

**PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO VISUAL *MOTION GRAPHICS* DALAM  
PEMBELAJARAN TEKS ANEKDOT DI SMAN 1 KAMAL**

**Jannatin ‘Aliyah, Junal**

STKIP PGRI Bangkalan

e-mail: [jannatinalyah@gmail.com](mailto:jannatinalyah@gmail.com), [junal@stkipgri-bkl.ac.id](mailto:junal@stkipgri-bkl.ac.id)

Diterima: 04/05/2026; Direvisi: 12/05/2026; Diterbitkan: 14/05/2026

**ABSTRAK**

Motivasi belajar siswa pada materi teks anekdot masih memerlukan penguatan, khususnya karena proses pembelajaran Bahasa Indonesia cenderung didominasi metode konvensional serta penggunaan media yang kurang menarik dan interaktif. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media audio visual berbasis *motion graphics* sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa kelas X pada materi teks anekdot. Metode yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas X-10 SMAN 1 Kamal. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara, validasi ahli, angket respon guru, serta angket motivasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *motion graphics* yang dikembangkan memenuhi kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli dan praktisi. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga berdampak pada peningkatan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan melalui hasil analisis *N-Gain* pada kategori sedang. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengembangan media *motion graphics* yang dirancang secara kontekstual sesuai karakteristik materi teks anekdot, sehingga mampu mengintegrasikan penyajian materi yang visual, dinamis, dan lebih menarik bagi siswa. Dengan demikian, media audio visual berbasis *motion graphics* memiliki potensi untuk digunakan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada jenjang sekolah menengah.

**Kata Kunci:** media pembelajaran, *motion graphics*, teks anekdot, motivasi belajar, ADDIE

**ABSTRACT**

Learning motivation in anecdotal text material remains an important issue in Indonesian language instruction, particularly due to the continued dominance of conventional teaching approaches and the limited use of engaging instructional media. This study aimed to develop *motion graphics*-based audiovisual media to enhance tenth-grade students' learning motivation in anecdotal text learning. The research employed a *Research and Development (R&D)* method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The participants involved 22 students from class X-10 of SMAN 1 Kamal. Data were collected through observation, interviews, expert validation, teacher response questionnaires, and student learning motivation questionnaires. The findings revealed that the developed audiovisual media met the criteria of being highly feasible based on expert and practitioner validation. The implementation of the media also contributed to improving students' learning motivation, as indicated by a moderate *N-Gain* score. The novelty of this study lies in the contextual development of *motion graphics* media specifically designed for anecdotal text learning, combining dynamic visual presentation with interactive learning support to encourage greater student engagement. Therefore, *motion graphics*-based

audiovisual media can be considered an innovative alternative for Indonesian language learning at the secondary school level.

**Keywords:** *learning media, motion graphics, anecdotal text, learning motivation, ADDIE*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran teks anekdot di sekolah masih menghadapi sejumlah kendala, terutama pada aspek pemahaman struktur teks, ciri kebahasaan, serta kemampuan siswa dalam menangkap humor, kritik, dan sindiran sosial yang tersirat. Kondisi tersebut ditemukan pada siswa kelas X SMAN 1 Kamal berdasarkan hasil observasi awal. Selama pembelajaran berlangsung, siswa cenderung kurang aktif berdiskusi maupun bertanya, sementara proses pembelajaran masih didominasi penjelasan guru. Situasi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa selama pembelajaran dan menunjukkan bahwa motivasi belajar pada materi teks anekdot masih perlu ditingkatkan. Menurut Uno (2021), motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan arah, intensitas, dan konsistensi usaha siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Karakteristik teks anekdot menuntut lebih dari sekadar kemampuan membaca literal. Siswa perlu memahami hubungan antara struktur teks, penggunaan bahasa, konteks humor, hingga pesan sosial yang terkandung di dalamnya. Oleh karena itu, pembelajaran materi ini membutuhkan pendekatan yang mampu membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan kontekstual. Jika pembelajaran hanya mengandalkan penjelasan verbal atau presentasi statis, siswa berpotensi mengalami kesulitan dalam membangun pemahaman yang utuh terhadap materi.

