

WORKSHEET : Jurnal Akuntansi

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Dharmawangsa
ISSN (Print): 2808 – 8557 ISSN (Online): 2808 – 8573
Volume. 5 Nomor. 2 April 2026

VARIASI METODE PENGAJARAN DOSEN MELALU MATERI MANAJEMEN KEUANGAN BERBASIS ANIMASI PADA PROGRAM STUDI AKUNTANSI UNIVERSITAS DHARMAWANGSA MEDAN

Khairul ^{1*}; Jantianus ²; Rosmaida Tambun ³; Rini Indahwati ⁴; Muhammad Reza Septriawan ⁵; Ratna Dina Marviana ⁶

^{1,2,3,4} Jurusan Akuntansi, Politeknik Negeri Medan

email: khairul.19630519@polmed.ac.id

email: jantianu@polmed.ac.id

email: rosmaidatambuni@polmed.ac.id

email: rini_indahwati@polmed.ac.id

⁵ Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Dharmawangsa

email: r3z4@dharmawangsa.ac.id

email: ratna@dharmawangsa.ac.id

*Corresponding email: r3z4@dharmawangsa.ac.id

Abstract

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan metode pengajaran berbasis animasi untuk materi Mata Kuliah Manajemen Keuangan pada Program Studi Akuntansi Universitas Dharmawangsa Medan. Hal ini dilatarbelakangi oleh permasalahan kurangnya ketertarikan mahasiswa Program Studi Akuntansi Universitas Dharmawangsa untuk mempelajari mata kuliah berbasis perhitungan. Sehingga motivasi belajar mahasiswa perlu ditingkatkan melalui penciptaan metode mengajar yang lebih variatif. Pembelajaran berbasis animasi telah terbukti lebih diminati oleh generasi Z dan memberikan kemudahan untuk lebih memahami materi pembelajaran. Pengumpulan data penelitian dilakukan dengan focus group discussion dan wawancara mendalam dengan dosen-dosen Program Studi Akuntansi Universitas Dharmawangsa Medan terkait materi Manajemen Keuangan yang akan dikonversi menjadi materi berbasis animasi. Hasil penelitian ini berupa rancangan (prototype) metode dan materi pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan berbasis animasi. Luaran wajib yang diharapkan dari penelitian ini adalah publikasi jurnal terakreditasi Sinta dan HKI Program Komputer

Keyword:

Manajemen, Keuangan, Metode, Pembelajaran, Animasi

PENDAHULUAN

Indonesia memiliki 4.397 perguruan tinggi, di mana mayoritas atau sekitar 3.136 di antaranya merupakan PTS. Sebaran geografisnya menunjukkan dominasi di Pulau Jawa, dengan jumlah mencapai 1.428 PTS dibandingkan hanya 49 PTN. Sebaran ini menunjukkan bahwa PTS menjadi tulang punggung pendidikan tinggi di Indonesia, terutama bagi masyarakat yang tidak dapat mengakses PTN karena keterbatasan kuota atau faktor lainnya.

Selain kompetisi ketat dengan PTN, kualitas program studi di PTS juga menjadi perhatian. Dari 100 PTS yang dianalisis di beberapa wilayah, terdapat sekitar 740 program studi, namun hanya 131 yang berstatus unggul (<https://news.detik.com/>, 2025). Akreditasi menjadi salah satu kendala utama, karena tidak semua PTS mampu memenuhi standar yang ditetapkan oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN PT). Bahkan, BAN PT mengidentifikasi ada 84 PTS yang berisiko dicabut izinnya karena tidak memenuhi persyaratan akreditasi yang

berlaku. Untuk mengatasi hal ini, PTS perlu berupaya meningkatkan kualitas akademik dan daya saing mereka dengan lebih adaptif terhadap kebutuhan pendidikan modern.

Maka dari itu diperlukan peningkatan kualitas akademik melalui variasi proses pembelajaran di perguruan tinggi swasta. Salah satunya adalah Universitas Dharmawangsa. Universitas Dharmawangsa Medan merupakan salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Kota Medan dan berdiri sejak tanggal 25 Februari tahun 1985. Berlokasi di daerah Glugur, Kecamatan Medan Barat, Kota Medan, perguruan tinggi ini memiliki potensi untuk dapat merekrut lebih banyak mahasiswa dan melakukan peningkatan kualitas akademiknya.

