

STIMULASI POTENSI ANAK MELALUI KEGIATAN TOUR THE ANIMATOR TALENT

Ade Nurhopipah¹, Uswatun Hasanah², Dani Arifudin³, Krisno⁴,
Achmad Ferdiyansyah⁵, Dwi Ayu Mutiara⁶

^{1,4,5}Program Studi Informatika, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

^{2,3,6}Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Amikom Purwokerto, Indonesia

¹ade_nurhopipah@amikompurwokerto.ac.id, ²uswatun_hasanah@amikompurwokerto.ac.id,

³daniarif@amikompurwokerto.ac.id, ⁴krisno71@gmail.com,

⁵achmadferdiyansyah@gmail.com, ⁶dwiayumutiara270@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Seiring perkembangan informasi dan teknologi yang sangat pesat, animator adalah profesi yang semakin populer di bidang multimedia. Adanya program pengenalan tentang profesi animator diharapkan dapat membantu para pendidik menstimulus anak-anak dalam mengidentifikasi minat dan bakatnya. Dengan meninjau pentingnya upaya stimulasi potensi anak-anak di bidang tersebut maka kegiatan “*Tour The Animator Talent*” diselenggarakan untuk anak usia Sekolah Dasar di Purwokerto dan sekitarnya. Kegiatan ini berisi pemaparan materi dengan metode *student center* dan *workshop* pembuatan animasi sederhana dengan metode *project-based learning*. Pada evaluasi penguasaan materi diperoleh rata-rata keberhasilan sebesar 74%, sedangkan pada evaluasi *workshop* diperoleh rata-rata keberhasilan sebesar 82 % dengan menggunakan tolak ukur aspek-aspek yang telah ditentukan penyelenggara.

Kata Kunci: Potensi Anak; Animator Talent; Minat dan Bakat

Abstract: Along with the rapid development of information and technology, animator is an increasingly popular profession in the multimedia field. The introduction of the animator profession program is expected to help educators stimulate children in identifying their interests and talents. By reviewing the importance of stimulating children's potential in this field, the “*The Animator Talent*” event was held for elementary school-age children in Purwokerto and surrounding areas. This activity contains material exposure by the student center method and a workshop on making simple animations using the project-based learning method. In the evaluation of mastery of the material obtained an average success of 74%, while in the evaluation of the workshop obtained an average success of 82% by using benchmarks aspects that have been determined by the organizer.

Keywords: Potential children; Animator Talent; Interests and talents



Article History:

Received: 18-02-2020

Revised 1: 05-03-2020

Revised 2: 04-04-2020

Accepted: 05-04-2020

Online : 01-06-2020



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Karakter setiap anak dibentuk oleh pembelajarannya melalui dua faktor yaitu *nature* dan *nurture*. Faktor *nature* berkaitan dengan gen orang tua, kualitas gen dan gizi dan kondisi ibunya saat mengandung. Faktor *nurture* berkaitan dengan pengalaman dan pelajaran hidup anak sejak lahir, meliputi interaksinya dengan keluarga, program di sekolah dan pengalaman hidup dalam lingkungan. Dalam faktor *nurture*, kunci sukses orang tua dalam mengantarkan anak menuju perkembangan optimal adalah pola asuh. Seperti apa orang tua menerapkan pola asuh, seperti itulah bentuk karakter anak yang akan terbentuk (Lidiawati, 2016).

Proses pembelajaran bukanlah suatu proses yang selalu harus dilakukan di ruang kelas secara formal. Belajar dapat dilakukan di mana saja dan dengan menggunakan berbagai sumber informasi. Belajar tidak hanya tentang menumpuk ilmu pengetahuan namun juga melatih kecakapan dan menciptakan pengalaman. Agar anak-anak memiliki keinginan kuat untuk belajar terdapat beberapa hal yang dapat dipertimbangkan yaitu dengan mengetahui minat dan bakat anak dan mencari cara agar anak dapat belajar sebanyak-banyaknya.

