

Animasi sebagai Media Pembelajaran Kreatif dalam Mata Pelajaran Bimbingan Konseling

Ignatius Rezha Atmojo¹⁾
rezha.8@gmail.com

Made Wira Aditya²⁾
wiraditya@gmail.com

Program Studi Desain Komunikasi Visual
Sekolah Tinggi Media Komunikasi Trisakti

ABSTRACT

Counseling guidance materials that are generally theoretical are often less interesting and saturating for learners. The learners tend to get bored easily by teaching teachers who only use lecture methods and explain on the board without any interaction. Some of today's learner are more happy to play mobile when the teacher taught in the appeal to listen to her teacher. Looking at the above conditions, Then the counseling teachers can use animation media to deliver learning materials in an interesting and interactive so that learning materials can be communicated and understood well by learners. Case examples on counseling material can be visualized attractively through the image and color display of the animation.

Keywords: *Instructional Media, Animated Videos, Counseling guidance, Teen Character, Juvenile Naughtiness*

ABSTRAK

Materi bimbingan konseling yang pada umumnya bersifat teoritis seringkali kurang menarik dan menjenuhkan bagi peserta didik. Para peserta didik cenderung mudah bosan dengan cara pengajaran guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan menjelaskan di papan tulis tanpa adanya interaksi. Beberapa peserta didik sekarang ini ada yang lebih senang bermain HP saat guru mengajar di banding mendengarkan guru nya. Melihat kondisi tersebut di atas, maka para guru bimbingan konseling dapat memanfaatkan media tersebut untuk menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif sehingga materi pembelajaran dapat dikomunikasikan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Contoh-contoh kasus pada materi bimbingan konseling dapat divisualisasikan secara menarik melalui tampilan gambar dan warna pada animasi.

Keywords: *Media Pembelajaran, Video Animasi, Bimbingan Konseling, Karakter Remaja, Kenakalan Remaja*

1. PENDAHULUAN

Animasi merupakan salah satu bagian dari bentuk dunia hiburan yang berupa visualisasi gambar bergerak baik yang dilengkapi dengan audio ataupun tidak, dan biasanya dalam penyajiannya berupa gambar dua dimensi ataupun tiga dimensi. Karakteristik animasi yang menghibur dan interaktif memiliki daya tarik visual, sehingga saya melihat sangat memungkinkan animasi dijadikan sebagai sarana edukasi dalam bentuk media pembelajaran di sekolah. Guru dalam mata pelajaran apapun dapat menggunakan media ini untuk meningkatkan daya tarik proses pembelajaran di kelas.

Materi bimbingan konseling yang pada umumnya bersifat teoritis seringkali kurang menarik dan menjenuhkan bagi siswa. Para siswa cenderung mudah bosan dengan cara pengajaran guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan menjelaskan di papan tulis tanpa adanya interaksi. Beberapa peserta didik sekarang ini ada yang lebih senang bermain HP saat guru mengajar di banding mendengarkan guru nya. Ada pula yang suka tertidur di kelas karena pelajaran yang membosankan atau bahkan ada yang melamun. Selain itu karena terlalu bosan dengan materi yang di ajarkan bisa memicu murid untuk berbincang dengan teman nya untuk mengisi kebosanan itu. Remaja saat ini lebih memikirkan sesaat tanpa memikirkan apa yang terjadi setelahnya.

Melihat kondisi tersebut di atas, maka para guru bimbingan konseling dapat memanfaatkan media tersebut untuk

menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif sehingga materi pembelajaran dapat dikomunikasikan dan dipahami dengan baik oleh peserta didik. Contoh-contoh kasus pada materi bimbingan konseling dapat divisualisasikan secara menarik melalui tampilan gambar dan warna pada animasi.