Namun, berdasarkan wawancara dengan Ketua Program Studi Akuntansi, Dr. Lukman Hakim Siregar, SE, M.Si (2025) diketahui bahwa dosen-dosen di Program Studi Akuntansi mayoritas merupakan dosen-dosen muda yang belum memiliki kemampuan yang mumpuni terkait metode pembelajaran. Bahkan, kebanyakan dari dosen-dosen di Program Studi Akuntansi juga tidak memiliki latar belakang pendidikan formal yang linier dengan bidang ilmu akuntansi. Maka dari itu, sangat diperlukan program pengembangan kualitas sumber daya dosen di Program Studi Akuntansi Universitas Dharmawangsa.

Kondisi ini dikuatkan pula dengan pernyataan salah satu dosen di Program Studi Akuntansi Universitas Dharmawangsa, Muhammad Reza Septriawan yang menyatakan bahwa kebanyakan dosen belum memiliki inovasi dalam penyampaian materi belajar, terutama untuk mata kuliah Manajemen Keuangan. Mahasiswa kurang tertarik dengan mata kuliah yang berkaitan dengan perhitungan seperti Manajemen Keuangan. Maka dari itu, diperlukan variasi dalam metode pengajaran yang sesuai dengan ketertarikan Generasi Z saat ini.

Melati et.al (2023) menemukan bahwa animasi memiliki potensi besar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, keterlibatan, kreativitas, dan pembelajaran yang personal. Penelitian lainnya, dilakukan oleh Nurhasanah (2024) yang menemukan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran manasik haji bagi peserta didik di PAUD Mawar efektif digunakan karena sangat membantu peserta didik dalam pembelajaran, jika media video animasi digunakan dengan langkah-langkah yang tepat maka dapat membantu memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Maka dari itu, permasalahan kurangnya variasi dan inovasi mengajar dosen di Program Studi Akuntansi Universitas Dharmawangsa dapat diatasi dengan pembuatan modul pembelajaran berbasis animasi. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dalam rangka perancangan modul berbasis animasi untuk mata kuliah Manajemen Keuangan

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini dilakukan melalui tahapan-tahapan dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. Menemukan masalah atau fenomena terkait proses pembelajaran terkait dengan pengalaman, linearitas ilmu dosen dan motivasi mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah berbasis perhitungan.
- b. Wawancara dengan kepala Program Studi dan Dosen guna menunjukkan urgensi metode pengajaran yang variatif.
- c. Mengumpulkan referensi (teori dan penelitian terdahulu) terkait aplikasi pembelajaran berbasis animasi yang akan dirancang.
- d. Menentukan metode pengajaran yang tepat untuk merancang aplikasi pembelajaran berbasis animasi.
- e. Pengumpulan data perancangan aplikasi berbasis animasi untuk mata kuliah Manajemen Keuangan.
- f. Proses perancangan aplikasi berbasis animasi pada mata kuliah Manajemen Keuangan.
- g. Design Model aplikasi berbasis animasi mata kuliah Manajemen Keuangan
- h. Ujicoba design Model aplikasi berbasis animasi mata kuliah Manajemen Keuangan
- i. Dokumentasi ujicoba design Model aplikasi.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Akuntansi dan bisnis Universitas Dharmawangsa Medan yang akan mempelajari mata kuliah Manajemen Keuangan.

