guru dan belum dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari untuk mengatasi masalah-masalah kehidupan sehari-hari. Permasalahan lain yang ada di lapangan yaitu kurangnya keahlian guru dalam merancang media pembelajaran khususnya media audio visual, dengan alasan akan banyak memeras waktu dan tenaga dalam proses mendapatkan keahlian dalam merancang media pembelajaran khususnya media audio visual, Dan masih banyaknya materi yang harus disampaikan kepada siswa, sehingga guru hanya menggunakan media jadi yaitu media gambar.

Dampak yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu walaupun siswa bersikap tenang dan tetap fokus pada penjelasan guru, tetapi saja materi tidak dapat dipahami secara maksimal karena penyampaiannya kurang menarik dan membosankan.

Dampak dan pengaruh yang paling menonjol yaitu dapat terlihat dari rendahnya capaian hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran yang banyak menyita konsentrasi seperti mata pelajaran IPS. Berdasarkan data yang di peroleh, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Untuk mata pelajaran IPS yaitu 75. Pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 Yaitu dari siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa hanya sekitar 5 (25%) siswa yang mampu mencapai nilai KKM 75 ke atas pada ujian akhir sekolah (UAS) sedangkan yang memperoleh nilai 75 ke bawah berjumlah 16 (75%) orang siswa.

KAJIAN PUSTAKA

Pemahaman Belajar

Pemahaman belajar adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menjelaskan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan. Menurut Komara dan



Volume : 04

Nomor : 03

Bulan : September

Tahun : 2018

http : //ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index

Fitni (1999:92) bahwa belajar dengan pemahaman adalah proses belajar yang membawa siswa untuk mampu memahami sesuatu berdasarkan pada suasana atau keadaan dan masalah-masalah yang baru di hadapinya. Adapun indikator pemahaman belajar siswa yaitu: (1) siswa mampu menjelaskan secara verbal mengenai apa yang telah dipelajarinya, (2) siswa mampu memberikan contoh dari suatu konsep yang dipelajarinya, (3) siswa mampu mengemukakan pendapat dari suatu konsep yang dipelajarinya, (4) siswa mampu memberikan kesimpulan mengenai suatu konsep yang dipelajarinya. Indikator tersebut sejalan dengan Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 (Kamal, 2013:1) indikator siswa memahami konsep pembelajaran yaitu: (1) mampu menyatakan ulang suatu konsep, (2) mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, (3) mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, (4) mampu mengklasifikasikan objek menurut tertentu sesuai dengan konsepnya, (5) mampu mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, (6) mampu mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Jika di sekolah seorang siswa telah belajar menyelesaikan soal-soal hitungan (perkalian, penjumlahan, pengurangan, dan pembagian) Pada saat siswa itu berbelanja di luar sekolah, ia pun akan belajar memahami perhitungan untuk membeli barang-barang. Dengan demikian, pada belajar dengan pemahaman ini diperlukan kecermatan siswa untuk menyelesaikan kasus atau soal-soal baru melalui pemahamannya terhadap persoalan baru tersebut.

Definisi Media Video

Salah satu bentuk dari media *audio visual* adalah *video* pembelajaran. *Video* merupakan serangkaian gambar gerak yang di sertai suara yang membentuk suatu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang di simpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau *disk*. Menurut Sadiman, Rahardjo, Haryono, Harjito, dan Bachtiar (2014:74) bahwa pesan yang di sajikan media *Video* bisa bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita) maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun instruksional.

Media *video* pembelajaran dapat di golongan ke dalam jenis media *audio visual aids* (AVA), yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung juga mengandung unsur gambar yang bisa di lihat. Informasi yang di sajikan melalui multimedia ini, dapat dilihat di layar *monitor* atau ketika di *proyeksikan* melalui *overhead projector*. Adapun menurut Arsyad (2013:162) bahwa informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Animasi 2 Dimensi

Disebut *animasi* dua dimensi, karena 2D mempunyai ukuran panjang (x-azis) dan (Y-axis). Realisasi nyata dalam perkembangan 2D yang cukup *revolutioner* yakni film kartun. Disebut *animasi* 2D karena dibuat melalui sketsa yang digerakkan satu persatu sehingga nampak seperti nyata dan bergerak. *Animasi* 2D hanya bisa dilihat dari depan saja. *Animasi* sendiri berasal dari bahas latin yaitu “*anima*” yang berarti jiwa, hidup dan semangat. Menurut Sibero (Puspitasari, 2009:24), “kata animasi juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu”. Sedangkan karakter adalah



orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam gambar 2D. Sehingga karakter *animasi* secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan *spesial efek*.