Menyikapi masalah di atas penulis mencoba memberikan solusi edukatif terkait kebutuhan guru akan media pembelajaran yang menarik minat, simpel, dan mudah dimengerti oleh para peserta didik. Penggunaan animasi dalam bentuk audio visual ataupun dalam bentuk grafis diharapkan akan menarik dan efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Dalam dunia animasi akan banyak ditemui berbagai karakter atau tokoh baru, unik, lucu, dan setting yang berbeda dari kehidupan nyata, sehingga diharapkan akan merangsang keaktifan peserta didik sehingga proses pembelajaran lebih dinamis dan interaktif.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Tahap pra produksi meliputi pembuatan ide, naskah, storyboard, dan disain karakter. Tahap produksi meliputi pembuatan *Key Animasi*, *In Between*, *Background*, *Dubbing*, dan *Music*. Tahap pasca produksi meliputi kegiatan *compositing*, *editing*, dan *rendering*. Metode pengumpulan

datanya menggunakan metode observasi, wawancara, dan studi pustaka.

3. TINJAUAN TEORITIS

A. Animasi Sebagai Media Pembelajaran

Animasi adalah gambar bergerak berbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap pertambahan hitungan waktu yang terjadi. Gambar atau objek yang dimaksud dalam definisi di atas bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan (Anggra Yuda, 2007).

Pada proses pembuatannya sang pembuat animasi atau yang lebih dikenal dengan animator harus menggunakan logika berfikir untuk menentukan alur gerak suatu objek dari keadaan awal hingga keadaan akhir objek tersebut. Perencanaan yang matang dalam perumusan alur gerak berdasarkan logika yang tepat akan menghasilkan animasi yang menarik untuk disaksikan.

Animasi 2 Dimensi

Animasi 2 dimensi merupakan dimensi panjang dan lebar dalam satu bidang datar, jadi hanya ada panjang dan lebar saja tanpa adanya dimensi tebal. Bidang dua dimensi dapat digambarkan dengan sumbu X dan Y. Agar dapat tampil dengan sempurna, gambar yang akan ditampilkan dengan teknik ini harus memiliki nilai koordinat x dan y minimum 0 dan maksimum sebesar resolusi yang digunakan.



Gambar 1: Contoh Animasi 2 Dimensi

(Sumber : www.s7.leapfrog.com)

Animasi 3 Dimensi

Animasi 3 dimensi Merupakan adanya dimensi tebal pada gambar sehingga menjadikan gambar jauh lebih nyata dari pada gambar dua dimensi. Biasanya bidang tiga dimensi dinyatakan dengan sumbu X Y dan Z. Representasi dari data geometrik 3 dimensi sebagai hasil dari pemrosesan dan pemberian efek cahaya terhadap grafika komputer 2D.



Gambar 2: Contoh Animasi 2 Dimensi

(Sumber : www.s7.leapfrog.com)

B. Jenis Media Pembelajaran

Audio

Audio adalah suara atau bunyi yang dihasilkan oleh getaran suatu benda, agar dapat tertangkap oleh telinga manusia

getaran tersebut harus kuat minimal 20 kali/detik.

Visual

Komunikasi visual adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media penggambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampiannya.

Audio Visual

Audio-visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan visual (melihat). Media Audio visual merupakan sebuah alat bantu audiovisual yang berarti bahan atau alat yang dipergunakan dalam situasi belajar untuk membantu tulisan dan kata yang diucapkan dalam menularkan pengetahuan, sikap, dan ide.

C. Peranan Media Audio Visual (Animasi)

Menurut Hidayat (2010) manfaat secara umum, media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci.

Menurut Kemp dan Dayton (1985) dalam Hidayat (2010) manfaat media dalam pembelajaran, yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan. Setiap guru

mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara seragam. Setiap siswa yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama, akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh siswa - siswa lain. Dengan demikian, media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa di manapun berada.

Kelebihan media animasi adalah penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, *image*, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa. Selain itu, dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik. (Sudrajat, 2010).