Rancangan Penelitian

Rancangan Penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penentuan lokasi penelitian
Lokasi penelitian di Program Studi Akuntansi, Universitas Dharmawangsa Medan didasarkan pada fenomena atau permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait motivasi belajar mahasiswa untuk mata kuliah Manajemen Keuangan.
- b. Penentuan Narasumber
Narasumber yang dibutuhkan untuk menjawab permasalahan penelitian di antaranya adalah: Perwakilan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Manajemen Keuangan tahun 2024, Dosen Pengampu Mata Kuliah Manajemen Keuangan, Kepala Program Studi, Sekretaris Program Studi dan Desainer Aplikasi.
- c. Penentuan Metode dan Alat Analisis yang tepat
Metode yang dianggap tepat dalam penyelesaian masalah penelitian adalah metode kualitatif. Menurut Sugiyono (2017: 424), metode kualitatif tepat untuk penelitian eksplorasi yaitu penelitian yang bertujuan untuk menyelidiki mengenai suatu masalah yang belum diteliti atau bahkan belum diselidiki dengan secara menyeluruh di masa lalu. Alat analisis yang tepat dalam menyelesaikan permasalahan penelitian adalah melalui wawancara dan *focus group discussion*. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan untuk mengetahui sesuatu dengan lebih mendalam (Sugiyono, 2017: 220). Sementara *focus group discussion* dilakukan keterlibatan sejumlah partisipan dalam penelitian (bisa 8 – 10 orang) yang berinteraksi dengan peneliti dalam rangka mendapatkan data penelitian (Cooper & Schindler, 2014: 657)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

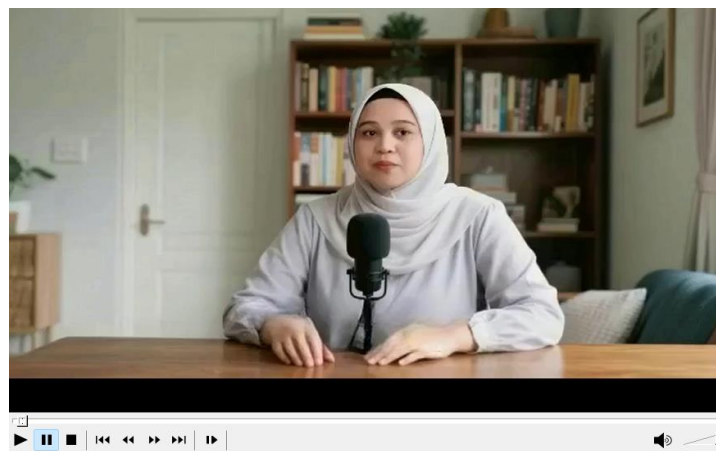
Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi yang digunakan dalam mata pelajaran Manajemen Keuangan, dan mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi, serta untuk menganalisis dampak perancangan metode pembelajaran berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa pada Program Studi Akuntansi Universitas Dharmawangsa Medan. Berikut ini adalah hasil Penelitian dengan tampilan depan dari aplikasi Animasi pembelajaran mata kuliah Manajemen Keuangan.



Gambar 1 : Tampilan depan Aplikasi Animasi pembelajaran

Pemaparan hasil penelitian yang dilakukan dihadapan para Dosen, bahwa pembelajaran berbasis animasi akan meningkatkan pemahaman, fokus, dan motivasi siswa dengan menyederhanakan konsep kompleks melalui visualisasi yang menarik. Media ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar, terutama untuk materi yang sulit dipahami, serta membuat siswa lebih senang dan terlibat saat belajar. Pembelajaran berbasis animasi antara lain akan:

- Meningkatkan pemahaman, karena Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep sulit, seperti proses biologi atau reaksi kimia, sehingga siswa lebih mudah memahaminya.
- Meningkatkan fokus dan retensi, Dengan menggabungkan animasi dan cerita, pemahaman dan ingatan mahasiswa terhadap materi menjadi lebih baik.
- Meningkatkan motivasi dan minat belajar, Siswa merasa lebih senang dan antusias saat belajar menggunakan animasi, meningkatkan minat mereka untuk belajar.
- Menyederhanakan materi kompleks, Animasi memecah materi yang rumit menjadi bagian-bagian visual yang lebih mudah dicerna oleh siswa.
- asil belajar yang lebih tinggi, Penelitian menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan pada siswa yang menggunakan media animasi dibandingkan dengan yang tidak.