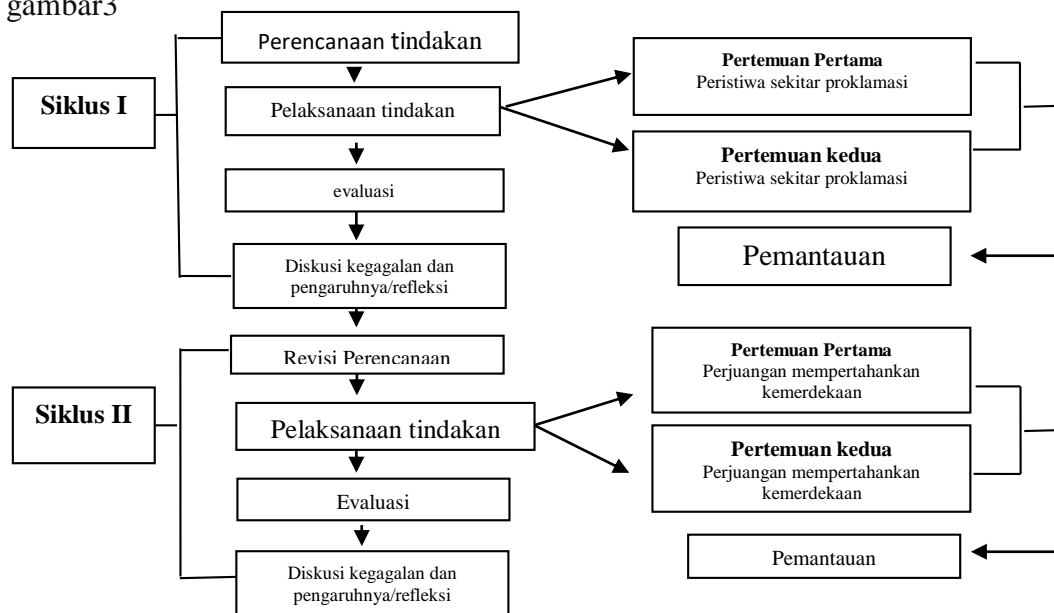
Menurut Aqib (2015:51) kelebihan media animasi 2 D yaitu, 1)Memperjelas penyajian pesan (tidak *verbalis*). 2) Mengatasi keterbatasan ruan, waktu, dan daya indra. 3) Objek bisa besar/kecil. 4) Gerak bisa cepat/lambat. 5) Kejadian masa lalu, objek yang kompleks.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas, dilaksanakan di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab. Bone Bolango.

Subyek penelitian ini yang telah dilaksanakan dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas adalah siswa kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab. Bone Bolango, yang berjumlah 21 siswa yang terdiri dari 8 laki-laki dan 13 perempuan.

Tahap pelaksanaan tindakan dilakukan sebanyak dua siklus. Penelitian ini dilakukan bekolaborasi dengan guru kelas yang bertugas sebagai observer dalam proses pembelajaran. Namun kenyataannya pemahaman belajar siswa siklu I belum mencapai indikator kinerja yang diharapkn maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan prosedur yang sama dengan siklus I. Prosedur dapat dilihat pada gambar3



Gambar 1. Bagan Prosedur Pelaksanaan Tindakan

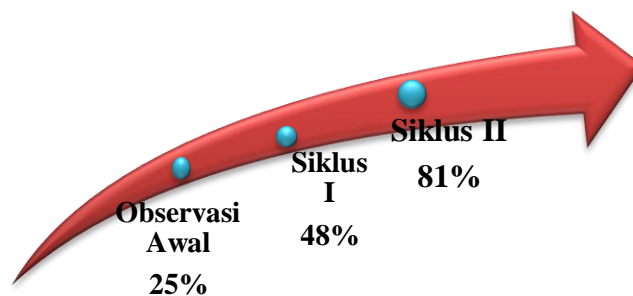
Dalam memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu melalui observasi, tes pemahaman belajar, dan dokumentasi



Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis oleh peneliti dan observer untuk menentukan tingkat keberhasilan dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I dan siklus II. Analisis yang digunakan menggunakan teknik persentase.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus II dapat diketahui bahwa pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS dengan menggunakan media *video animasi 2D* sudah meningkat dibandingkan dengan kondisi awal sebelum dilakukan tindakan, dan setelah dilakukan tindakan pada siklus I. Peningkatan pemahaman belajar dapat dilihat dari hasil belajar sebagai berikut dapat dilihat pada gambar 4.9



Gambar 1. Grafik Capaian Pemahaman Belajar Siswa Yang di Ukur Pada Ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat peningkatan pemahaman belajar siswa melalui hasil belajar siswa dari kondisi awal yang tuntas hanya 5 orang siswa dengan persentase 25%, kemudian setelah melakukan tindakan dengan menggunakan media *video animasi 2D* meningkat menjadi 10 orang siswa dengan persentase 48%. Namun hal ini belum dapat dikatakan berhasil karena belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tindakan pada siklus II. Hasil belajar pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan pemahaman belajar siswa yaitu yang tuntas menjadi 17 orang dengan persentase 81%.

