KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran Video Animasi

1. Pengertian Media Pembelajaran video animasi

Kata media berasal dari Bahasa Latin Medius yang secara harafiah berarti tengah, perantara atau pengantar.[[1]](#footnote-2) Jika dilihat dari perspektif belajar, media dikatakan sebagai pengantar informasi dari pendidik kepada peserta didik. Media dalam proses pembelajaran disebut alat-alat elektronik, fotografis dan grafis dalam memproses, menangkap dan menyusun kembali informasi verbal maupun visual.[[2]](#footnote-3) Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau mengirim informasi selama proses pembelajaran berlangsung.

Menurut Latuheru media pembelajaran adalah seperangkat alat, bahan, teknik atau metode yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan tujuan menciptakan komunikasi edukatif antara pendidik dan peserta didik yang berguna dan tepat.[[3]](#footnote-4) Pernyataan tersebut menunjukan bahwa media sangat berperan penting dalam menyalurkan pesan, merangsang perhatian,

pikiran, perasaan, serta kemauan peserta didik sehingga memberikan dorongan dalam proses belajar.

Menurut Nasution terminology media pembelajaran di defenisikan sebagai suatu proses mengajar dengan menggunakan alat-alat teknik modem yang sebenarnya dihasilkan bukan khusus untuk keperluan Pendidikan akan tetapi dapat dimanfaatkan dalam Pendidikan. Alat-alat termaksud seperti alat peraga, meskipun alat-alatnya sendiri tidak mengandung arti Pendidikan, akan tetapi dapat dimanfaatkan bagi Pendidikan kalau dikaitkan dengan suatu pembelajaran.[[4]](#footnote-5)

Media pembelajaran adalah alat pengajaran yang tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi pengajaran. Dengan bantuan media, mereka harus dapat mengamati, mendengar, merasakan, menyerap, menghayati dan akhirnya memperoleh sejumlah pengetahuan dan informasi, sikap dan keterampilan seperti belajar.[[5]](#footnote-6)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang tenang di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar yang baik untuk mencapai keberhasilan dan harapan.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Penyampaian materi pelajaran akan lebih bermakna bagi peserta didik, Ketika pendidik menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membawa peserta didik memahami dan mengalami secara nyata materi yang di berikan oleh pendidik. Berikut beberapa fungsi media pembelajaran menurut Wina Sanjaya.[[6]](#footnote-7)

1. Berdasarkan Sifatnya
2. Media Audio. Segalah media/alat yang dapat ditangkap melalui indera pendengar.
3. Media visual. Segalah media/alat peraga yang dapat ditangkap lewat indera penglihatan.
4. Media Audio-Visual. Merupakan jenis media yang mengandung unsur gambar dan suara, sehingga dapat dilihat sekaligus didengar.
5. Berdasarkan Jangkauannya
6. Media yang mempunyai daya jangkau/Liput yang sangat luas dan memiliki penayangan serentak seperti televisi dan radio.
7. Media yang mempunyai daya jangkau/liput yang dibatasi oleh ruang dan waktu seperti video, film, dan film slide.
8. Berdasarkan Teknik penggunaannya
9. Media yang dapat diproyeksikan menggunaan alat proyektor seperti slide, film, video, transparansi, dan film strip.
10. Media yang tidak di dapat diproyeksikan seperti radio

Berdasarkan sifatnya, jenis media video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini termasuk ke dalam jenis media audio dan visual karena animasi yang dapat di lihat dan dapat didengar karena gambar yang kemudian digerakkan sehingga terlihat bergerak. Kemudian, diberikan audio/suara agar animasi menjadi lebih hidup.

1. Media Pembelajaran dalam Alkitab

Tuhan Yesus adalah Guru Agung. Sebagai Guru Agung, Tuhan Yesus telah memberikan pengajaran yang sangat berdampak bagi umat-Nya. Alkitab telah menjelaskan bagaimana Tuhan Yesus berbicara dan mengajar umat-Nya. Diketahui bahwa Tuhan Yesus sering mengajar umat-Nya melalui komunikasi verbal. Tetapi, tidak hanya sampai di situ, Tuhan Yesus juga menggunakan media visual atau alat peraga dalam mengajar umat-Nya, walaupun masih menggunakan alat yang sederhana.