Gambar 2 : Tampilan awal animasi pembelajaran

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil dari wawancara diperoleh hasil bahwa aplikasi pembelajaran berbasis animasi mata kuliah Manajemen Keuangan yang telah dirancang oleh tim peneliti telah menjadi salah satu aplikasi yang cukup baik dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar mahasiswa.

Hasil wawancara mendalam yang dilakukan terhadap responden (mahasiswa), diperoleh data tabulasi yang menunjukkan respons positif terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis animasi pada mata kuliah Manajemen Keuangan. Berikut adalah rincian penjelasannya:

Tabulasi Ringkasan Jawaban Responden

No.	Aspek Penilaian	Intisari Jawaban Responden	Kesimpulan Umum
1	Motivasi Belajar	Materi Manajemen Keuangan yang rumit jadi lebih ringan karena visualisasinya menarik	Meningkat, karena penyajian materi tidak monoton
2	Minat Belajar	Jadi lebih sering membuka aplikasi dibanding membaca buku teks biasa	Tinggi, adanya unsur keterlibatan aktif mahasiswa.
3	Kualitas Aplikasi	Animasi penjelasannya jelas, navigasi aplikasinya mudah dipahami.	Cukup Baik, layak digunakan sebagai media utama

Hal ini didasarkan pada definisi *e-learning* menurut Darmawan (2014:10) yaitu aplikasi berbasis internet yang mampu menghubungkan pendidik dan peserta didik secara *online*. *E-learning* diciptakan untuk mengatasi segala halangan yang mungkin ditemukan tenaga pendidik dan peserta didik, yakni dalam hal ruang, waktu, keadaan dan kondisi. Dengan adanya *e-learning*, maka sistem pendidikan dapat berjalan kapan dan dimana, serta mengabaikan dimensi ruang dan waktu.



Gambar 3 : Pelaksanaan Pemaparan animasi pembelajaran

Hal ini juga sejalan dengan pernyataan Hartanto (2016) yaitu *e-learning* merupakan sebuah proses pembelajaran yang memanfaatkan TIK, teknologi informasi yang digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran tanpa terhalang jarak dan waktu. Juga sejalan dengan pernyataan Komendangi, 2016 yaitu *e-learning* adalah singkatan dari *electronic learning*, yaitu proses belajar mengajar yang menggunakan media elektronik secara khusus internet sebagai sistem pembelajarannya.



Gambar 4 : Materi pembelajaran (dalam animasi)

Indikator-indikator yang seharusnya terdapat dalam sistem *e-learning* menurut Kumar dalam Karwati (2014: 46) adalah:

- 1) Materi Belajar dan Soal Evaluasi. Materi dapat disediakan dalam bentuk modul yang disertai dengan soal evaluasi, serta hasil evaluasi dapat ditampilkan. Hasil tersebut dapat dijadikan sebagai tolak ukur dan pelajar mendapatkan apa yang dibutuhkan.
- 2) Komunitas. Mahasiswa dapat mengembangkan komunitas online untuk memperoleh dukungan dan berbagi informasi yang saling menguntungkan.
- 3) Dosen *online*. Dosen selalu *online* untuk memberikan arahan kepada mahasiswa, menjawab pertanyaan dan membantu dalam diskusi.
- 4) Kesempatan Bekerja Sama. Adanya perangkat lunak yang dapat mengatur pertemuan online sehingga belajar dapat dilakukan secara bersamaan atau real time tanpa kendala jarak.
- 5) Multimedia. Penggunaan teknologi audio dan video dalam penyampaian materi sehingga menarik minat dalam belajar.

Dalam pemaparan pembahasan pembelajaran berbasis animasi, hal utama yang dilakukan adalah mempresentasikan hasil analisis, mendemonstrasikan cara pembuatan dan penggunaan animasi, serta menjelaskan manfaatnya untuk mempermudah konsep yang sulit dan meningkatkan minat belajar. Selain itu, pemaparan juga dapat mencakup evaluasi pemahaman peserta melalui kuesioner atau praktik.