Pemahaman belajar siswa pada siklus II ini sudah mencapai persentase, yang diukur melalui hasil belajar siswa, ketuntasan yang sudah ditetapkan sesuai dengan indikator kinerja yaitu 80% dari total keseluruhan siswa. Berdasarkan hasil diskusi dengan observer (guru kelas) maka penelitian tindakan kelas ini diakhiri sampai pada siklus II. Dengan demikians pembelajaran IPS dengan menggunakan media *video animasi 2D* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SDN 2 Kabila Kec. Kabila Kab. Bone Bolango.

PEMBAHASAN

Pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti dibantu oleh guru kelas V yang bertindak sebagai observer dalam kegiatan proses pembelajaran berlangsung. Pembahasan pada penelitian tindakan kelas ini mengenai meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media *video animasi 2D*. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dan masing-



masing siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi, analisis dan refleksi.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer pada siklus I bahwa kegiatan guru (peneliti) dalam pembelajaran IPS materi peristiwa sekitar proklamasi dengan menggunakan media *video animasi 2D* sudah cukup baik. Media *video animasi 2D* sangat cocok digunakan dalam pembelajaran IPS khususnya materi peristiwa sekitar proklamasi, selain itu media *video animasi 2D* juga dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran karena media tersebut menampilkan sebuah animasi interaktif dan memperjelas penyajian pesan dalam pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Ibrahim (Arsyad, 2013:20) bahwa media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbaharui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran. Dan dipertegas lagi oleh Aqib (2015:51) bahwa kelebihan media animasi 2D yaitu, 1) Memperjelas penyajian pesan (tidak *verbalis*). 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra. 3) Objek bisa besar/kecil. 4) Gerak bisa cepat/lambat. 5) Kejadian masa lalu, objek yang kompleks. Di perkuat oleh pendapat Puspitasari, (2009:24) Dalam proses pembelajaran animasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dengan mengaplikasikannya dengan program komputer *Microsoft power point*, yang kemudian dapat ditampilkan melalui *slide* presentasi dengan alat bantu *lcd proyektor*.

Pada proses pembelajaran guru mengajak siswa untuk memahami materi dengan menggunakan media *video animasi 2D*. Dalam media *video animasi 2D* menampilkan peristiwa sekitar proklamasi sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan mereka, menganalisis dan mengevaluasi sendiri. Dengan media *video animasi 2D* ini siswa dapat menganalisis peristiwa sekitar proklamasi dan mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Proses pembelajaran pada siklus II, sebelum menampilkan *video animasi 2D* langkah pertama yang dilakukan yaitu guru menjelaskan materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan, sehingga siswa dapat mengetahui terlebih dahulu materi apa yang akan di pelajari dalam materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. kemudian guru menggunakan *video animasi 2D* menjelaskan materi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. kemudian siswa mengamati dan mencatat materi yang ada pada *video animasi 2D*. Pada proses pembelajaran di siklus II siswa sudah mulai berani untuk aktif dalam proses pembelajaran, setelah mengamati *video animasi 2D* siswa dapat menjelaskan perjuangan para tokoh dalam mempertahankan kemerdekaan.

Media *video animasi 2D* selain berfungsi sebagai media pembelajaran, juga memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar yaitu dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan, dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Sesuai pendapat Yunus mengatakan bahwa media pembelajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman, orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkatan pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, atau melihat dan mendengarnya (Arsyad, 2013:20). Selain itu untuk membuat proses pembelajaran



Volume : 04

Nomor : 03

Bulan : September

Tahun : 2018

http : //ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index

lebih menyenangkan guru memberikan hadiah kepada siswa yang berani bertanya dan mengungkapkan gagasan mereka dengan menggunakan media animasi *video animasi 2D* sehingga siswa tidak merasa tertekan dan guru juga dapat lebih bersahabat dengan siswa dan dapat meningkatkan proses pembelajaran.