Jonar T.H. Situmorang menjelaskan beberapa media yang Tuhan gunakan dalam menyampaikan firman-Nya, sebagai berikut:[[7]](#footnote-8) Batu dalam kitab Yeheskiel dan dalam kitab keluaran 24:12, dalam perjanjian baru Tuhan

Yesus memakai beni dalam kitab Matius, Markus. Dari ayat alkitab ini dapat disimpulkan bahwa Tuhan sendiri menggunakan media dalam menyampaikan firmanya kepada umatnya.

1. Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

Animasi berasal dari kata animaatio yang artinya to animate dalam bahasa inggris yang artinya bergerak. Menurut Bustaman, animasi adalah proses penciptaan efek gerak atau perubahan dalam waktu tertentu, dan dapat juga dikatakan sebagai perubahan bentuk dari satu objek ke objek lain dalam waktu tertentu. Menurut Suciadi, animasi adalah objek atau objek yang tampak bergerak melintasi stage atau berubah bentuk, ukuran, warna atau rotasi.[[8]](#footnote-9)

Perkembangan animasi saat ini sangat pesat di berbagai bidang. Animasi sangat dikenal dalam dunia perfilman, khususnya dunia anak-anak. Namun, animasi kini tidak hanya digunakan dalam dunia hiburan seperti pembuatan film dan game, tetapi juga dalam desain web dan dunia pendidikan.

Video adalah objek yang bergerak Bersama dengan suara alami atau suara yang sesuai. Video memiliki kemampuan untuk menangkap gambar dan suara yang hidup, yang memberikan daya tarik tersendiri. Umumnya, video digunakan untuk tujuan hiburan, dokumenter, dan pendidikan. Video dapat memberikan Informasi, memperjelas, mengklarifikasi konsep kompleks, mengajarkan keterampilan, menambah atau mengurangi waktu, dan mempengaruhi sikap.[[9]](#footnote-10) Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah sarana yang digunakan untuk menyampaikan atau mengirim informasi.

Penggunaan media video animasi seharusnya memudahkan siswa mencapai tujuan pembelajarannya. Media video yang dipilih harus mampu melibatkan mental siswa dalam proses pembelajaran. Maklum saja, video dapat digunakan untuk mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan pengetahuan dan kecerdasan siswa. Dari segi efektivitas, media video dapat digunakan untuk melatih emosi, empati dan apresiasi terhadap suatu tindakan atau situasi. Misalnya, di salah satu sekolah dasar Jurusan Pendidikan Agama Kristen (PAK) yang memiliki materi dengan topik "Saya Mau Menolong Walaupun Berbeda", video dapat digunakan untuk memberikan pelajaran dan contoh bagaimana menolong walaupun berbeda.

1. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

Adapun Langkah-langkah dalam menggunakan media pembelajaran video

animasi adalah

Pembukaan, menyapa siswa, bernyanyi dan berdoa, guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran,

sebelum pembelajaran dimulai guru mengecek daftar hadir siswa, guru memasang LCD Proyektor dengan menyambungkan pada laptop, setelah itu materi yang sudah disiapkan di tayangkan pada 18ayer dalam bentuk video atau materi di barengi cintoh dalam bentuk video animasi sekaitan dengan topik materi yang akan dipelajari.

1. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Video Animasi
2. Kelebihan media pembelajaran video animasi
3. Memperkecil ukuran objek.
4. Mempermuda guru dalam menyajikan informasi mengenai proses pembelajaran.
5. Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan minat belajarnya.
6. Bersifat interaktif dalam pengertian memiliki kemampuan mengakomodasi respon pengguna.
7. Bersifat mandiri dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan sehingga pengguna bisah menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
8. Kekurangan media pembelajaran video animasi
9. Memerlukan tempat penyimpanan dan memori yang besar.
10. Penggunaan media animasi harus disesuaikan dengan ruangan yang akan digunakan supaya dapat dilihat dan didengar dengan jelas.
11. Memrlukan software, dan atribut khusus untuk membukanya.[[10]](#footnote-11)
12. Manfaat media pembelajaran video animasi

Manfaat video animasi dalam proses pembelajaran, antara lain:

1. Menembus batas jarak dan waktu.
2. Dapat diulang untuk klarifikasi jika perlu
3. Pesannya cepat dan mudah diingat
4. Mengembangkan pemikiran dan pendapat siswa
5. mengembangkan imajinasi
6. Menjelaskan masalah abstrak dan memberikan gambaran yang lebih realistis.
7. Unggul dalam menjelaskan proses dan keterampilan, mampu mengidentifikasi rangsangan yang konsisten dengan tujuan dan tanggapan yang diharapkan dari siswa
8. Siswa yang pintar dan tidak begitu pintar bisa belajar dari video
9. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar para peserta
10. Menilai lebih muda[[11]](#footnote-12)

B. Hakekat Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut pendapat Wina Sanjaya, minat belajar adalah aspek yang dapat menentukan motivasi seseorang dalam melakukan aktivitas tertentu.[[12]](#footnote-13) Menurut Slameto "minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh".[[13]](#footnote-14) Dari pendapat yang di kemukakan dua para ahli di atas, dapat dipahami bahwa minat merupakan penerimaan akan sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu yang berada di luar diri seseorang. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat yang ditimbulkannya.

Sementara itu, belajar diartikan sebagai kemampuan individu berinteraksi dengan lingkungannya dalam upaya mencapai kualitas hidupnya. Di pahami bahwa proses belajar diarahkan untuk memperbaiki kehidupan seseorang secara individu maupun kepentingan manusia secara universal.

Menurut Ambo Enre Abdullah, minat adalah kecenderungan untuk bereaksi terhadap sesuatu, tertarik pada sesuatu berarti memiliki kecenderungan untuk memperhatikan dan termotivasi untuk melakukannya.[[14]](#footnote-15) Sedangkan menurut Tabrani Rusyan, minat adalah motivasiyang mendorong seseorang melakukan sesuatu guna mewujudkan tujuan yang diharapkan.[[15]](#footnote-16) Dengari demikian dapat di katakana bahwa minat adalah suatu dorongan dari diri seseorang untuk mengambil suatu tindakan. Sesuatu yang dilakukan atau diterima oleh para siswa tergantung pada minat dari para siswa atau peserta didik tersebut terhadap sesuatu yang diterima atau yang disampaikan oleh seorang guru. Apapun yang dilakukan oleh seseorang tanpa adanya minat yang timbul dari diri sendiri maka tentunya akan dilakukan secara tidak serius terhadap apa yang disampaikan oleh seorang guru. Olehnya itu, menjadi seorang guru berupaya untuk semaksimal mungkin untuk membangkitkan minat peserta melalui proses pembelajaran.

Belajar menurut Slameto adalah suatu proses yang melaluinya seseorang mengubah perilaku sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan.[[16]](#footnote-17) Dengan demikian minat atau keinginan yang kuat untuk sesuatu, biasanya disertai dengan emosi kesenangan, menjadi ciri minat belajar. Akibatnya, jika siswa tertentu kurang antusias dalam melanjutkan pendidikannya, pengajar harus mampu membangkitkan minatnya dengan memaparkan topik-topik yang menarik yang sejalan dengan nilai-nilai atau relevansi dengan materi yang di ajarkan.

**26 Slamemeto,** Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya, 2.

1. Indikator Meningkatkan Minat Belajat

Syaiful Sagala mengatakan bahwa, sesunggunya yang menarik minat dan

dibutuhkan anak, tentu akan menarik perhatiannya, sehingga mereka akan bersugguh-sungguh belajar.27 Sebagaimana telah dijelaskan bahwa anak lebih tertarik dan minat terhadap dunia teknologi. Dengan pemanfaatan media teknologi dalam pembelajaran diharapkan akan menarik minat peserta didik untuk belajar dan dapat menyukseskan tujuan pembelajaran.

Minat belajar dalam penelitian ini dapat dilihat melalui 4 indikator yaitu:

1. Tertarik untuk mengikuti pelajaran

Artinya ketika seseorang memiliki minat terhadap suatu pelajaran maka peserta didik pasti memiliki perasaan tertarik terhadap pelajaran itu.

1. Memiliki perhatian penuh

Ialah terjadinya aktivitas atau konsentrasi dalam jiwa seseorang terhadap pengamatan, pengertian cuek terhadap hal lain.

1. Motivasi

Suatu pendorong yang dilakukan secara sadar dalam melakukan kegiatan belajar mencapai tujuan yang diinginkan dalam situasi interaksi belajar.