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi seorang guru atau pelatih dalam memilih dan menggunakan media audio-visual dalam menyampaikan informasi, fikiran dan pesan kepada anak didiknya, menurut Sadiman (2003) dalam Anonim (2009) antara lain:

- (1) Media audio-visual mempermudah orang menyampaikan dan menerima materi, fikiran dan pesan serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- (2) Media audio-visual mendorong keinginan seseorang untuk mengetahui lebih lanjut informasi yang sedang dipelajarinya.
- (3) Media audio-visual dapat mengekalkan pengertian yang didapat.

(4) Media audio-visual sudah berkembang di masyarakat.

A. Kaitan Penggunaan Media Animasi, Strategi Pembelajaran dan Hasil Belajar Siswa

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran (Sanjaya, 2007).

Strategi pembelajaran yang baik adalah yang mengandung kegiatan-kegiatan yang dapat membangkitkan motivasi siswa. Menurut Sutikno (2007), motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar. Dan cara yang terbaik untuk membangkitkan motivasi siswa adalah dengan penggunaan media.

Menurut Sudjana (1989) dalam Sadiati (2006), apabila dicapai kualitas pembelajaran yang baik maka akan dicapai pula hasil belajar yang baik. Pengertian hasil belajar dalam hal ini adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia melaksanakan pengalaman belajarnya. Menurut Bloom dalam Sudjana dalam Sadiati (2006) membagi tiga ranah hasil belajar yaitu:

- (1) Ranah kognitif. Berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- (2) Ranah Afektif. Berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yaitu penerimaan, jawaban atau reaksi penilaian, organisasi dan internalisasi.
- (3) Ranah Psikomotorik. Berkenaan dengan hasil belajar ketrampilan dan kemauan bertindak, ada enam aspek yaitu gerakan refleks, ketrampilan gerakan dasar, ketrampilan membedakan secara visual, ketrampilan dibidang fisik, ketrampilan kompleks dan komunikasi

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Hasil kognitif diukur pada awal dan akhir pembelajaran, sedangkan untuk hasil belajar afektif dan psikomotorik diukur pada proses pembelajaran untuk mengetahui sikap dan ketrampilan siswa. Untuk dapat mencapai hasil belajar yang optimal, seorang guru harus dapat memilih model pembelajaran yang efektif dan efisien, serta metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa

agar situasi kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik, dengan suasana yang tidak membosankan siswa. Salah satu model pembelajaran yang diharapkan dapat mendukung pelaksanaan pembelajaran, adalah penggunaan media animasi.

Menurut Furoidah (2009), penggunaan media animasi pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, serta menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan menggunakan media animasi lebih tinggi daripada siswa yang dibelajarkan tanpa menggunakan media animasi.

IV. PEMBAHASAN

Konsep visual video animasi ini menggunakan ilustrasi digital dengan gaya gambar kartun. Gaya kartun dipilih karena gaya gambar kartun sedikit lebih simpel dan mudah dimengerti oleh para remaja, selain itu juga pada gaya gambar kartun, karakter lebih bisa di eksplorasi sesuai dengan apa yang disukai para remaja dan setiap ilustrasi diambil dari cerita kehidupan sehari-hari. Proses penggambaran mulai dari sketsa, outline dasar dilakukan secara digital dengan menggunakan *software Adobe Illustrator CS6*, kemudian *coloring* tokoh karakter dan latar juga dilakukan secara digital dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS6* dan media gambar yaitu graphic pen tablet. Pemilihan warna pada buku cerita bergambar ini menggunakan warna-warna *watercolor* yang memberikan kesan lembut.

Kemudian untuk konten video yang

akan disampaikan berdasarkan dengan kehidupan sehari-hari, dikemas dengan ilustrasi dan kalimat cerita yang sederhana agar para peserta didik dengan mudah menangkap alur cerita dan pesan moral dari video ini. Dengan karakter yang dibuat dengan gaya kartun ini akan mempermudah mencirikan dan mengingat karakter, karena karakter diambil dari gaya terdekat kehidupan sehari-hari peserta didik.