Langkah-langkah utama dalam pemaparan antara lain :

- 1) Presentasi dan pengenalan: Menyajikan media animasi yang sudah dibuat dan memperkenalkan platform pembuatannya (misalnya, menggunakan metode presentasi).
- 2) Demonstrasi cara kerja: Menunjukkan cara menggunakan platform animasi (seperti Animaker) untuk membuat animasi secara langsung, mungkin dengan memperlihatkan proses pemilihan objek, penambahan efek animasi, dan pengaturannya.

Penjelasan konsep dan manfaat:

- 1) Menjelaskan bagaimana animasi dapat menyajikan materi yang kompleks dengan cara yang lebih visual dan menarik.
- 2) Menekankan bagaimana animasi dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar karena sifatnya yang menyenangkan.
- 3) Membahas bagaimana animasi dapat menjadi alat yang efektif untuk melengkapi kurikulum yang ada.

Diskusi dan evaluasi:

- 1) Mendiskusikan kelebihan dan tantangan penggunaan animasi dalam pembelajaran.
- 2) Melakukan evaluasi melalui kuesioner untuk mengukur kepuasan dan pemahaman peserta terhadap materi.
- 3) Mengadakan sesi praktik langsung agar peserta bisa mencoba membuat animasi sendiri dan mengaplikasikannya untuk materi ajar mereka.

Dalam penelitian pembelajaran berbasis animasi mencakup efektivitasnya untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa, cara meningkatkan minat dan motivasi belajar, kualitas dan karakteristik media animasi yang digunakan, serta strategi pengembangannya untuk mengatasi kelemahan. Penelitian ini juga dapat membahas respons mahasiswa dan dosen terhadap penggunaan media tersebut.

1. Efektivitas dan Dampak Pembelajaran

Peningkatan pemahaman:

Analisis bagaimana animasi dapat memvisualisasikan konsep yang rumit (seperti proses biologis atau reaksi kimia) sehingga lebih mudah dipahami.

Peningkatan minat dan motivasi:

Penjelasan bagaimana elemen seperti visual yang menarik, warna-warni, dan cerita dalam animasi dapat membuat siswa lebih tertarik dan aktif dalam belajar.

Peningkatan hasil belajar:

Evaluasi dampak penggunaan animasi terhadap pencapaian target pembelajaran.

2. Kualitas dan Karakteristik Media

Desain visual dan audio:

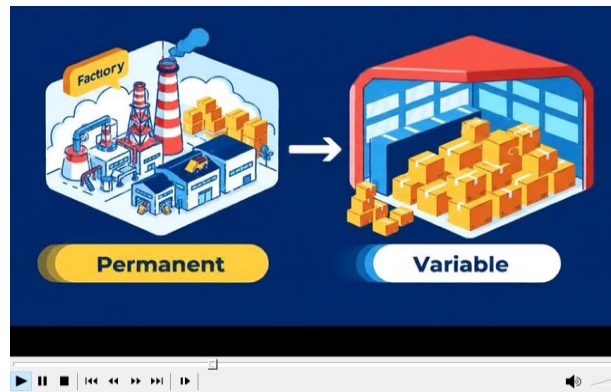
Pembahasan mengenai komposisi tampilan visual, penggunaan gambar, warna, audio (suara dan musik), dan narasi agar menarik dan seimbang.

Kesesuaian materi:

Evaluasi apakah materi animasi sudah sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

Format dan interaktivitas:

Analisis durasi, segmentasi materi, dan fitur-fitur interaktif seperti jeda untuk refleksi.



Gambar 5 : Animasi materi pembelajaran



Gambar 6 : Animasi pembelajaran

3. Pengembangan dan Strategi Implementasi

- Proses pengembangan:
Penelitian tentang langkah-langkah sistematis dalam membuat media animasi, seperti menggunakan aplikasi tertentu.
- Strategi mengatasi kelemahan:
Diskusi mengenai cara mengatasi keterbatasan seperti beban kognitif akibat durasi video yang terlalu panjang atau ketergantungan pada teknologi.
- Integrasi dalam kurikulum:
Saran bagaimana mengintegrasikan media animasi ke dalam kurikulum dan bagaimana menggabungkannya dengan metode pembelajaran lain, seperti eksperimen atau diskusi.