Dalam membimbing anak menuju kesuksesannya, langkah pertama yang perlu diperhatikan adalah membantu anak menemukan dan menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan minat dan bakatnya. Cara mudah untuk melakukannya adalah dengan memperhatikan aktivitas apa yang disukainya dan profesi apa yang akan membuatnya bahagia. Dengan memiliki tujuan yang jelas anak-anak akan mudah menyusun langkah-langkah menuju target-targetnya. Pakar pendidikan anak Ayah Edy (Wiyono, 2015), menyusun lima langkah konkret yang dapat dilakukan untuk memetakan potensi anak. Langkah tersebut adalah menyusun program stimulasi, membuat daftar minat dan bakat, melakukan uji coba minat dan bakat penajaman profesi dan membuat "*a life plan*". Paparan informasi terhadap berbagai bidang pekerjaan atau profesi membuat anak dapat mengidentifikasi sendiri minatnya. Oleh karena itu setiap pendidik bertugas melakukan stimulasi dengan memperkenalkan berbagai jenis kegiatan.

Dalam Metode Belajar *Beyond Centers and Circle Time* (BCCT) atau dikenal dengan metode Sentra yang dikembangkan oleh pakar pendidikan Pamela Phelps dan Laura Stannard dikenal satu sentra yang disebut "Sentra Bermain Pesan Kecil". Di sentra ini, anak bermain secara simbolik, *role play*, berfantasi atau imajinasi atau main drama. Bermain peran bukan hanya melatih anak usia dini memiliki kemampuan berbahasa, berkomunikasi, kontrol emosi, kerja sama dan rasa empati, kegiatan ini juga membuka wawasan anak mengenai berbagai macam aktifitas profesi (Kasali, 2019).

Ilmu *Talent Mapping* Abah Rama yang menginspirasi penyusunan "Panduan Melihat Potensi Kekuatan Anak Lewat Ragam Aktifitas (PANDU 45), mengarahkan para pendidik untuk menemukan bakat anak dengan prinsip "Tiga Kaya" yaitu kaya wawasan, kaya kegiatan dan kaya aktivitas. Kaya wawasan adalah pintu gerbang dari kekayaan anak yang lain. Kaya wawasan dapat diupayakan dengan memperkenalkan anak dengan berbagai profesi yang ada. Metode yang dapat dilakukan adalah dengan

cara bertatap muka langsung dengan orang berprofesi tertentu, menonton video tentang berbagai profesi, magang, diskusi, *role play* dan kegiatan *field trip* (Mariyanto & Wulandari 2017).

Salah satu bidang profesi yang semakin dikenal seiring dengan perkembangan zaman adalah profesi sebagai animator. Animator adalah profesi yang menciptakan gambar-gambar dan disusun bersama-sama sehingga menciptakan sebuah ilusi gerakan yang dikenal sebagai animasi. Gambar dapat dibuat dengan cara konvensional yaitu ditulis tangan ataupun melalui komputer secara digital. Terdapat berbagai jenis animasi misalnya animasi 2D, 3D, ataupun 4D. Dalam dunia industri, animasi banyak digunakan seperti pada perusahaan film, penerbitan, biro iklan dan lain-lain. Animasi banyak digunakan karena dinilai lebih atraktif dan menarik. Penelitian Goel dan Upadhyay (2017) memberikan gambaran bagaimana animasi mempengaruhi keefektifan iklan.

Animasi juga sudah banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dalam berbagai mata pelajaran seperti pada penelitian Sari (2018) yang menerapkan media pembelajaran animasi pada pelajaran matematika, penelitian Maria (2019) pada pembelajaran seni budaya, penelitian Yusuf (2017) pada pelajaran Biologi dan penelitian Alannasir (2016) pada pelajaran IPS. Animasi juga sudah digunakan dalam *platform* pembelajaran digital atau *edutech* (Efendi, 2018). Metode pembelajaran menggunakan animasi dan sejenisnya dinilai telah menjadi salah satu metode pembelajaran visual yang efektif dan menyenangkan (Kahraman, 2015).