Untuk jenis huruf yang digunakan di dalam video animasi ini adalah lemon squeezy dan Lemon/Milk. Jenis font ini dipilih karena memiliki tingkat keterbacaan dan kenyamanan baca yang baik, karena video ini ditujukan untuk remaja.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !@#\$%^&*()_+==?/;

Gambar 4: Contoh tipografi lemon squeezy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 !@#\$%^&*()_+==?/;

Gambar 5: Contoh tipografi lemon milk

A. Deskripsi Karakter

Dalam video animasi ini terdapat empat 4 karakter. Karakter utamanya adalah Andi, sedangkan 3 karakter lainnya adalah karakter pendukung yaitu Cindy, Bimo, dan Christy. Dalam pembuatan karakter sengaja dibuat dengan gaya kartun. Alasan dipilih kartun sebagai acuan awal pembuatan

karakter, karena kartun memiliki garis dan warna-warni yang menarik. Sementara tujuannya adalah untuk mempermudah dalam mencirikan dan memiliki kesan sendiri untuk diingat. Berikut adalah deskripsi dari keempat karakter dalam video ini:

Andi



Gambar 6: Karakter Andi
(Sumber : Pribadi)

Andi adalah karakter utama dalam video animasi ini. Andi merupakan siswa kelas 8 yang mempunyai sifat baik, senang membantu, dan pemberani. Ia merupakan siswa berprestasi disekolahnya. Sekarang Andi merupakan ketua OSIS disekolahnya, ia sering menjadi panutan bagi teman-temannya. Andi merupakan anak yang *low profile*, aktif, selalu rapi, dan taat peraturan. Andi aktif dalam hal olahraga terutama dalam bidang olahraga basket. ia memiliki tinggi kurang lebih sekitar 165 cm, dia memiliki rambut pendek rapi, kulit sawo matang, dan berciri khas dengan kaca mata. Ia berasal dari keluarga yang sederhana.

Cindy



Gambar 7: Karakter Cindy
(Sumber : Pribadi)

Cindy adalah siswi kelas 8. Ia merupakan siswi berprestasi di sekolahnya. Cindy memiliki aktif sebagai wakil ketua OSIS. Cindy memiliki sifat baik, pintar, *low profile*, rapi, dan taat peraturan. Dia juga aktif di bidang seni terutama di bidang seni tari. Cindy berasal dari keluarga golongan menengah keatas. Cindy memiliki ciri rambut panjang yang selalu di ikat, kulit sawo matang, dan selalu berpakaian rapi.

Bimo

Bimo merupakan siswa kelas 8 sama seperti Andi dan Cindy. Dia merupakan siswa yang bandel di sekolahnya. Ia selalu berpakaian tidak rapi. Bimo memiliki ciri dengan rambut kribonya dan memiliki kulit sawo matang. Bimo merupakan anak yang tidak taat aturan, ia sering terlambat dan jarang mengerjakan PR. Karena tingkah lakunya itu, ia pun sering di panggil ke ruang BK. Bimo memiliki ciri berbadan gemuk dan rambut yang berantakan.

Bimo yaitu sering terlambat dan jarang mengerjakan PR. Sama halnya seperti Bimo, Christy pun sering keluar masuk ruang BK karena kenakalannya.

A. Alur Cerita Kenakalan Remaja Menyontek

Tampilan awal video



Gambar 10: Tampilan Awal Video
(Sumber : Pribadi)

Tampilan Cerita



Gambar 11: Scene 1
(Sumber : Pribadi)



Gambar 8: Karakter Bimo
(Sumber : Pribadi)

Christy



Gambar 8: Karakter Bimo
(Sumber : Pribadi)

Christy merupakan siswi kelas 8 di sekolahnya. Christy merupakan siswi yang kurang taat aturan, dia selalu memamerkan harta karena ia berasal dari keluarga yang mampu. Christy memiliki ciri rambut panjang yang di kuncir berwarna agak pirang dan selalu berpakaian mewah. Christy memiliki sifat hampir sama seperti

Pada suatu hari yang cerah disebuah sekolah, sedang berlangsung kegiatan ulangan di dalam suatu kelas.