1. Memiliki pengetahuan

Dimana seseorang yang berpengetahuan luas tentang pelajaran serta sebagaimana manfaat belajar dalam kehidupan sehari-hari.

27 Syaiful Sagala, **Konsep dan makna pembelajaran** (Bandung^Mfabeta, 2012), 152.



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | INDIKATOR MINAT BELAJAR | KETERANGAN |
| 1 | Tertarik untuk mengikuti pelajaran | 1. Siswa merasa senang Ketika guru mengajar menggunakan media pembelajaran video animasi.
2. Memiliki minat untuk mengikuti proses pembelajaran.
 |
| 2 | Memiliki perhatian penuh | 1. Siswa tidak ribut pada saat belajar.
2. Siswa tidak mengantuk Ketika guru mengajar.
3. Tidak mengarahkan perhatiannya ke arah yang lain.
 |
| 3 | Motivasi | f. Siswa senang mengerjakan tugas. |
| 4 | Memiliki pengetahuan | 1. Menjawab pertanyaan dari guru.
2. Berani mengeluarkan pendapatnya.
3. Bertanya pada guru.
 |

Table II.I: Indikator Minat Belajar.28

1. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar

Agar dapat menilai keberhasilan pembelajaran. Semuah hal yang

berkaitan dengan guru dan siswa harus dipertimbangkan. Diawali dengan perilaku guru dalam kelas, perilaku siswa dalam proses pembelajaran memantau dan mengenali hal yang di sukai siswa di dalam kelas.

Ada tiga hal yang menyebabkan adanya minat yaitu: Faktor pendorong intrinsik, yaitu apa yang mendorong seseorang untuk tertarik untuk melakukan suatu kegiatan atau perilaku tertentu. Seperti, dorongan belajar, dan membangkitkan minat belajar, a. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor yang mengerjakan kegiatan sedemikian rupa sehingga diterima dan dipersepsikan oleh [[17]](#footnote-18)

lingkungan. Kepentingan ini merupakan keikutsertaan dengan lingkungan social individu. Misalnya, saya tertarik untuk belajar karena saya ingin diakui oleh orang tua saya, b. Faktor emosional, atau usia minat, dikaitkan dengan emosi. Hal ini karena emosi selalu berhubungan dengan subjek yang diamati. Orang-orang berhasil dalam kegiatan mereka karena mereka membawa mereka sukacita dan kepuasan. Di sisi lain, kegagalan menciptakan ketidaknyamanan dan mengurangi minat dalam aktivitas.[[18]](#footnote-19)

Oleh karena itu, agar siswa tertarik untuk belajar, guru harus berusaha untuk membangkitkan minat belajar pada siswa sehingga proses pembelajaran di kelas dapat dirancang secara baik dan siswa dapat mencapai sasaran hasil belajarnya. Maka dari itu, kepentingan masyarakat tidak stabil dan selalu berubah. Jadi kita perlu arahan dan pengembangan menuju pilihan yang telah ditetapkan, tetapi kearah faktor-faktor yang mempengaruhi kepentingan tersebut.

1. Karakteristik Siswa Kelas III SD

Karakteristik siswa SD kelas 3 berada pada tahap tertuju pada kehidupan praktis ke tiga yaitu tahap berfikir oprasionsl konkret berada pada kisaran umur (7-11 tahun). Pada tahap ini siswa sudah mampu berfikir logis, perhatianya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari dan memiliki rasa ingin tahu. Menaru minat pada pelajaran-pelajaran khusus. Siswa memandang nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajarnya disekolah. Pada tahap ini siswa suka membentuk kelompok-kelompok sebaya mereka untuk bermain, mereka membuat aturan sendiri dalam kelompoknya.[[19]](#footnote-20)

1. Pendidikan Agama Kristen (PAK)
2. Pengertian Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Menurut DR.E.G. Homrighausen Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah segalah belajar muda dan tua memasuki persekutuan iman yang hidup dengan Tuhan sendiri, dan oleh dalam dia mereka terhisap pula pada persekutuan jemaatnya yang mengakui dan mempermuliahkan Namanya disegala waktu dan tempat.[[20]](#footnote-21) Yudo Wibowo juga berpendapat bahwa Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah kegiatan yang berusaha atau bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi (kemampuan anak didik) baik kanak-kanak maupun orang dewasa.[[21]](#footnote-22) Adapun pendapat Stephen Tong mengenai pengertian guru agama Kristen adalah seorang yang didalam dirinya sendiri memiliki keyakinan, kepercayaan yang teguh, ibadah yang baik, memiliki sikap yang moral yang baik dan hidup dalam kesucian.

