

Efektivitas Pembelajaran IPS Berbasis Media Animasi di Era Pandemi Covid-19

Sugiantoro^{a,b,*}, Joko Widodo^a, Masrukhi^a, Agustinus Sugeng Priyanto^a

^aPascasarjana Universitas Negeri Semarang, Kelud Utara III Petompon Gajahmungkur, Semarang, Indonesia

^b IKIP Widya Dharma, Jl. Ketintang No.147-151, Wonokromo, Kec. Wonokromo, Kota SBY, Jawa Timur 60243, Indonesia

* Alamat Surel: sugiantoro110987@students.unnes.ac.id

Abstrak

Pandemi Covid-19 mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan. Dampak dari pandemi Covid-19 pada aspek pendidikan adalah mengharuskan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan meskipun peserta didik berada di rumah. Sehingga pendidik dituntut untuk mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Tujuan penulisan artikel ini adalah untuk mempelajari dan memahami penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran online masa Covid-19. Hasil kajian ilmiah ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi berbasis media animasi dalam pembelajaran online di masa Covid-19 ini menimbulkan berbagai tanggapan dan perubahan yang mempengaruhi proses pembelajaran serta tingkat perkembangan peserta didik dalam merespon materi yang disampaikan. Sehingga dapat ditarik sebuah benang merah bahwa pembelajaran berbasis media animasi dirasa cukup efektif dalam pembelajaran IPS baik disaat pandemic covid-19 bahkan pasca pandemic covid-19.

Kata kunci: Pembelajaran IPS, Media Animasi, Covid-19

© 2020 Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Semarang

1. Pendahuluan (Style-Bagian)

Wabah Covid-19 memiliki dampak yang luar biasa bagi kehidupan di Indonesia. Sejak diidentifikasi pertama kali pada 30 Desember 2019 lalu di Wuhan, China, hingga tanggal 17 Maret 2020, total kasus yang terinfeksi di seluruh dunia telah mencapai 179.978 dengan kematian berjumlah 7.100, dan jumlah yang berhasil sembuh sebanyak 78.326 (Yang et al., 2020). Salah satu negara berkembang dengan kasus terdampak wabah covid 19 atau corona virus yang tinggi adalah Indonesia. Indonesia selalu menempati urutan paling tinggi dibandingkan 152 negara lainnya yang terinfeksi virus corona. Dari 514 orang yang dinyatakan positif terinfeksi pada 22 Maret 2020, 48 orang diantaranya meninggal dunia atau dengan persentase kematian sebesar 9,33 %.(Dirjen P2P Kemenkes RI, 2020.). Tingkat penyebaran jenis virus corona sangat cepat. Masalah virus korona muncul pada akhir Desember 2019 di provinsi Wuhan dan Hubei di Cina. Pusatnya adalah Pasar Grosir Makanan Laut Huanan dan sumber virusnya adalah sup kelelawar. Gejala yang ditemukan adalah demam, sakit tenggorokan dan bersin oleh wanita di rumah sakit. (Khan & Naushad, 2020)

Berbagai dampak yang terlihat secara langsung ini tidak dapat dipandang sebelah mata. Dibutuhkan keseriusan bersama untuk menyelesaikan persoalan ini secara komprehensif. Pemerintah sebagai pemegang mandat pengelolaan negara harus berperan aktif dan menentukan langkah tepat dalam mengontrol penyebaran virus corona agar tidak semakin meluas. Berbagai dampak yang terlihat secara langsung ini tidak dapat dipandang sebelah mata. Dibutuhkan keseriusan bersama untuk menyelesaikan persoalan ini secara komprehensif. Pemerintah sebagai pemegang mandat pengelolaan negara harus berperan aktif dan menentukan langkah tepat dalam mengontrol penyebaran virus corona agar tidak semakin meluas.

To cite this article:

Sugiantoro, Joko Widodo, Masrukhi, Agustinus Sugeng Priyanto (2020). Efektivitas Pembelajaran IPS berbasis Media Animasi di Era Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*.