Dengan meningkatnya proses belajar mengajar tersebut dapat mempengaruhi tingkat kemampuan pemahaman belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai siswa melalui soal tes pada siklus I dengan persentase ketuntasan mencapai 48%. Namun hasil belajar siswa pada siklus I belum mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu siklus II. Hasil belajar siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I, persentase ketuntasan hasil belajar meningkat menjadi 81%. Berdasarkan hasil diskusi yang dilakukan peneliti dengan guru kelas bahwa pemahaman belajar siswa tentang perjuangan mempertahankan kemerdekaan dengan menggunakan media *video animasi 2D* pada siklus II tersebut sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga penelitian tindakan kelas diakhiri sampai pada siklus II.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS menggunakan media *video animasi 2D* di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab.Bone Bolango dilakukan dengan menggunakan media *video animasi 2D* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa. Jadi hipotesis pada penelitian ini yaitu “jika dalam pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec. Kabila Kab. Bone Bolango menggunakan media *video animasi 2D*, maka pemahaman belajar siswa akan meningkat” dapat diterima.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media *video animasi 2D* dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V SDN 2 Kabila Kec. Kabila Kab. Bone Bolango. Karena dengan media *video animasi 2D* segala informasi, proses, dan konsep-konsep pembelajaran yang rumit, sebelumnya belum dipahami oleh siswa, dapat dihadirkan melalui media *video animasi 2D*, sehingga siswa dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar siswa.

Pada siklus I sebanyak 11 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 52 % dan 10 siswa yang tuntas dengan persentase 48% , pada siklus II yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 19% dan yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 81%. Pemahaman belajar siswa pada siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan, yaitu pada pembelajaran IPS menggunakan media *video animasi 2D* memperoleh nilai lebih dari KKM (75) dengan persentase kelulusan melebihi 80% dari total keseluruhan siswa. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. 2015. *Model-Model,Media,dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Cet. V.Yrama Widya.Bandung.
- Arsyad, A.2013.*Media Pembelajaran*.Edisi Revisi.cet,16.Rajawali Pers.Jakarta.
- Aunurrahman.2009. *Belajar dan Pembelajaran*.Cet.2.Alfabeta.Bandung.
- Dimiyanti dan Mudjiono.2013.*Belajar dan Pembelajaran*.Rineka Cipta.Jakarta.



Volume : 04
Nomor : 03
Bulan : September
Tahun : 2018
http : //ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index

- Getteng, A.R.2011.*Menuju Guru Profesional dan BerEtika*.cet,6.Grha Guru.Yogyakarta.
- Gunawan, R.2014.*Pengembangan Kompetensi Guru IPS*.Alfabet.Bandung.
- Hasbullah.2013.*Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*.Edisi Revisi.cet,11. Rajawali Pers.Jakarta.
- Jalil, J.2014.*Panduan Mudah Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.Prestasi Pustaka Karya.Jakarta.
- Komara, C., Fitni, D.1999.*Strategi Belajar Tuntas Di Sekolah Dasar*.CV Wahana Iptek.Bandung.
- Kunandar. 2011.*Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan*.Rajawali Pers.Jakarta.
- Pulukadang, W.T.2017.*Pembelajaran Terpadu*.Bahan Ajar.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono A., Harjito., Bachtiar, H.W.2014. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*.Rajawali Pers.Jakarta.
- Sitepu, B.P.2014.*Pengembangan Sumber Belajar*.Edisi 1. cet.1 . Rajawali Pers.Jakarta.
- Susanto, A. 2016.*Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Cet .1.PrenadaMedia Group.Jakarta.
- Suharsimi, A.2009.*Penelitian Tindakan Kelas*.Cet.8.Bumi Aksara.Jakarta.
- Uno, H.B.2012.*Propesi Kependidikan, Problema, solusi, dan Reformasi pendidikan di indonesia*.Ed.1,Cet,.9.Bumi Aksara.Jakarta
- Yanuar, A.2015.*Rahasia Jadi Guru Favorit-Inspiratif*. Cet.1.Diva Press .Yogyakarta.
- Djahura, D.2012. *Pemahaman Sebagai Pernyataan Hasil Belajar*. <http://dirmandjahura./2012/09/pemahamansebagaipernyataanhasil.html>. 08 Februari 2017(13.51)
- Puspitasari.2009.*Penerapan Media Animasi Presentasi Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Pemula Dalam Proses Pembelajaran Bahasa Mandarin*.<https://eprints.uns.ac.id/7655/1/105621610200909471.pdf>. 08 Februari 2017 (13.51)
- Rofei.2011. *Pengertian Pemahaman Menurut Para Ahli*. <http://akmapala09./2011/10/pengertian-pemahaman-menurut-para-ahli.html>. 08 Februari 2017(13.51)
- Susanti, S.2013. *Taksonomi bloom (ranah kognitif, afektif, dan psikomotor) serta identifikasi permasalahan pendidikan di indonesia*. <https://santisusanti1995.wordpress.com/2013/12/10/taksonomi-bloom-ranah-kognitif-afektif-dan-psikomotor-serta-identifikasi-permasalahan-pendidikan-di-indonesia/>. 08 Februari 2017(13.51)
- Wahyudi, A.2014.*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Kemampuan Gerakan Sholat Anak Autis Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Gerakan Sholat Di SDLB BHAKTI WIYATA SURABAYA*. ejournal.unesa.ac.id/article/13244/15/article.pd. 08 Februari 2017(13.51)