Meninjau makin maraknya penggunaan media animasi pada era digital saat ini, maka pengenalan dan pendidikan pada bidang animasi akan sangat berguna, khususnya untuk anak-anak yang memiliki minat di bidang multimedia. Menurut Haibin (2018), saat ini terjadi suatu kesenjangan antara pendidikan animasi dengan kebutuhan industri animasi dikarenakan masih banyaknya pengetahuan yang harus dimiliki seorang animator untuk memenuhi kemampuan standar yang komprehensif. Keterampilan dasar yang perlu dimiliki seorang animator selain memiliki kreativitas, kemampuan artistik juga harus memiliki keahlian menggunakan perangkat lunak komputer. Dalam pembuatan materi animasi yang berkualitas juga perlu diperhatikan berbagai hal misalnya teknik narasi, komposisi suara dan gambar, kualitas warna, pergerakan dan lain-lain (Hwang et al, 2012). Oleh karena itu dapat digaris bawahi bahwa banyak aspek yang perlu diketahui untuk menjadi seorang animator yang baik.

Sebagai salah satu institusi perguruan tinggi berbasis ilmu komputer, Universitas Amikom Purwokerto selalu berupaya agar dapat melakukan berbagai kegiatan dalam rangka memberikan kontribusi secara langsung untuk masyarakat. Salah satunya adalah memberikan dukungan terhadap perkembangan potensi anak-anak Indonesia melalui kegiatan pengabdian Amikom Mitra Masyarakat (AMM). Dengan meninjau pentingnya mendukung stimulasi anak-anak khususnya anak usia Sekolah Dasar khususnya di wilayah Purwokerto dan sekitarnya, maka diselenggarakanlah kegiatan *Tour The Animator Talent*. Kegiatan *Tour The Talent* sendiri merupakan kegiatan yang sering menjadi program komunitas *parenting*, misalnya pada komunitas *Home Education based on*

Akhlaq and Talent (HebaT) Community. Tujuan kegiatan tersebut adalah agar anggota komunitas dapat mendukung anak-anaknya dengan jalan membuka cakrawala anak tentang berbagai aktivitas profesi sehingga mereka dapat melakukan identifikasi minat bakat anak.

Kegiatan *Tour The Animator Talent* ini dapat diakomodir Universitas Amikom Purwokerto sebagai kampus yang menghasilkan berbagai jenis *skill* dalam bidang Teknologi Informasi (TI), salah satunya adalah *skill* animator. Dengan kegiatan ini diharapkan anak-anak akan mendapatkan gambaran yang lebih mendalam serta pengalaman pada bidang profesi animator dalam berbagai aspek yang meliputi kemampuan dasar, aktivitas, dan produk yang dihasilkan.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan *Tour The Animator Talent* ini melalui beberapa tahapan kegiatan yaitu identifikasi masalah, penentuan sasaran dan tujuan, penentuan bentuk dan metode kegiatan, implementasi dan evaluasi. Tahapan pelaksanaan kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan *Tour The Animator Talent*

1. Identifikasi Masalah

Para pendidik baik orang tua, guru-guru maupun para fasilitator dalam komunitas pendidikan anak, memerlukan banyak sumber daya informasi untuk membanjiri anak dengan sebanyak-banyaknya informasi tentang berbagai jenis aktivitas profesi. Seiring perkembangan zaman, profesi animator adalah profesi yang makin dikenal di bidang multimedia. Walaupun banyak anak-anak yang cenderung menyukai animasi, terdapat keterbatasan para pendidik dalam memperkenalkan profesi ini diantaranya:

- a. Sebagian besar para pendidik belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai apa itu animator.
- b. Terbatasnya jumlah pendidik yang dapat mendampingi anak untuk memberikan pengalaman praktis dalam aktivitas animasi.
- c. Terbatasnya pengetahuan pendidik tentang teknik dan *software* animasi.

Dengan meninjau Sumber Daya Manusia (SDM) yang dimiliki tim pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa Universitas Amikom Purwokerto, maka permasalahan tersebut dapat dijawab dengan mengadakan acara *Tour The Animator Talent*.

2. Sasaran dan Tujuan Kegiatan

Sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah anak usia Sekolah Dasar (SD) di wilayah Purwokerto dan sekitarnya. Sasaran tersebut dipilih karena pada usia ini, anak-anak mulai dapat mengidentifikasi tujuan hidupnya yang salah satunya dapat dilihat dari ketertarikannya dalam bidang yang mereka minati. Pelaksanaan kegiatan "*Tour The Animator Talent*" dilakukan dengan tujuan sebagai berikut.