Selain itu, dalam lingkup yang lebih luas masyarakat harus menyadari bahwa semakin lama wabah corona ini tidak terselesaikan, maka akan semakin besar pula efek domino yang diciptakan nantinya. Masyarakat harus membangun kesadaran kolektif bahwa wabah corona bukan hanya menjadi masalah personal atau bagi kelompok rentan saja. Wabah corona juga dapat menjadi risiko yang mematikan bagi anak usia dini maupun usia muda jika diabaikan dan tidak dihindari.

Menjaga jarak antar manusia (*physical distancing*) dinilai sebagai tindakan yang lebih realistis dan penting dilakukan untuk mencegah penyebaran Covid-19. Namun menjaga jarak antar-manusia tidak akan berdampak optimal bila tidak didukung kesediaan dan kedisiplinan masyarakat untuk tidak terlibat dalam kerumunan dan bersedia menjaga jarak dengan orang lain. Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan belajar di rumah, dengan memanfaatkan teknologi informasi yang berlaku secara tiba-tiba, tidak jarang membuat pendidik, siswa maupun mahasiswa dan orang tua kaget karena tidak siap. Pendidikan merasa kaget karena harus mengubah system pembelajaran yang awalnya belajar secara tatap muka kini semua pembelajaran dilakukn secara daring (Khan & Naushad, 2020).

Kebijakan pelaksanaan pendidikan secara *on line* yang dilakukan oleh sekolah dan juga perguruan tinggi di Indonesia adalah menyikapi pandemi Covid-19 yang melanda hampir seluruh dunia. Kementerian Pendidikan dan kebudayaan RI mendorong penyelenggaraan proses pembelajaran dilakukan dengan daring. Hal ini sesuai dengan Surat Edaran Mendikbud RI nomor 3 tahun 2020 tentang Pencegahan Corona Virus Disease (COVID-19) pada Satuan Pendidikan, dan Surat Sekjen Mendikbud nomor 35492/A.A5/HK/2020 tanggal 12 Maret 2020 perihal Pencegahan Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Di samping juga mengikuti edaran dan himbauan dari masing-masing Pemerintah Daerah.

Dalam pendidikan di era digital ini, salah satu masalah pokok dalam pembelajaran pada pendidikan formal adalah masih rendahnya kemampuan memahami pelajaran. Hal ini dikarenakan model mengajar yang guru terapkan masih kurang dalam mengaktifkan siswa di kelas sehingga secara tidak langsung siswa tidak berkembang secara mandiri melalui proses berpikirnya, hal ini disebabkan kurangnya ilustrasi-ilustrasi yang menarik yang dapat merangsang ketertarikan siswa, kurangnya penjelasan materi menggunakan alternaif media, uraian materi hanya garis besarnya saja sehingga siswa kurang memaknai peristiwa yang terjadi (Budiarti, 2015)

Oleh karena itu, mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam diri merupakan hal yang sangat penting. Untuk mengembangkan serta meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, lingkungan yang kreatif perlu diciptakan agar menunjang peningkatan kemampuan berpikir kreatif dengan cara mengintegrasikan konsep pendidikan yang berbasis lokal dan global dengan cara di transformasikan, artinya setiap kegiatan yang dirancang dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru di era globalisasi (Budiarti, 2015). Untuk itulah diperlukan keterampilan tinggi yang melibatkan pemikiran kritis, logis, sistematis, kreatif dan kemampuan kerjasama yang efektif. Cara berpikir seperti ini dapat diperoleh dan dikembangkan melalui pendidikan IPS yang berkualitas, karena kualitas pendidikan merupakan salah satu indikator tingkat kesejahteraan masyarakat. Melalui pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan sumber daya manusia yang mampu mengelola sumber daya alam secara efektif dan efisien.

