

PEMBELAJARAN DI ERA DIGITAL: MENINGKATKAN PEMAHAMAN AGAMA MELALUI MEDIA FILM ANIMASI

¹Cantika Fuji Rahayu, ²Lastri Khasanah

^{1,2}Institut Agama Islam K.H Sufyan Tsauri Majenang

Email correspondence: cantikafuji1701@gmail.com

Abstract

The digital era has brought significant changes to the world of education, including religious education. Current students are digital natives characterized by their visual, interactive nature and familiarity with multimedia technology. This condition demands innovation in teaching methods and learning media so that the goals of religious education can be achieved optimally. One medium considered effective is animated film, as it is capable of integrating visual, audio, and narrative elements in an engaging and communicative manner. This study aims to examine the role of animated film media in enhancing students' religious understanding in the digital era. This study adopted a qualitative approach with a literature review method, analyzing various relevant national and international journal articles. The results of the review indicate that the use of animated films in religious education is able to enhance cognitive understanding, learning motivation, and the internalization of students' religious values. This media is also effective in simplifying abstract religious concepts. Nonetheless, the implementation of animated film media still faces challenges, such as limitations in technological facilities and educators' digital competence. Therefore, it is necessary to develop educators' competencies and design animation media that align with the curriculum and religious teachings so that religious education in the digital era can run effectively and sustainably.

Keywords: *digital learning; religious understanding; animated film media; religious education; learning innovation*

Abstrak

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pembelajaran agama. Peserta didik saat ini merupakan generasi digital native yang memiliki karakteristik visual, interaktif, dan akrab dengan teknologi multimedia. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam metode dan media pembelajaran agar tujuan pendidikan agama dapat tercapai secara optimal. Salah satu media yang dinilai efektif adalah film animasi, karena mampu memadukan unsur visual, audio, dan narasi secara menarik dan komunikatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran media film animasi dalam meningkatkan pemahaman agama peserta didik di era digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur terhadap berbagai artikel jurnal nasional dan internasional yang relevan. Hasil kajian menunjukkan bahwa penggunaan film animasi dalam pembelajaran agama mampu meningkatkan pemahaman kognitif, motivasi belajar, serta internalisasi nilai-nilai religius peserta didik. Media ini juga efektif dalam menyederhanakan konsep-konsep keagamaan yang bersifat abstrak. Meskipun demikian, implementasi media film animasi masih menghadapi tantangan berupa keterbatasan sarana teknologi dan kompetensi digital pendidik. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kompetensi pendidik serta desain media animasi yang sesuai dengan kurikulum dan nilai-nilai ajaran agama agar pembelajaran agama di era digital dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

Kata Kunci: pembelajaran digital; pemahaman agama; media film animasi; pendidikan agama; inovasi pembelajaran

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Digitalisasi pendidikan menuntut perubahan paradigma pembelajaran dari metode konvensional menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan berbasis teknologi. Dalam konteks pendidikan agama, perubahan ini menjadi tantangan tersendiri karena materi agama sering kali bersifat abstrak dan normatif. Sagala (2025) menyatakan bahwa pembelajaran agama yang masih didominasi metode ceramah cenderung kurang efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta didik, khususnya di kalangan generasi digital yang lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif.

Salah satu inovasi media pembelajaran yang berkembang pesat di era digital adalah film animasi. Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi gambar bergerak, suara, dan alur cerita yang menarik. Bula dan Supiah (2025) menegaskan bahwa video animasi interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa terhadap materi keagamaan. Hal ini sejalan dengan temuan Hanifah, Soraya, dan Kurjum (2025) yang menyatakan bahwa media animasi digital berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

Secara rasional, penggunaan film animasi dalam pembelajaran agama didukung oleh teori pembelajaran multimedia yang menyatakan bahwa peserta didik belajar lebih efektif melalui kombinasi teks, gambar, dan audio dibandingkan dengan teks saja (Mayer, 2020). Aulia dan Toriqularif (2025) menambahkan bahwa multimedia interaktif dapat mengaktifkan lebih dari satu indera peserta didik sehingga membantu proses pemahaman dan retensi informasi keagamaan secara lebih mendalam.