(Sumber : Pribadi)

Di dalam kelas terdapat 2 siswa yang terkenal nakal. Siswa yang pertama bernama Bimo dan satu lagi bernama Christy.



(Sumber : Pribadi)

Pada saat ulangan berlangsung, mereka saling mencontek satu sama lain, padahal mencontek itu adalah perbuatan terlarang.



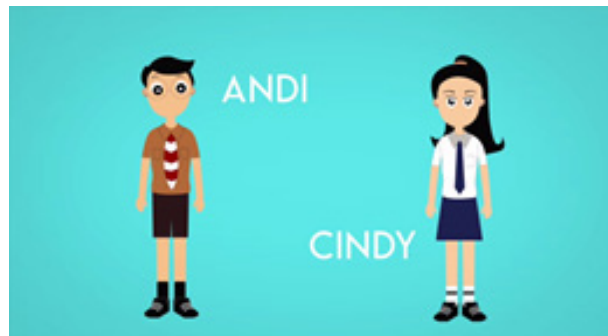
Gambar 14: Scene 4
(Sumber : Pribadi)

Pada saat mereka asik mencontek, seorang guru pun menghampiri mereka lalu mengambil kertas ulangannya dan merobeknya.



Gambar 15: Scene 5
(Sumber : Pribadi)

Karena perbuatannya itu mereka berdua tidak boleh mengikuti ulangan lagi dan mereka pun nampak sedih dan menyesalinya.



Gambar 16: Scene 6
(Sumber : Pribadi)

Selain ada Bimo dan Christy, di dalam kelas tersebut juga ada dua orang siswa yang terkenal rajin. Mereka bernama Andi dan Cindy.



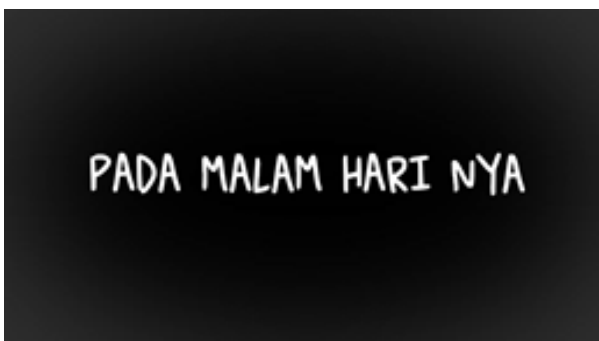
Gambar 17: Scene 7
(Sumber : Pribadi)

Pada saat ulangan berlangsung, mereka berdua sangat serius dan teliti dalam mengerjakannya.



Gambar 18: Scene 8
(Sumber : Pribadi)

Lalu apa yang membedakan mereka dalam mengerjakan ulangannya?



Gambar 19 : Scene 9
(Sumber : Pribadi)

Pada malam harinya.



Gambar 20: Scene 10
(Sumber : Pribadi)

Ternyata pada malam harinya si Bimo asik dengan gamenya dan lupa kalau besok ada ulangan di sekolahnya. Jam terus berputar dan Bimo masih asik dengan gamenya sampai dia lupa untuk belajar.



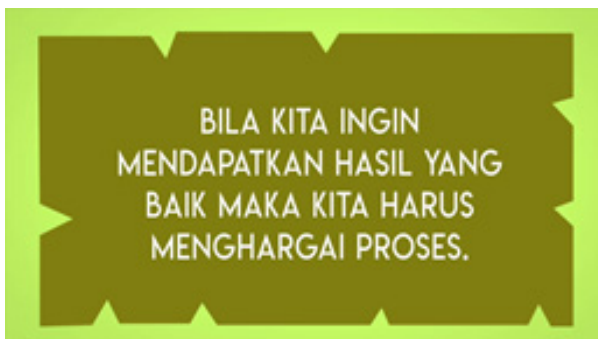
Gambar 21: Scene 11
(Sumber : Pribadi)

Berbeda dengan si Bimo, ternyata pada malam hari si Andi sangat serius belajar menyiapkan materi yang akan diujikan esok harinya. Andi dengan semangat dan penuh tanggung jawab belajar dan menghafal materi yang ada di buku dan yang sudah di jelaskan oleh guru nya.