- a. Memberikan penjelasan tentang profesi animator dengan kegiatan yang menyenangkan.
- b. Memberikan wawasan tentang aktivitas-aktivitas yang dilakukan animator juga produk yang dihasilkan kedua profesi ini.
- c. Memfasilitasi aktivitas sederhana dalam bidang animasi sehingga anak-anak mendapatkan pengalaman belajar secara langsung.

3. Bentuk dan Metode Kegiatan

Ada berbagai cara stimulasi yang dapat dilakukan untuk melejitkan potensi, minat dan bakat pada anak, diantaranya adalah menciptakan lingkungan yang merangsang rasa ingin tahu anak dengan mengenalkannya pada berbagai hal atau kegiatan, melibatkan anak dalam kegiatan curah ide (*brainstorming*), memberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan mencoba, memunculkan motivasi internal dan mengembangkan cara berfikir yang fleksibel (Komala, 2017). Pendekatan stimulasi ini yang akan digunakan dalam kegiatan yang dilakukan dalam bentuk pembelajaran kelas dan *workshop*.

Pembelajaran kelas yang dilakukan menggunakan metode *student center* di mana anak-anak distimulus untuk aktif dalam penyampaian materi dan diskusi. Pada sesi *workshop*, metode yang digunakan adalah metode "*project-based learning*". Metode ini merupakan sebuah inovasi pendekatan belajar berbasis siswa di mana guru berperan sebagai fasilitator dengan melakukan kerja kolaboratif untuk meneliti dan membuat proyek (Bell, 2010). Anak-anak tidak hanya akan mendapat penjelasan, namun juga diberikan pengalaman praktis. Mereka belajar melalui sebuah proyek animasi sederhana, sehingga mereka mendapatkan pengalaman tentang bagaimana seorang animator bekerja.

4. Implementasi

Kegiatan ini melalui tahap persiapan selama dua bulan. Kegiatan persiapan yang dilakukan meliputi koordinasi pelaksanaan program antara tim pelaksana, persiapan sarana dan prasarana dan publikasi program. Implementasi kegiatan dilaksanakan pada hari Minggu, 9 Februari 2020 dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 15.30 WIB. Tempat pelaksanaan kegiatan adalah di Laboratorium 3 Universitas Amikom Purwokerto. Pada Laboratorium ini telah disiapkan semua perangkat yang dibutuhkan untuk melakukan pembelajaran dan *workshop* pembuatan animasi.

5. Rancangan Evaluasi

Pada akhir acara, tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap keberhasilan acara melalui evaluasi target pembelajaran kelas dan evaluasi target *workshop*. Instrumen evaluasi disusun dan dinilai dengan skala Likert lima tingkat.

- a. Evaluasi target pembelajaran kelas dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan dalam rangka *review* materi. Pertanyaan terdiri dari empat poin yaitu pemahaman tentang profesi dan tugas animator, keterampilan dan kompetensi animator, aktifitas/tahap produksi animasi serta *software* dan produk animasi.
- b. Evaluasi target *workshop* dilakukan dengan penilaian pengajar terhadap hasil proyek animasi sederhana yang dikerjakan para peserta. Pada evaluasi ini penilaian terdiri dari empat aspek yaitu pemahaman peserta tentang *software* yang digunakan, keterampilan menggunakan menu pada *software* yang digunakan, keterampilan mengikuti instruksi pada tahapan pembuatan animasi, serta bakat artistik dan keterampilan disain.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Peserta pada kegiatan ini adalah anak-anak usia Sekolah Dasar dari SDIT Harapan Bunda, SD Islam Sinar Mentari, Sekolah Alam Baturaden, Sekolah Alam Cilacap, SD Al-Irsyad 2 Purwokerto, SDN Karangnangka, SDN Karangwangkal, dan juga anak-anak *Homeschooling* dari komunitas *Home Education based on Akhlaq and Talents* (HebAT). Total jumlah peserta adalah 28 orang.