Urgensi penelitian ini semakin kuat mengingat pembelajaran agama tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga menanamkan nilai, sikap, dan karakter religius. Panjaitan, Yus, dan Hayati (2023) menekankan bahwa media animasi digital memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai tauhid dan moral secara persuasif. Oleh karena itu, kajian mengenai pemanfaatan film animasi dalam pembelajaran agama di era digital menjadi penting untuk memberikan landasan teoretis dan praktis bagi pengembangan pembelajaran agama yang relevan dengan perkembangan zaman.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur (*library research*). Studi literatur dipilih untuk mengkaji dan menganalisis berbagai hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan pembelajaran agama berbasis media film animasi. Menurut Sugiyono (2019), studi literatur merupakan metode penelitian yang memanfaatkan sumber-sumber tertulis seperti buku ilmiah, artikel jurnal, prosiding, dan laporan penelitian guna memperoleh dasar teoretis yang komprehensif. Sumber data dalam penelitian ini berasal dari jurnal nasional dan internasional yang membahas media pembelajaran digital, animasi edukatif, dan pendidikan agama.

Prosedur penelitian meliputi beberapa tahap, yaitu: (1) penelusuran artikel ilmiah melalui database jurnal; (2) seleksi sumber berdasarkan relevansi topik, tahun publikasi, dan kredibilitas jurnal; (3) pengelompokan sumber berdasarkan fokus kajian; dan (4) analisis serta sintesis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi (*content analysis*), yaitu menelaah secara sistematis isi teks untuk menemukan pola, tema, dan makna yang berkaitan dengan efektivitas media film animasi dalam pembelajaran agama (Krippendorff, 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa efektivitas media film animasi dalam pembelajaran agama tidak hanya ditentukan oleh kekuatan visual semata, tetapi juga oleh kemampuan media tersebut dalam menyajikan alur cerita yang bermakna dan kontekstual. Bula dan Supiah (2025) menjelaskan bahwa animasi yang dilengkapi dengan narasi religius yang terstruktur mampu membantu peserta didik memahami pesan moral dan nilai spiritual secara lebih mendalam. Narasi berbasis cerita memungkinkan siswa untuk menangkap makna ajaran agama melalui peristiwa dan konflik yang dekat dengan kehidupan mereka. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dan pengalaman nyata peserta didik. Dengan demikian, film animasi berfungsi sebagai jembatan antara konsep keagamaan yang abstrak dengan realitas sosial yang konkret. Hasil ini mempertegas bahwa pembelajaran agama yang bermakna membutuhkan media yang tidak hanya informatif, tetapi juga reflektif dan inspiratif.

Selain aspek pemaknaan, kajian literatur juga mengungkap bahwa film animasi memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan daya ingat peserta didik terhadap materi pembelajaran agama. Mayer (2020) melalui teori *multimedia learning* menegaskan bahwa integrasi unsur visual dan audio secara simultan dapat memperkuat proses pengolahan informasi dalam memori kerja dan memfasilitasi penyimpanan dalam memori jangka panjang. Temuan ini diperkuat oleh Aulia dan Toriqularif (2025) yang menyatakan bahwa peserta didik lebih mudah mengingat ayat, kisah nabi, serta nilai-nilai akhlak ketika disajikan dalam bentuk animasi dibandingkan media teks konvensional. Proses dual coding yang terjadi dalam pembelajaran berbasis animasi memungkinkan informasi disimpan dalam dua saluran kognitif sekaligus. Hal ini menjadikan materi agama lebih tahan lama dalam ingatan peserta didik. Dengan demikian, film animasi dapat dipandang sebagai media strategis untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran agama dari aspek kognitif.

Dari perspektif pedagogis, penggunaan film animasi juga terbukti mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered learning*). Jufri (2025) menyebutkan bahwa animasi mendorong siswa untuk mengamati, menafsirkan, dan merefleksikan pesan keagamaan secara mandiri. Peserta didik tidak lagi hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui tayangan animasi, siswa diberi ruang untuk bertanya, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat berdasarkan pemahaman mereka. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis dan reflektif dalam memahami ajaran agama. Oleh karena itu, film animasi berkontribusi dalam menggeser paradigma pembelajaran agama dari yang bersifat doktrinal menuju pembelajaran yang dialogis dan partisipatif.