Salah satu komponen yang dapat mendukung efektivitas pembelajaran adalah media pembelajaran. Media berfungsi membantu penyampaian pesan pembelajaran agar lebih jelas, sistematis, dan menarik bagi peserta didik (Karo-Karo & Rohani, 2018; Miftah, 2014). Selain sebagai alat bantu, media juga dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih aktif dan bermakna. Nurrita (2018) menegaskan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar. Dalam konteks pendidikan saat ini, kebutuhan terhadap media yang inovatif semakin meningkat karena peserta didik tumbuh dalam lingkungan yang dekat dengan teknologi digital, visual bergerak, dan konten interaktif (Nurhayati *et al.*, 2025).

Media audio visual berbasis *motion graphics* menjadi salah satu alternatif yang relevan untuk digunakan dalam pembelajaran teks anekdot. Media ini memadukan unsur teks, ilustrasi, animasi, audio, serta transisi visual dalam satu tampilan yang dinamis. Kombinasi tersebut memungkinkan materi disajikan secara lebih menarik sekaligus membantu siswa memahami konsep secara lebih konkret. Penggunaan media audio visual diketahui efektif meningkatkan perhatian, minat, dan hasil belajar karena menghadirkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dibandingkan media konvensional (Batubara & Ariani, 2016; Wulandari & Mudinillah, 2022).

Sejumlah penelitian sebelumnya telah menunjukkan efektivitas video animasi dan *motion graphics* pada berbagai konteks pembelajaran. Agustien *et al.* (2018) mengembangkan video animasi dua dimensi menggunakan model ADDIE dan memperoleh hasil yang layak untuk digunakan dalam pembelajaran. Penelitian Efendi *et al.* (2020) juga menunjukkan bahwa video animasi berbasis *motion graphics* efektif diterapkan pada pembelajaran IPA. Selain itu, Melani *et al.* (2024) dan Yusmaningsih *et al.* (2024) menemukan bahwa media berbasis animasi memberikan kontribusi positif terhadap kualitas pembelajaran dan interaktivitas peserta didik. Namun, pengembangan media audio visual berbasis *motion graphics* yang secara khusus

dirancang untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks anekdot, terutama dengan fokus peningkatan motivasi belajar siswa, masih belum banyak dilakukan.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media audio visual berbasis *motion graphics* pada materi teks anekdot menggunakan model ADDIE. Fokus penelitian diarahkan pada pengujian kelayakan media melalui validasi ahli dan praktisi serta analisis peningkatan motivasi belajar siswa setelah penggunaan media dalam pembelajaran. Pengembangan ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Tegeh, 2014). Pemilihan model ini didasarkan pada kebutuhan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi masalah hingga evaluasi produk. Tahap awal dilakukan melalui observasi dan wawancara di SMAN 1 Kamal untuk mengidentifikasi kendala pembelajaran teks anekdot, khususnya rendahnya motivasi belajar siswa dan keterbatasan penggunaan media yang inovatif. Berdasarkan hasil identifikasi tersebut, dilakukan perancangan konsep media, penyusunan materi, pembuatan *storyboard*, serta desain visual. Produk kemudian dikembangkan dalam bentuk media audio visual berbasis *motion graphics* menggunakan aplikasi Canva dan CapCut dengan format MP4 yang mengintegrasikan teks, animasi, ilustrasi visual, dan audio narasi. Uji coba media dilakukan secara terbatas pada pembelajaran teks anekdot, kemudian dilanjutkan dengan evaluasi untuk menilai kelayakan media dan efektivitas penggunaannya.