Gambar 22: Scene 12
(Sumber : Pribadi)

Pembagian hasil ulangan pun tiba, karna perbuatan nya Bimo pun harus mendapatkan nilai 0. Selain itu dia malu karena perbuatannya mencontek sehingga menghasilkan nilai jelek. Sedangkan Andi bisa mendapatkan nilai sempurna karena ia mampu bertanggung jawab dengan apa yang akan ia hadapi dan mau belajar sebelumnya.



Gambar 23: Scene 13
(Sumber : Pribadi)

Kesimpulan yang dapat diambil dari kejadian ini adalah bila kita ingin mendapatkan hasil yang baik maka kita harus fokus dengan tujuan kita dan mau menghargai proses karena proses tak akan mengkhianati akhir. Bila kita tidak sungguh-sungguh dalam mengerjakan sesuatu maka kita tidak akan mendapatkan apa yang kita mau. Hanya penyesalan yang kita dapatkan.

V. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diperoleh berdasarkan pemaparan diatas adalah melalui perancangan animasi media pembelajaran para guru bimbingan konseling dapat menggunakan media ini dengan baik dan dapat menyampaikan materi kepada peserta didik dengan cara yang baru. Selain itu dengan dibuat nya animasi ini peserta didik dapat memahami pelajaran bimbingan konseling dengan baik dan dapat memberikan dampak yang signifikan dalam kehidupan sehari-hari agar mengurangi tindakan kenakalan pada remaja saat ini. []

DAFTAR PUSTAKA

- Anggra Yuda, Ramadianto, 2007, *Membuat Gambar Vektor Dan Animasi Aktif Dengan Flash Profesional 8*, Bandung: Yrama Widya
- Agung Sunarto dan Agung Hartono, 2006, *Perkembangan Peserta Didik*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Anggraini S, Lia dan Kirana N, 2014, *Desain Komunikasi Visual: Dasar-dasar Panduan untuk Pemula*, Bandung : Nuansa Cendikia
- Chaplin, J. P, 2008, *Kamus Lengkap Psikologi*, Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- Furoidah, Maya Fanny, 2009, *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Biologi Kelas VII MTS*, Malang : Surya Buana.

- Hadi, Sutrisno, 1984, *Bimbingan Menulis Skripsi Thesis*, Jilid Pertama, Yayasan Penerbitan Fakultas Psikologi UGM, Yogyakarta.
- Hurlock, Elizabeth, B, 2000, *Psikologi Perkembangan*, Jakarta: Erlangga.
- Sarwono, Jonathan dan Lubis, Hary, 2007, *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual*, Yogyakarta: Andi Offset.
- Moleong, Lexy J, 2001, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nurhayati dan Lukman W, 2004, *Strategi Belajar mengajar*, Makasar : Jurusan Biologi FMIPA UNP.
- Sarwono, Sarlito Wirawan, 2006, *Psikologi Remaja*, Jakarta: Rajawali.
- Sanjaya, Wina, 2008, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Santrock, J. W, 2002, *Perkembangan Masa Hidup*, Jakarta : Erlangga.
- Santrock, W. J, 2003, *Perkembangan Remaja*, Jakarta: Erlangga.
- Sudjana, Nana, 1989, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar*, Bandung : Rosda Karya Persada
- Yusuf, Syamsu, 2009, *Psikologi perkembangan Anak & Remaja*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zaini, Hisyam, dkk, 2008, *Strategi Pembelajaran Aktif*, Yogyakarta: CTSD IAIN Sunan Kalijaga.

Jurnal

- Ardhian. S, Yohanes, 2008, *Perancangan Film Animasi Sebagai Media Pendidikan Anak*, Surakarta.
- Sugiyatmi, 2014, *Pembuatan Film Edukasi Menggunakan Macromedia Flash 8.0*, Bengkulu.