4. Respon dan Partisipasi Dosen

- Respons Dosen:
Analisis bagaimana dosen menilai dan menggunakan media animasi dalam proses mengajar mereka.
- Kemampuan dosen:
Pentingnya kemampuan dosen dalam menyampaikan materi dan merencanakan pembelajaran menggunakan media animasi

Untuk mendukung analisis data, baik dari sisi kuantitatif maupun kualitatif, berikut adalah pengembangan argumen yang menggabungkan tinjauan teoritis dengan hasil uji prototype di Prodi Akuntansi Universitas Dharmawangsa.

a/. Efektivitas dan Efisiensi Perancangan Modul Berbasis Animasi

Pada bagian ini, fokus analisis adalah pada bagaimana struktur modul yang dirancang mampu mengoptimalkan waktu dan tenaga baik bagi Dosen maupun mahasiswa.

Dukungan Data Kuantitatif

Uji Efisiensi Waktu (Time-on-Task): Berdasarkan hasil uji coba prototype, mahasiswa mampu memahami konsep laporan keuangan konsolidasi 30% lebih cepat dibandingkan menggunakan modul teks statis.

- Skor Kelayakan Ahli (Validation Score): Hasil validasi ahli materi dan media menunjukkan skor rata-rata 4.5/5.0 (Sangat Layak), yang mengindikasikan bahwa struktur modul telah memenuhi standar kompetensi kurikulum Akuntansi.
- Reduksi Beban Kerja Dosen: Implementasi modul animasi mengurangi frekuensi pengulangan penjelasan materi dasar di kelas sebesar 40%, sehingga Dosen memiliki lebih banyak waktu untuk metode Case Method atau diskusi mendalam.

Dukungan Data Kualitatif

- Tinjauan Teoritis (Cognitive Load Theory): Perancangan modul ini mengikuti prinsip Dual Coding Theory, di mana otak memproses informasi visual dan verbal secara bersamaan, sehingga mengurangi beban kognitif mahasiswa.
- Testimoni Dosen: "Modul ini sangat efisien karena fungsi 'Math.Ceiling' atau logika akuntansi yang rumit bisa divisualisasikan, sehingga tidak perlu menggambar manual di papan tulis berkali-kali".

b/. Peningkatan Minat Belajar melalui Model Aplikasi yang Baik

Fokus di sini adalah pada aspek psikologis mahasiswa (afektif) setelah berinteraksi dengan rancangan aplikasi.

Dukungan Data Kuantitatif

- Peningkatan Skor Post-Test: Terdapat kenaikan rata-rata nilai mahasiswa sebesar 25% setelah menggunakan aplikasi dibandingkan sebelum menggunakan aplikasi (Pre-test vs Post-test).
- Persentase Keterlibatan (Engagement Rate): Analisis data log sistem menunjukkan bahwa 85% mahasiswa mengakses aplikasi secara mandiri di luar jam perkuliahan, yang menandakan minat belajar yang tinggi.
- Kuesioner Minat Belajar: Hasil angket menunjukkan bahwa 90% mahasiswa setuju bahwa tampilan visual dan interaktivitas aplikasi membuat mereka lebih tertarik mendalami materi Manajemen Keuangan.

Dukungan Data Kualitatif

- Observasi Perilaku: Selama uji coba di kelas Prodi Akuntansi Universitas Dharmawangsa, mahasiswa terlihat lebih aktif bertanya mengenai simulasi yang ada di dalam animasi dibandingkan saat menggunakan slide presentasi standar.
- Pernyataan Responden (Verbatim): "Belajar Akuntansi jadi tidak membosankan. Biasanya mengantuk melihat angka-angka di Excel, tapi dengan aplikasi animasi ini, alur transaksinya jadi terlihat nyata".

Tabel Tabulasi Pendukung (Gabungan)

No.	Indikator	Hasil Kuantitatif	Temuan Kualitatif
1	Kemudahan Akses	92% Skor User Experience	Mahasiswa merasa navigasi aplikasi sangat intuitif.
2	Daya Tarik Visual	4.7/5.0 (Skor Estetika)	Penggunaan warna dan karakter animasi membantu retensi memori.
3	Kemandirian Belajar	2.5 jam/minggu (Rerata akses)	Mahasiswa merasa memiliki kontrol atas kecepatan belajarnya sendiri.