Guru merupakan salah satu faktor pendorong penting untuk meningkatkan kreativitas siswa disekolah terutama dalam dunia pendidikan. Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk merangsang dan meningkatkan daya pikir siswa, sikap dan perilaku kreatif siswa. Menciptakan model pembelajaran yang kreatif, yakni model mengajar yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas siswa merupakan salah satu upaya guru. Penerapan teknologi informasi dalam pembelajaran IPS yang berorientasi pada literasi digital melauai media animasi, merupakan peluang-peluang pemanfaatan teknologi informasi yang perlu dikembangkan oleh pendidik secara inovatif dan tentunya akan sangat bermanfaat dalam dunia pembelajaran di era digital.

Kajian semacam ini sudah pernah dilakukan oleh (Nugraha, Hidayat 2019) yang menemukan sejumlah efektifitas penggunaan animasi sebagai alat bantu belajar diyakini telah meningkatkan kinerja siswa. (Utami, 2011) juga menjelaskan bahwa media pembelajaran berbasis animasi untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa. Sementara itu, sebelumnya (Herianto, 2014) juga pernah melakukan kajian efektifitas penggunaan media pembelajaran animasi dan media gambar terhadap hasil belajar IPS. Hasilnya menunjukkan keefektifan teknologi informasi berbasis media animasi tersebut dalam menunjang pembelajaran dan evaluasi asalkan digunakan secara tepat dan daya dukung memadai (Yuliana, 2020).

Walaupun kajian tersebut tampak serupa dengan kajian ilmiah ini, situasi Covid-19 yang berdampak pada psikologi pembelajaran dan perubahan social di bidang Pendidikan yang menyebabkannya menjadi berbeda (Ichsan, 2020). Selain itu, peserta didik yang tersentuh oleh teknologi informasi ini pun berbeda, sehingga ada hal baru yang tentunya dapat mendukung kedua penelitian terdahulu tersebut. Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, timbul ketertarikan untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan efektivitas penggunaan teknologi informasi berupa media animasi dalam pembelajaran *online* pada masa pandemi Covid-19 maupun pascapandemi covid-19.

2. Pembahasan

Dalam pembelajaran, motivasi belajar merupakan sebuah indikator keberhasilan suatu proses pembelajaran, dan banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar, diantaranya faktor internal dan faktor eksternal. Faktor pendukung yang dapat mempengaruhi motivasi belajar yaitu dengan memanfaatkan atau menggunakan variasi media pembelajaran (Widiasih et al., 2018). Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran yang mana siswa akan dapat belajar sesuai dengan kemampuannya sendiri sedangkan guru hanya mengarahkan pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan (Kumala Dewi et al., 2018). Hal ini sejalan dengan pendapat (Nugraha et al., 2019) yang mengemukakan bahwa media pembelajaran bermanfaat dalam menimbulkan gairah belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan serta memungkinkan peserta didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan proses pembelajaran. Sehubungan dengan pelaksanaan penelitian ini penggunaan media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPS sangatlah berperang aktif dalam peningkatan motivasi belajar siswa dimana siswa dapat menjadi lebih interaktif dalam proses pembelajaran. Sehubungan dengan itu (Sukiyasa, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan media yang tepat dalam pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan kesenangan dalam kegiatan belajar, dalam hal ini penggunaan media pembelajaran animasi dalam proses pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pengaruh penggunaan media animasi dalam pembelajaran IPS terhadap motivasi belajar mempunyai faktor pendukung dari bagaimana pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan baik salah satunya dari cara seorang guru dalam menggunakan media animasi, (Sukiyasa, 2013) mengemukakan bahwa guru harus merancang dan mengolah pembelajaran dengan efektif untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran IPS sehingga dapat membuat siswa menjadi aktif, kreatif dan merasa senang ketika mengikuti pembelajaran.