Memiliki kebajikan yang sesuai dengan agamanya sehingga ia mengerjakan segalah sesuatu dengan bertanggung jawab untuk kekekalan.[[22]](#footnote-23)

Dari pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa Pendidikan agama Kristen adalah hal yang penting dipelajari oleh semua orang baik itu anak-anak, orang dewasa dan orang tua dalam memperkuat imanya kepada Tuhan dan selalu memuliahkan Tuhan dimanapun berada. Pendidikan agama kristen adalah pelajaran yang berpusat pada Alkitab yang didalamnya berpusat pada pengajaran Yesus Kristus yang dapat kita contoh untuk meningkatkan iman kita. Juga melalui Pendidikan agama Kristen setiap orang dapat mengenal Yesus Kristus dan dapat mempraktekan tangka laku yang ditiru dari perilaku Kristus dan melalui pimpinan roh kudus, akan membimbing untuk melakukan setiap kebaikan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan ajaran Yesus Kristus.

1. Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK)

Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK) adalah membawa peserta

didik dalam mengenal Yesus Kristus mengasihi Allah dengan sungguh-

sungguh, hidup dalam ketaatan, serta mampu mempraktekan imanya dalam

kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK) mengandung tiga aspek penting yaitu:

1. Aims: Tujuan yang akan dicapai pada akhirnya (menuju kedewasaan iman)
2. Goals: Tujuan yang hendak dicapai dalam jangka waktu tertentu (paket)
3. Objectives: Tujuan yang hendak dicapai dalam suatu proses belajar- mengajar dalam satu kali tatap muka.

Pendidikan Agama Kristen (PAK) bertujuan untuk membawa peserta didik kepada taraf kedewasaan iman[[23]](#footnote-24)

Dari pembahasan diatas menjelaskan bahwa tujuan Pendidikan agama Kristen adalah membawah setiap peserta didik mengenal ALlah dan dapat menumbuhkan imanya kepada Tuhan. Melakukan yang baik yang seturut dengan ajaranya dalam Pendidikan Agama Kristen.

1. Kerangka Berpikir

Penggunaan media video animasi merupakan langkah yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran khususnya mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Peneliti melihat bahwa dalam proses pembelajaran di SDN 1 Tallunglipu hanya dominan menggunakan metode cerama, penggunaan media spidol, buku cetak dan papan tulis sehingga dari permasalahan ini peneliti menggunakan media video animasi dalam proses pembelajaran dengan harapan bahwa dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam

mengikuti proses pembelajaran. Dalam pemanfaatan media pembelajaran menggunakan video animasi guna untuk meningkatkan minat belajar siswa. Adapun gambar kerangka berpikir dibawah ini:

Gambar: kerangka berpikir

1. Penelitian Terdahulu

Pada penelitian ini, penulis merujuk pada penelitian terdahulu yaitu

1. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Menumbuhkan Motivasi Al-Qur'an Hadits kelas VIII Mts Al-Hamidiyah Depok oleh Agung Cipto Aji pada tahun 2017, menyimpulkan bahwa keterkaitan dan prasarana serta kegunaan media audio visual dalam menunjang proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan motivasi yang lebih kepada peserta didik untuk semangat dalam belajar dengan ditampilkannya audio visual dalam pembelajaran. Yang menjadi persamaan penelitian yang relevan dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas audio visual (video) dan perbedaanya adalah penulis akan meneliti penggunaan media video animasi untuk meningkatkan minat

belajar siswa, sedangkan yang diteliti oleh penelitian terdahulu ialah penggunaan video untuk meningkatkan motivasi belajar.