Subjek penelitian terdiri atas 22 siswa kelas X-10 SMAN 1 Kamal sebagai pengguna media, serta validator yang mencakup ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, angket respons praktisi pembelajaran, serta angket motivasi belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Data dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Penilaian validator dan respons praktisi dihitung dalam bentuk persentase berdasarkan skala Likert untuk menentukan tingkat kelayakan media, sedangkan efektivitas penggunaan media terhadap motivasi belajar dianalisis menggunakan rumus *N-Gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran audio visual berbasis *motion graphics* pada materi teks anekdot untuk siswa kelas X SMAN 1 Kamal. Temuan penelitian mencakup proses pengembangan media, hasil uji kelayakan, dan peningkatan motivasi belajar siswa setelah implementasi media.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis ditemukan bahwa pembelajaran teks anekdot di kelas masih didominasi metode konvensional dengan penggunaan media yang terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang tertarik mengikuti pembelajaran dan menunjukkan motivasi belajar yang relatif rendah. Berdasarkan temuan tersebut, dirancang media pembelajaran audio visual berbasis *motion graphics* yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan karakteristik materi teks anekdot.

Pada tahap desain, peneliti menyusun storyboard, alur materi, desain tampilan visual, serta skenario audio narasi. Tahap pengembangan menghasilkan produk berupa video pembelajaran dalam format MP4 yang memuat materi pengertian teks anekdot, struktur, ciri kebahasaan, serta contoh teks anekdot. Media dilengkapi dengan kombinasi animasi, ilustrasi visual, teks, dan audio narasi untuk meningkatkan daya tarik pembelajaran. Kelayakan media dinilai melalui validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

**Tabel 1. Hasil Validasi Media**

No Penilai	Skor	Kategori
1 Ahli Materi	4,65	Sangat Layak
2 Ahli Media	4,83	Sangat Layak
3 Praktisi Pembelajaran	4,53	Sangat Layak

Berdasarkan Tabel 1, skor tertinggi diperoleh dari ahli media sebesar 4,83, menunjukkan bahwa aspek visual, desain animasi, dan kualitas penyajian media dinilai sangat baik. Sementara itu, skor ahli materi sebesar 4,65 menunjukkan bahwa isi materi telah sesuai dengan kompetensi pembelajaran teks anekdot. Penilaian praktisi pembelajaran sebesar 4,53 juga menunjukkan bahwa media dinilai relevan dan praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Setelah dinyatakan layak, media diimplementasikan pada siswa kelas X-10 SMAN 1 Kamal untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar. Pengukuran dilakukan melalui angket motivasi sebelum dan sesudah penggunaan media.

**Tabel 2. Hasil Peningkatan Motivasi Belajar**

No	Keterangan	Skor
1	Sebelum penggunaan media	835
2	Sesudah penggunaan media	1087
3	Skor maksimum	1320
4	N-Gain	0,52
5	Kategori	Sedang

Berdasarkan Tabel 2, terjadi peningkatan skor motivasi belajar siswa dari 835 sebelum penggunaan media menjadi 1087 setelah implementasi media. Hasil analisis N-Gain sebesar 0,52 menunjukkan peningkatan motivasi belajar berada pada kategori sedang. Temuan ini mengindikasikan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *motion graphics* memberikan dampak positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran teks anekdot.

Secara umum, hasil penelitian menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *motion graphics* yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan dari segi materi, media, dan implementasi pembelajaran, tetapi juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

## Pembahasan

Permasalahan utama yang ditemukan pada pembelajaran teks anekdot di SMAN 1 Kamal adalah rendahnya keterlibatan siswa selama proses belajar. Pembelajaran masih berlangsung dengan dominasi penjelasan guru dan penggunaan media yang terbatas, sehingga

siswa cenderung hanya menerima materi tanpa banyak eksplorasi. Kondisi ini berdampak pada motivasi belajar yang belum optimal, terutama pada materi teks anekdot yang sebenarnya menuntut kemampuan interpretatif, pemahaman konteks, serta analisis unsur humor dan kritik sosial. Situasi tersebut menunjukkan bahwa materi teks anekdot memerlukan strategi pembelajaran yang lebih variatif agar siswa tidak hanya memahami struktur teks, tetapi juga mampu menangkap makna implisit di dalamnya.