Kegiatan dimulai dengan pembukaan oleh tim pelaksana yang menyambut anak-anak dan memberi pijakan mengenai rangkaian acara yang akan dilaksanakan. Anak-anak juga diajak mengikuti permainan sederhana, agar kegiatan terasa menyenangkan. Gambar 1 menunjukkan aktivitas fisik yang dilakukan peserta dalam bentuk permainan. Aktivitas fisik juga dilakukan di tengah-tengah acara sebagai selingan, untuk menjaga anak-anak tidak mengalami *Carpal Vision Syndrome* (CVS) dan *Carval Tunnel Syndrome* (CTS). CVS adalah gangguan penglihatan di mata dan bagian leher akibat pandangan terlalu fokus pada satu titik, dalam hal ini layar komputer, dalam jangka waktu yang lama. Sedangkan CTS adalah cedera atau rasa sakit di pergelangan tangan akibat gerakan berulang karena terlalu lama memegang *keyboard* atau *mouse* komputer. Pada kesempatan tersebut juga diberikan edukasi pada anak-anak agar tidak melupakan istirahat secara berkala jika sedang mengerjakan proyek animasi.



Gambar 2. Peserta Melakukan Aktifitas Fisik dalam Bentuk Permainan

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan materi tentang apa itu animator, aktivitas, produk, *skill* yang harus dimiliki, perangkat lunak yang digunakan, serta dunia kerja animator. Pada sesi ini, peserta diperlihatkan contoh-contoh film animasi baik animasi lokal maupun internasional. Peserta juga diperlihatkan video langkah-langkah sebuah produksi animasi sehingga menghasilkan suatu film animasi. Selanjutnya peserta juga diberikan pengetahuan dan tips-tips agar dapat menguasai kemampuan seorang animator. Gambar 3 menunjukkan pemaparan materi oleh pembicara.

Selanjutnya, peserta diberi pengalaman dengan mempraktekkan cara menggambar suatu objek dengan menggunakan *tools* dan teknik-teknik tertentu. Peserta diberi panduan melalui penjelasan lisan, modul dan asistensi untuk membuat animasi sederhana dengan *software* Adobe Animate dipandu tim pelaksana. Gambar 4 menunjukkan sesi *workshop* pembuatan animasi sederhana oleh peserta.



Gambar 3. Pemberian Materi *Tour The Animator Talent*



Gambar 4. *Workshop* Pembuatan Animasi Sederhana

Kegiatan ini diikuti dengan sangat antusias oleh para peserta. Pada setiap sesi para peserta aktif bertanya saat ada hal yang tidak difahaminya dalam pemaparan materi dan meminta bantuan jika mengalami kesulitan dalam menyelesaikan proyek animasi. Gambar 5 adalah sesi foto bersama peserta dan tim pelaksana. Kegiatan ini juga disambut sangat baik oleh para orang tua. Mereka memberikan beberapa pesan dan kesan yang diantaranya mengharapkan kegiatan semacam ini dapat dilakukan lebih sering. Hal ini karena kegiatan ini dinilai efektif dalam memperkenalkan suatu profesi (dalam hal ini animator) dengan memberikan pengalaman langsung yang menyenangkan untuk anak.



Gambar 5. Foto Bersama Peserta dan Tim Pelaksana

2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi terhadap keberhasilan acara terdiri dari dua bagian sebagai berikut.

- a. Evaluasi target pembelajaran kelas memberikan kesimpulan bahwa rata-rata pemahaman peserta terhadap lima aspek materi adalah sebesar 74%. Nilai rata-rata tertinggi adalah pada pemahaman aspek keterampilan dan kompetensi animator dan nilai rata-rata terendah adalah pada aspek pemahaman *software* dan produk animasi.
- b. Evaluasi target *workshop* memberikan kesimpulan bahwa nilai rata-rata peserta dalam mengerjakan proyek animasi adalah sebesar 82%. Nilai rata-rata tertinggi adalah pada aspek keterampilan mengikuti instruksi pada tahapan pembuatan animasi dan nilai rata-rata terendah adalah pada aspek pemahaman *software* yang digunakan.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan *Tour The Animator Talent* dilaksanakan untuk mendukung upaya stimulus potensi anak dalam bidang animasi. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua bentuk yaitu penyampaian materi dan *workshop* pembuatan animasi sederhana. Pemaparan materi dilakukan dengan metode *student center* dan *workshop* animasi dengan metode *project-based learning*. Evaluasi kegiatan menunjukkan rata-rata pemahaman peserta terhadap materi sebesar 74% dan nilai rata-rata keberhasilan mengerjakan proyek animasi sebesar 82%. Kegiatan ini berlangsung dengan lancar, disambut penuh antusias dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