Hasil analisis literatur juga menunjukkan bahwa film animasi efektif digunakan pada berbagai jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar hingga menengah. Hanifah et al. (2025) menemukan bahwa siswa sekolah dasar mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman materi Pendidikan Agama Islam setelah pembelajaran menggunakan media animasi. Anak usia dini cenderung lebih responsif terhadap media visual bergerak yang disertai warna dan suara menarik. Sementara itu, Panjaitan, Yus, dan Hayati (2023) menyatakan bahwa animasi digital juga relevan untuk peserta didik jenjang menengah dalam memperkuat pemahaman konsep tauhid dan pembentukan akhlak. Pada jenjang ini, animasi berperan sebagai stimulus diskusi dan refleksi nilai. Dengan demikian, fleksibilitas penggunaan film animasi menjadikannya media yang adaptif terhadap karakteristik perkembangan peserta didik.

Dalam konteks literasi digital, penggunaan film animasi dalam pembelajaran agama berperan penting sebagai sarana penguatan literasi religius peserta didik. Wati dan Susanto (2025) menegaskan bahwa konten keagamaan berbasis media digital dapat menjadi instrumen strategis dalam membentuk pemahaman agama yang moderat, inklusif, dan kontekstual. Melalui animasi, pesan-pesan agama dapat disampaikan dengan bahasa visual yang mudah dipahami oleh generasi digital. Hal ini membantu peserta didik dalam memilah informasi keagamaan yang benar di tengah arus konten digital yang beragam. Selain itu, animasi memungkinkan internalisasi nilai agama tanpa kesan menggurui. Oleh sebab itu, media animasi berkontribusi dalam membangun keseimbangan antara penguasaan teknologi dan penguatan nilai spiritual.

Meskipun demikian, hasil kajian literatur juga menunjukkan bahwa tidak semua film animasi secara otomatis efektif digunakan sebagai media pembelajaran agama. Sagala (2025) menekankan bahwa konten animasi harus dirancang berdasarkan tujuan pembelajaran, kurikulum, serta nilai-nilai ajaran agama yang autentik. Animasi yang hanya berorientasi pada hiburan tanpa muatan edukatif berpotensi menimbulkan distorsi pemahaman keagamaan. Selain itu, visualisasi yang tidak sesuai dengan prinsip ajaran agama dapat menimbulkan kontroversi dan kebingungan peserta didik. Oleh karena itu, proses seleksi dan pengembangan media animasi harus dilakukan secara cermat dan bertanggung jawab. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas konten merupakan faktor kunci dalam menentukan efektivitas media animasi.

Dari sisi peran pendidik, kajian literatur menegaskan bahwa guru memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan film animasi ke dalam pembelajaran agama. Handayani dan Tumiyem (2025) menyatakan bahwa guru tidak hanya bertindak sebagai penyaji materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan diskusi dan refleksi nilai setelah pemutaran animasi. Guru berperan penting dalam meluruskan pemahaman, memberikan penekanan nilai, serta mengaitkan pesan animasi dengan kehidupan nyata peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menegaskan bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada cara penggunaannya secara pedagogis. Tanpa pendampingan guru, media animasi berpotensi kehilangan makna edukatifnya. Oleh karena itu, kompetensi pedagogik guru menjadi faktor penentu keberhasilan penggunaan animasi dalam pembelajaran agama.

Hasil kajian juga menunjukkan bahwa penggunaan film animasi akan lebih optimal apabila dikombinasikan dengan metode pembelajaran aktif. Ramadhani dan Jasiah (2025) menyatakan bahwa diskusi kelompok, tanya jawab, serta penugasan reflektif setelah pemutaran animasi dapat memperdalam pemahaman dan internalisasi nilai keagamaan. Metode ini memungkinkan peserta didik mengolah kembali informasi yang diperoleh melalui animasi. Selain itu, aktivitas reflektif membantu siswa mengaitkan pesan agama dengan sikap dan perilaku sehari-hari. Kombinasi antara media animasi dan metode aktif menjadikan pembelajaran lebih bermakna dan berorientasi pada perubahan sikap. Dengan demikian, film animasi berfungsi sebagai pemicu pembelajaran, bukan sebagai satu-satunya sumber belajar.