Dalam pembelajaran IPS sangat jelas ditekankan pentingnya siswa untuk menguasai keterampilan proses, tetapi kenyataan dilapangan belum menunjukkan apa yang diharapkan. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran selama ini siswa dijadikan sebagai obyek pembelajaran yang melakukan aktivitas melalui metode yang bersumber dari guru (*Center Stage Performance*) (Tejo Nurseto, 2011). Pada kondisi ini siswa cenderung pasif karena tenaga pendidik berperan sebagai *Center* dalam pembelajaran dikelas dan tugas siswa menyelesaikan latihan soal sesuai dengan jawaban yang ada di buku ajar, LKS, dan contoh-contoh yang telah diberikan oleh guru. Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di kelas tidak pernah berubah, yakni pembelajaran yang mekanistik untuk mencapai pemahaman siswa yang mana siswa tidak mampu mengkontruksi pengetahuan yang dipelajari dalam IPS. Konsep dan prinsip IPS diberikan dalam bentuk jadi dari guru kepada siswa tanpa melalui proses kontruksi pengetahuan siswa. Kondisi pembelajaran seperti ini tidak memberikan kemudahan kepada siswa untuk mempelajari obyek-obyek dasar IPS secara bermakna, sehingga siswa memperoleh hasil belajar yang rendah (Syamsiah & Gunansyah, 2014)

Implementasi pembelajaran IPS dilapangan masih berada pada tataran teori saja. Guru hanya memfokuskan kepada pencapaian pemberian materi berupa teori bahkan posisi pendidikan IPS hanyalah “sebagai pelajaran hapalan”. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas, menunjukkan bahwa betapa pembelajaran di sekolah masih belum dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara maksimal, khususnya kemampuan berpikir kreatif dalam memecahkan masalah kehidupan sehari-hari yang dihadapinya (Hasni & Said, 2020). diperlukan adanya kemampuan kreatifitas dari guru untuk menumbuhkan kemampuan kreatifitas siswa. Kreatifitas siswa akan muncul, apabila guru sebagai pilot di dalam kelas juga memiliki kemampuan kreatifitas yang memadai (Afandi, 2011). Peran guru dalam

mentransfer pengetahuan kepada siswa tidak lagi mendominasi dalam proses pembelajaran, namun guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai fasilitator, yang mana guru memfasilitasi siswa dalam belajar menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan melibatkan siswa dalam mengeluarkan pengetahuannya, sehingga siswa dapat senang, aktif dan antusias dalam belajar serta dapat meningkatkan motivasi siswa (Budiarti, 2015).

Kemampuan kreatifitas di artikan sebagai penemuan atau penciptaan suatu ide yang baru atau ide yang belum pernah ada sebelumnya. Dalam dunia pendidikan kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam memahami suatu pelajaran atau memaknai dari semua kegiatan yang akan dilakukan. Hal tersebut diatas sejalan dengan (Adelina Yuristia, 2018) yang menyatakan bahwa mengajar untuk berpikir mengharuskan guru tidak hanya memberikan informasi, ia harus menempatkan diri sesuai kondisi siswa, memahami apa yang ada dalam benak siswa. Ia harus membangun kemampuan siswa mengolah atau menggunakan informasi yang diperoleh dengan bertanya mengapa dan bagaimana sehingga keaktifan dan keberhasilan siswa dalam memecahkan masalah akan meningkatkan rasa percaya diri mereka.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan media lebih menekankan agar siswa dipandang sebagai subyek belajar. Hal ini dimaksudkan agar dalam pelaksanaan pembelajaran bukan hanya guru sebagai sumber dalam belajar tetapi baik buku, media, guru dan siswa termasuk dalam sumber belajar sehingga, siswa dalam belajar menghasilkan pembelajaran yang lebih bermakna (Tejo Nurseto, 2011). Sehubungan dengan itu (Fallis, 2013) menyatakan bahwa dalam mengajar guru mengatur lingkungan sehingga terbentuk suasana yang sebaik-baiknya bagi anak didik/siswa untuk belajar. Siswa itu sendirilah yang belajar, dan guru hanya sebagai pembimbing. Maka dipergunakan segala faktor dalam lingkungan, baik buku, media/alat peraga lainnya. Dengan demikian hasil belajar yang diperoleh siswa akan lebih berkesan dan bertahan lama karena siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor pendukung dimana guru dapat berperang aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran yaitu media animasi yang merupakan media interaktif, dimana dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran (Ariyati & Misriati, 2016).