Meninjau tersedianya sarana dan prasarana serta sumber daya manusia yang memadai, kegiatan sejenis ini diharapkan dapat dilakukan

lebih sering dan terprogram. Dengan demikian kegiatan ini akan memberikan dampak yang efektif dan positif dalam menumbuhkan potensi anak di bidang teknologi informasi, khususnya animasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Pengabdian Pada Masyarakat (LPPM) Universitas Amikom Purwokerto yang telah mendukung kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan lancar.

DAFTAR RUJUKAN

- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(3), 81–90.
- Bell, S. (2010). Project-Based Learning for the 21st Century: Skills for the Future. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 83(2), 39–43. <https://doi.org/10.1080/00098650903505415>
- Efendi, N. M. (2018). Revolusi Pembelajaran Berbasis Digital (Penggunaan Animasi Digital Pada Start Up Sebagai Metode Pembelajaran Siswa Belajar Aktif). *Jurnal Pendidikan, Sosiologi Dan Antropologi*, 2(2), 173–182.
- Goel, D., & Upadhyay, R. (2017). Effectiveness of use of Animation in Advertising: A Literature Review. *International Journal of Scientific Research in Network Security and Communication (IJSRNSC)*, 5(3), 146–159.
- Haibin, D. (2018). Interdisciplinary Talents Cultivation of Animation Education in Universities Based on University-Enterprise Cooperation Mode. *International Journal of E-Education, E-Business, E-Management and E-Learning*, 8(3), 165–172. <https://doi.org/10.17706/ijeeee.2018.8.3.165-172>
- Hwang, I., Tam, M., Lam, S. L., & Lam, P. (2012). Review of Use of Animation as a Supplementary Learning Material of Physiology Content in Four Academic Years. *The Electronic Journal of E-Learning*, 10(4), 368.
- Kahraman, A. D. (2015). Animation Use as an Educational Material and Animation Techniques. *Online Journal of Art and Design*, 3(1), 1–12.
- Kasali, R. (2019). *SENTRA, Membangun Kecerdasan dan Kemampuan Anak Sejak Usia Dini, Demi Masa Depan yang Cemerlang*. Jakarta Selatan: Mizan.
- Komala. (2017). Stimulasi Melejitkan Potensi, Minat dan Bakat Pada Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(2), 181–194.
- Lidiawati, L. (2016). *Panduan Praktis Tes Minat dan Bakat Anak*. Jakarta Timur: Penebar Plus.
- Maria, U., Rusilowati, A., & Hardyanto, W. (2019). Interactive Multimedia Development in The Learning Process of Indonesian Culture Introduction Theme for 5-6 Year Old Children. *Journal of Primary Education*, 8(3), 344–353.
- Mariyanto, D., & Wulandari, S. P. (2017). *PANDU 45, Panduan Melihat Potensi Kekuatan Anak Lewat Ragam Aktivitas*. Salatiga: Padepokan Margosari.
- Sari, N. R. (2018). Animation Media to Improve Student Learning Results. *Jurnal Tadris Matematika*, 1(2), 145–156. <https://doi.org/10.21274/jtm.2018.1.2.145-156>
- Wiyono, E. (2015). *Rahasia Ayah Edy Memetakan Potensi Unggul Anak*. Jakarta Selatan: Noura Books.
- Yusuf, M. M., Amin, M., & Nugrahaningsih. (2017). Developing of Instructional Media-Based Animation Video on Enzyme and Metabolism Material. *Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia*, 3(3), 254–257.