Dalam perspektif pengembangan karakter, media animasi memiliki potensi besar dalam menanamkan nilai-nilai akhlak mulia pada peserta didik. Panjaitan et al. (2023) menegaskan bahwa visualisasi perilaku religius dalam animasi dapat menjadi model perilaku positif yang mudah ditiru oleh siswa. Proses imitasi terhadap tokoh animasi memungkinkan peserta didik belajar melalui contoh konkret. Nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan toleransi dapat disampaikan secara implisit melalui alur cerita. Hal ini memperkuat peran animasi sebagai media pembentukan karakter religius. Dengan demikian, penggunaan film animasi dalam pembelajaran agama tidak hanya

berdampak pada aspek kognitif, tetapi juga pada pembentukan sikap dan karakter peserta didik secara holistik.

Artikel ini memiliki keterbatasan karena hanya menggunakan metode penelitian kajian literatur tanpa melibatkan pengumpulan data empiris secara langsung di lapangan. Pendekatan ini menyebabkan hasil penelitian lebih bersifat konseptual dan berupa sintesis teoritis, sehingga belum sepenuhnya merepresentasikan dinamika penggunaan media film animasi dalam praktik pembelajaran agama di kelas. Berdasarkan refleksi penulis terhadap konteks pembelajaran yang beragam, efektivitas media animasi sangat dipengaruhi oleh karakteristik peserta didik, peran guru, serta situasi pembelajaran yang tidak selalu dapat ditangkap melalui kajian literatur semata. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk mengombinasikan kajian literatur dengan metode empiris, seperti eksperimen atau studi lapangan, agar diperoleh temuan yang lebih kontekstual, mendalam, dan aplikatif.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil kajian dan pembahasan yang telah dilakukan melalui pendekatan studi literatur, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran agama di era digital menghadapi tantangan yang cukup kompleks, terutama terkait dengan rendahnya keterlibatan dan pemahaman peserta didik apabila masih menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perkembangan karakteristik peserta didik sebagai generasi digital menuntut adanya inovasi dalam strategi dan media pembelajaran agar proses pembelajaran agama tetap relevan, efektif, dan bermakna.

Media film animasi terbukti menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan pemahaman agama peserta didik. Hasil analisis berbagai sumber menunjukkan bahwa film animasi mampu menyajikan materi keagamaan secara visual, naratif, dan kontekstual sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami konsep-konsep agama yang bersifat abstrak. Selain meningkatkan pemahaman kognitif, penggunaan film animasi juga berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, daya ingat, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.

Lebih lanjut, film animasi tidak hanya berfungsi sebagai media penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana internalisasi nilai-nilai religius dan pembentukan karakter. Melalui alur cerita dan visualisasi tokoh, peserta didik dapat meneladani perilaku religius dan nilai akhlak yang ditampilkan. Dengan demikian, pembelajaran agama berbasis film animasi berpotensi mendukung pencapaian tujuan pendidikan agama secara holistik, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Namun demikian, efektivitas penggunaan media film animasi sangat bergantung pada beberapa faktor pendukung, antara lain kesiapan sarana dan prasarana teknologi, kompetensi digital pendidik, serta kualitas konten animasi yang digunakan. Film animasi yang tidak dirancang sesuai dengan kurikulum dan nilai ajaran agama berpotensi menimbulkan penyederhanaan makna atau bahkan kesalahpahaman. Oleh karena itu, pendidik memiliki peran strategis sebagai fasilitator yang mengarahkan, mengklarifikasi, dan merefleksikan materi setelah penggunaan media animasi. Berdasarkan simpulan tersebut, penelitian ini merekomendasikan agar pendidik dan lembaga pendidikan mengoptimalkan pemanfaatan media film animasi sebagai bagian integral dari pembelajaran agama di era digital. Diperlukan pengembangan kompetensi digital pendidik serta kolaborasi dalam pengembangan konten animasi yang edukatif, bernilai pedagogis, dan sesuai dengan ajaran agama. Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan kajian empiris melalui

penelitian lapangan guna mengukur secara langsung pengaruh penggunaan film animasi terhadap pemahaman dan sikap religius peserta didik.