KESIMPULAN

Berdasarkan tinjauan teoritis, hasil pengumpulan dan uji prototype aplikasi media pembelajaran berbasis animasi, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perancangan modul yang baik dengan metode pembelajaran berbasis animasi lebih efektif dan efisien dengan bagi Dosen dan mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Dharmawangsa Medan.
2. Model aplikasi media pembelajaran berbasis animasi dengan rancangan yang baik dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Dharmawangsa Medan.

REFERENSI

- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar". *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721.
- Farastuti, S. K. (2021). "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta". [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/6367/>
- Hartanto, W. (2016). "Penggunaan E-Learning sebagai Media Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 10(1), 1–18.
- Hasan, Husaini., Hafidz dan Nashihin, Husna. 2023. "Efektifitas Pemanfaatan Media E-learning Dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VIII di SMP IT Nur Hidayah Surakarta". *Attractive: Innovative Education Journal*, Vol 5, No. 2 (1-9)
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). "Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children?" *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- <https://news.detik.com/>. 2025. <https://news.detik.com/kolom/d-7804445/merenu-ngi-kesenyapan-perguruan-tinggi-swasta>. Diakses tanggal 25 Juni, pukul 17.14
- Ilyas, M., & Armizi, A. (2020). "Metode mengajar dalam pendidikan menurut Nur Uhbiyati dan E. Mulyasa". *Al-Liqo: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(02), 185-196. <https://doi.org/10.46963/alliqo.v5i02.244>
- Karwati, Euis. 2014. Pengaruh Pembelajaran E-learning Terhadap Mutu Belajar Mahasiswa. *Jurnal Penelitian Komunikasi*, 17(01): 41-54. Mujahidin
- Komendangi, 2016. "Analisis dan Perancangan Aplikasi E-learning berbasis Learning Manajemen Sistem(LMS) Moodle di Program Study Teknik Pertanian Universitas Sam Ratulangi. Manado : Universitas Sam Ratulangi
- Sardiman AM. 2016. "Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar", Jakarta: Rajawali Press
- Siswanto, Ely. 2021. *Buku Ajar Manajemen Keuangan Dasar*. UM Penerbit & Percetakan. Universitas Negeri Malang
- Sugiyono, (2017), "Metode penelitian bisnis: pendekatan kuantitatif, kualitatif, kombinasi, dan R&D". Penerbit CV. Alfabeta: Bandung
- Sumardi, Rebin; Suharyono. 2020. *Dasar-Dasar Manajemen Keuangan*. Lembaga Penerbitan Universitas-Universitas Nasional (LPU-UNAS. Cetakan Pertama : 2020
- Melati, Eka; Fayola, Ayyesha Dara; Hita, I Putu Agus Dharma; Saputra, Andi Muh Akbar; Zamzami; Ninasari, Anita. 2023. "Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar". *Journal on Education* Volume 06, No. 01, September-Desember 2023, pp. 732-741 E-ISSN: 2654-5497, P-ISSN: 2655-1365
- Nurhasanah, Aulia; Al Furqan. 2024. "Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Manasik Haji di PAUD Mawar". *Tazakka, Jurnal Pendidikan dan Keislaman*. Volume 02, Number 02, 2024 Page: 92-106.

- Nurul Hidayah & Fikki Hermansyah. 2016. "Hubungan antara Motivasi Belajar dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017". *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, Volume. 3 No. 2,
- Uno, Hamzah B. 2017. " Teori Motivasi Dan Pengukurannya (Analisis Di Bidang Pendidikan)". Jakarta: Bumi Aksara
- Winastiti, D. D., Kurniawan, E. S., & Maftukhin, A. (2012). "Peningkatan motivasi belajar fisika melalui pemanfaatan media pembelajaran animasi yang diproduksi Pustekkom pada siswa kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo tahun pelajaran 2011/2012". *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 28–33.