Untuk menjawab kebutuhan tersebut, penelitian ini mengembangkan media audio visual berbasis *motion graphics* yang memadukan teks, ilustrasi, animasi, warna, audio narasi, dan transisi gerak dalam satu sajian pembelajaran. Penyajian materi secara dinamis membuat informasi yang semula abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Penggunaan unsur visual dan audio secara simultan membantu siswa memusatkan perhatian pada materi, sekaligus menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dibandingkan pembelajaran berbasis ceramah atau media statis. Temuan ini mendukung pendapat Karo-Karo dan Rohani (2018) bahwa media pembelajaran berfungsi memperjelas penyampaian materi, serta pandangan Miftah (2014) dan Nurrita (2018) yang menekankan pentingnya media sebagai pendukung pembelajaran aktif dan bermakna.

Pengembangan produk dilakukan menggunakan model ADDIE karena model ini memberikan kerangka kerja yang sistematis mulai dari tahap analisis hingga evaluasi. Pemilihan model tersebut memungkinkan media dikembangkan berdasarkan kebutuhan nyata di lapangan, bukan sekadar berorientasi pada desain visual. Tegeh (2014) menjelaskan bahwa ADDIE memberikan tahapan pengembangan yang terstruktur sehingga produk yang dihasilkan dapat lebih relevan dengan kebutuhan pengguna. Dalam konteks pendidikan abad ke-21, pendekatan seperti ini menjadi penting karena peserta didik saat ini lebih dekat dengan teknologi digital, visual dinamis, dan media interaktif (Nurhayati *et al.*, 2025).

Kelayakan produk yang dihasilkan diperkuat oleh hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran yang menempatkan media pada kategori sangat layak. Penilaian tersebut menunjukkan bahwa materi, desain tampilan, kualitas visual, dan sistematika penyajian telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Hasil ini konsisten dengan penelitian Agustien *et al.* (2018) yang menyatakan bahwa video animasi berbasis ADDIE layak diterapkan dalam pembelajaran karena memiliki sistematika penyajian yang baik. Temuan serupa juga ditemukan Efendi *et al.* (2020) serta Melani *et al.* (2024) yang menunjukkan bahwa *motion graphics* efektif mendukung penyampaian materi secara visual.

Dari sisi implementasi, penggunaan media menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,52 pada kategori sedang. Capaian ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar, walaupun peningkatannya belum mencapai kategori tinggi. Uno (2021) menjelaskan bahwa motivasi belajar dipengaruhi faktor internal maupun eksternal, termasuk lingkungan belajar yang mampu menarik perhatian siswa. Dalam penelitian ini, kombinasi unsur visual bergerak, audio, dan teks tampaknya berkontribusi terhadap peningkatan fokus, rasa ingin tahu, dan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan Batubara dan Ariani (2016) yang menyatakan bahwa media video mampu meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penyajian materi yang lebih konkret. Wulandari dan Mudinillah (2022) juga menegaskan bahwa media audio visual berkontribusi pada peningkatan keterlibatan siswa. Penelitian Hapsari dan Zulherman (2021) menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva efektif meningkatkan minat belajar, sedangkan Pamungkas dan Koeswanti (2020) menemukan bahwa media Powtoon dapat meningkatkan interaktivitas pembelajaran melalui tampilan visual yang menarik. Dengan

demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya mengenai efektivitas media berbasis animasi dalam pembelajaran.

Walaupun peningkatan motivasi berada pada kategori sedang, hasil tersebut tetap menunjukkan bahwa penggunaan *motion graphics* memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran. Hasil yang belum maksimal kemungkinan dipengaruhi oleh keterbatasan waktu implementasi serta intensitas penggunaan media yang masih terbatas pada tahap uji coba. Apabila media digunakan secara lebih konsisten dan terintegrasi dalam beberapa pertemuan, peluang peningkatan motivasi belajar siswa diperkirakan dapat lebih optimal.

Kontribusi utama penelitian ini terletak pada pengembangan media audio visual berbasis *motion graphics* yang dirancang khusus untuk pembelajaran teks anekdot dengan orientasi peningkatan motivasi belajar. Media ini dapat menjadi alternatif bagi guru Bahasa Indonesia untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 (Fadhli, 2015; Suryani, 2018).

## KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *motion graphics* pada materi teks anekdot melalui model ADDIE berhasil menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan praktisi pembelajaran, media memperoleh kategori sangat layak sehingga dinilai telah memenuhi aspek isi, tampilan, serta kemanfaatan dalam mendukung proses pembelajaran.

Penerapan media pada siswa kelas X SMAN 1 Kamal menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar dengan kategori sedang. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual berbasis *motion graphics* mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan minat belajar siswa selama pembelajaran teks anekdot. Kehadiran media yang memadukan unsur visual, animasi, dan audio memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21. Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks anekdot. Untuk penelitian berikutnya, pengembangan media serupa dapat diterapkan pada materi lain dengan cakupan subjek yang lebih luas agar efektivitas media dapat dianalisis secara lebih mendalam dan komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran sejarah kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19–23. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>
- Ayuni, F., Purba, A., & Akhyaruddin, A. (2022). Penerapan asesmen autentik materi menulis teks anekdot kelas X SMA. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 8(1), 417–428. <https://doi.org/10.30605/onoma.v8i1.1763>
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika SD/MI. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 47–66. <https://doi.org/10.31602/muallimuna.v2i1.741>
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan media pembelajaran berbasis video kelas IV sekolah dasar.

- Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 24–29.  
<https://doi.org/10.24269/dpp.v3i1.157>
- Hapsari, A. S., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1), 91–96.  
<https://doi.org/10.30821/axiom.v7i1.1778>
- Melani, N. P., Gusrayani, D., & Nugraha, R. G. (2024). Pengembangan video pembelajaran motion graphic pada materi peta dan komponennya. *EDU RESEARCH*, 5(3), 62–70. <https://doi.org/10.47827/jer.v5i3.227>
- Miftah, M. (2014). Pemanfaatan media pembelajaran untuk peningkatan kualitas belajar siswa. *Jurnal Kwangsan*, 2(1), 1–11. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v2n1.p1--11>
- Nurhayati, S., Judijanto, L., Wiliyanti, V., Januaripin, M., Winatha, K. R., Payung, Z., & La Abute, E. (2025). *Media dan teknologi pembelajaran*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat*, 3(1), 171–187. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Pamungkas, A. S., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Powtoon. *Jurnal Obsesi*, 5(1), 231–241.  
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.449>
- Puspitoningrum, E., Agan, S., & Rahmayantis, M. (2023). Learning models of writing anecdotes through virtual learning in independent learning curriculum for senior high school students. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, 6(1), 32–46.  
<https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v6i1.2201>
- Safitri, R. D., & Harmanto, H. (2021). Pengembangan e-book interaktif materi kewaspadaan ancaman terhadap kedudukan NKRI bagi siswa kelas XI IPS 2 SMA Muhammadiyah 2 Surabaya. *Kajian Moral dan Kewarganegaraan*, 10(3), 668–682. <https://doi.org/10.26740/kmkn.v10n3.p668-682>
- Sari, R., Hudiyono, Y., & Soe'oad, R. (2017). Pengembangan media blog dalam pembelajaran menulis teks anekdot pada siswa kelas X SMA. *Ilmu Budaya: Jurnal Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 1(4), 317–330.  
<https://ocs.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/view/712>
- Suryani, N. (2018). *Media pembelajaran inovatif dan pengembangannya*. ROSDA.
- Tegeh, M. (2014). *Pengembangan, model penelitian*. GRAHA ILMU.
- Uno, B. H. (2021). *Teori motivasi dan pengukurannya*. Bumi Aksara.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas media audio visual dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 1846–1857.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2145>
- Yusmaningsih, Y., Delianti, V. I., Mursyida, L., & Marta, R. (2024). Development of interactive learning media based on motion graphic animation for basic photography subject. *Journal of Hypermedia & Technology-Enhanced Learning*, 2(3), 304–319. <https://doi.org/10.58536/j-hytel.v2i3.146>