1. Efektivitas Penggunaan Animasi dalam Proses Pembelajaran PAI kelas VIII di SMPN 9 Tangerang Selatan Oleh Indriana Puspita pada tahun 2017, menyimpulkan bahwa: peran seorang guru sangat besar dalam memilih dan melaksanakan pembelajaran yang berbasis konvensional. Dalam penelitian ini penulis sama-sama membahas mengenai video animasi, yang menjadi perbedaannya adalah penulis meneliti penggunaan video animasi, sedangkan dalam peneLitian ini membahas mengenai efektivitas
2. Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Materi Sholat Kelas VIII di SMP Negeri 6 Bandar Lampung oleh Ahmad Zainal Arifin pada tahun 2013, menyimpulkan bahwa: guru PAI dalam menerapkan media video animasi dikatakan baik, karena hasil dari observasi yang dilaksanakan pembelajaran terjadi peningkatan. Yang menjadi persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang video animasi dan yang menjadi perbedaannya adalah pada penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Sedangkan penulis memenggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas.
3. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan merupakan reaksi sementara terhadap suatu masalah yang harus dipecahkan, serta Tindakan alternative yang di anggap paling tepat untuk menyelesaikan masalah yang sedang diselidiki melalui

PTK.[[24]](#footnote-25) Hipotesis penelitian adalah bahwa penggunaan media video animasi pada mata pelajaran PAK dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas III di

SDN 1 Tallunglipu.

1. Arsyad, **Media Pembelajaran** (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, 2011), 3. [↑](#footnote-ref-2)
2. **Arsyad,** Media Pembelajaran, **3.** [↑](#footnote-ref-3)
3. John D Latuheru, **Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Masa Kini** (Jakarta Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1998), 14. [↑](#footnote-ref-4)
4. **Arsyad,** Media Pembelajaran, **3.** [↑](#footnote-ref-5)
5. Umar, "Media Pendidikan," **jurnal Tarbmviyah** 11 (2014): 136. [↑](#footnote-ref-6)
6. Wina Sanjaya, **Media Komunikasi Pembelajaran** Oakarta:Kencana Prenada Media Group, 2014), 73-75. [↑](#footnote-ref-7)
7. Bibliologi: Jonar T.H. Situmorang, **Menyingkap Sejarah Perjalanan Alkitab dari Masa Ke Masa** (Yogyakarta: andi, 2013), 31-35. [↑](#footnote-ref-8)
8. Idcari H.E, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi"27 [↑](#footnote-ref-9)
9. **Arsyad,** Media Pembelajaran, **49.** [↑](#footnote-ref-10)
10. Wandah Wibiwanto, Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif

(Jember: Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 6. [↑](#footnote-ref-11)
11. Wandah Wibiwanto, 2017), 7 [↑](#footnote-ref-12)
12. **— Wina Sanjaya,** Strategi pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan **(Jakarta:Kencana, 2007), 69.** [↑](#footnote-ref-13)
13. Slamemcto, **Belajar dan Faktor yang Mempengaruhinya** (Jakarta:Rineka Cipta, 2003), ISO. [↑](#footnote-ref-14)
14. Enre Abdullah dan Ambon, **Pokok-pokok Layanan Bimbingan Belajar** (Ujung Pandang FIP IKIP, n.d.), 95. [↑](#footnote-ref-15)
15. Tabrian Rusyan, **Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar** (Surabaya:Usaha Nasional, [↑](#footnote-ref-16)
16. n.d.), 75. [↑](#footnote-ref-17)
17. **Siti,** Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Sisica, **28.** [↑](#footnote-ref-18)
18. **Siti,** Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa, **29.** [↑](#footnote-ref-19)
19. **Arina Restian,** Inovasi Musik Untuk Anak Negeri Indinesia Di SD **(UMM Press, 2017), 150** [↑](#footnote-ref-20)
20. Homgrighausen dan Enklaar, **Pendidikan Agama Kristen,** n.d., 26. [↑](#footnote-ref-21)
21. Hasudungan Simatupang, **Pengantar Pendidikan Agama Kristen,** n.d., 4. [↑](#footnote-ref-22)
22. Stepen Tong, **Arsitek Jiipa U** (Surabaya:Momentum, 2008), 9. [↑](#footnote-ref-23)
23. pdt.J.M.Nainggolon,s.Th.,MA,M.Th, **Strategi Pendidikan Agama Kristen** (BalirGenerasi Info Media, 2008), 1-2. [↑](#footnote-ref-24)
24. **Boehlk,** Perkembangan dan praktek Pendidikan Agama Kristen, **n.d., 63.** [↑](#footnote-ref-25)