Daftar Pustaka

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Aulia, F., & Toriqlarif, M. (2025). Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam. *Dar el-Ilmi: Jurnal Studi Keagamaan, Pendidikan, dan Humaniora*, 12(1).
- Bula, R. F., & Supiah. (2025). Inovasi pembelajaran PAI di era digital: Pengembangan video animasi interaktif sebagai media edukatif. *Jurnal Pustaka Cendekia Pendidikan*, 3(1), 15–27. <https://doi.org/10.70292/jpcp.v3i1.128>
- Daryanto. (2018). *Media pembelajaran inovatif*. Gava Media.
- Handayani, F. S., & Tumiyem, T. (2025). Pengaruh penggunaan media pembelajaran digital berbasis video animasi terhadap minat belajar siswa sekolah dasar. *TERPADU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 4(1).
- Hanifah, S., Soraya, I., & Kurjum, M. (2025). Optimalisasi media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 10(2).
- Jufri. (2025). Pengembangan teknologi pembelajaran interaktif berbasis video animasi pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah dasar. *TAKSONOMI: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 5(1).
- Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). Sage Publications.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Munir. (2020). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
- Panjaitan, N. Q., Yus, A., & Hayati, R. (2023). The use of animation digital learning media on learning outcomes of Islamic Religious Education. *Proceedings of the International Conference on Education, Culture, and Educational Management (ICECEM)*, 2(1).
- Ramadhani, H., & Jasiah, J. (2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan pemahaman siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1).
- Sagala, J. (2025). Peran media digital dalam meningkatkan pemahaman materi Pendidikan Agama Islam di era modern. *Jurnal Kualitas Pendidikan*, 3(1).
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Wati, R., & Susanto, D. (2025). Islamic children literature in digital media as religious literacy movement. *Aksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(1).

- Yusuf, M. (2020). *Metode penelitian: Kuantitatif, kualitatif, dan penelitian gabungan*. Kencana.
- Zaini, H., & Syafaruddin. (2021). *Desain pembelajaran berbasis teknologi*. Perdana Publishing.
- Aulia, F., Khairatun, P., Safriani, E., Safriatun, F., & Anita, T. P. (2025). *Efektivitas penggunaan media video animasi kisah Nabi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam*. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar dan Menengah*, 2(1), 73–??. <https://doi.org/10.71301/jipdasmen.v2i1.73>
- Herawati, E. T. H., Rukajat, A., Mansyur, M. H., & Kejora, M. T. B. (2025). *Learning Islamic Religious Education based on local wisdom assisted by animated videos in increasing the learning motivation of elementary school students*. *Journal of Innovation and Research in Primary Education*, 4(3), 1871–1881. <https://doi.org/10.56916/jirpe.v4i3.1539>
- Muhammaddin, F., Hadi N. T., & Kamaluddin, M. (2023). *Diseminasi nilai-nilai Pendidikan Agama Islam dalam film animasi Nussa Rara The Movie dalam membentuk karakter solidaritas*. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 6(2), 135–148. <https://doi.org/10.32528/tarlim.v6i2.714>
- Nasrudin, C. D., Mashudi, & Taufik, M. (2024). *Pemanfaatan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 2(1), 61–??. <https://doi.org/10.35719/jptpd.v2i1.61>
- Ningsih, P. T., Anwar, H., & Kobandaha, F. (2025). *Efektivitas media animasi terhadap keterampilan praktik ibadah salat di SDN 7 Bulango Utara*. *An Najah: Jurnal Pendidikan Islam dan Sosial Keagamaan*, 7(?), ??–??. (Publikasi online)
- Rezki, S. S., Pangaribuan, T., & Harianna, S. I. (2024). *Pengaruh media pembelajaran berbasis film animasi terhadap perkembangan agama dan moral anak usia 5–6 tahun di RA At-Taqwa 1 Muara Jaya*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(4), 20643. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i04.20643>
- Sjech, S. W., Zakir, S., & Murdiana. (2024). *Development of Islamic Religious Education learning media based on animation videos*. *FOKUS: Jurnal Kajian Keislaman dan Kemasyarakatan*, 9(2), 11180. <https://doi.org/10.29240/jf.v9i2.11180>
- Hasriadi, H., Yamin, M., Fakhrunnisa, N., Mutmainna, M., & Pamessangi, A. A. (2025). *Developing animated videos as Islamic Religious Education learning media*. *Mimbar Sekolah Dasar*, ???(??), 89238. (Publikasi online)
- Saputra, M. R., Wardhana, K. E., Effendy, R., Muthmainnah, R., & Anastasya, T. A. (2024). *Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa kelas 1 sekolah dasar*. *EDUCASIA: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran*, 6(3), 126. <https://doi.org/10.21462/educasia.v6i3.126>
- Gunawan, A. P. (2024). *Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Hindu pada sekolah dasar di SD Negeri 1 Gunung Sari*. *Widyalyaya: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).