Penggunaan media pembelajaran merupakan faktor pendukung dimana guru dapat berperang aktif sebagai fasilitator dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Salah satu penggunaan media pembelajaran yaitu media animasi yang merupakan media interaktif, dimana dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini berhubungan dengan pendapat (Herianto, 2014) mengemukakan tentang manfaat media pembelajaran yaitu menyampaikan materi pembelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran lebih intensif, efisiensi dalam waktu dan tenaga, meningkatkan kualitas hasil belajar anak didik, media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, media dapat menumbuhkan sikap positif anak didik terhadap materi dan proses belajar, dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif.

Pembelajaran yang menggunakan media animasi sebagai alat pembelajaran dalam pelajaran IPS, merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Bukan hanya itu dalam pembelajaran IPS berbasis animasi dapat peningkatan motivasi siswa diukur dari setiap indikator motivasi belajar yang terdiri dari ketekunan dalam belajar, ulet dalam menghadapi kesulitan, motivasi dan ketajaman perhatian dalam belajar, berprestasi dalam belajar, mandiri dalam belajar . Peningkatan kelima indikator motivasi ini didukung dengan perubahan aktifitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran yang dimana siswa semakin aktif dan antusias dalam pelaksanaan pembelajaran dikelas, sikap siswa dalam merespon guru, dan usaha menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru yang semakin meningkat. Sebagaimana penelitian yang dilakukan oleh (Herianto, 2014) yang menyatakan bahwa pembelajaran IPS yang menggunakan media animasi menghasilkan pembelajaran yang bermakna sehingga mempunyai pengaruh yang kuat dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan apa yang dijelaskan di atas bahwa dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehubungan dengan itu, (Setiawan, 2017) mengemukakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain itu (Sukiyasa, 2013) juga berpendapat bahwa dengan menggunakan media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Diera revolusi industry saat ini, perkembangan teknologi berkembang sangat pesat. Hal senada dengan yang pernyataan (Nursyifa, 2019) bahwa revolusi industri 4.0 merupakan *cyberphysical systems*

yang artinya bahwa teknologi bukan lagi dipandang sebagai alat, melainkan sebagai bagian yang tertanam dalam kehidupan masyarakat. Transformasi teknologi saat ini bukan perpanjangan dari revolusi industri ketiga, melainkan kedatangan revolusi industri 4.0. Beberapa aplikasi dapat digunakan menjadi langkah awal bagi dunia pendidikan saat menyusun *e-learning* dalam menerapkan *Blended Learning* guna mewujudkan *Education 4.0* yang akan menjadi *New Normal* di era pandemi maupun pasca pandemi Covid-19 yakni dengan menggunakan media animasi.

3. Simpulan

Pandemi covid-19 memberikan pengaruh besar terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Pemberlakuan kebijakan *physical distancing* yang kemudian menjadi dasar pelaksanaan pembelajaran *on line*. Hal ini menuntut lembaga pendidikan untuk melek teknologi dan dengan memberlakukan pembelajaran *online* ternyata menjadi pemicu percepatan proses transformasi digital pendidikan di Indonesia. Jika sebelumnya berbagai wacana, kebijakan pendukung, serta sosialisasi tentang era industri 4.0 belum berhasil membuat industri pendidikan mencapai progress signifikan pada transformasi digital pendidikan Indonesia, Covid-19 atau Virus Corona justru memberikan dampak luar biasa terhadap transformasi digital menuju era pendidikan 4.0 salah satunya adalah pembelajaran berbasis animasi yang dirasa cukup efektif dalam pelaksanaan pembelajaran *on line*. Sehingga pembelajaran berbasis animasi dapat diterapkan baik dalam kondisi pandemic maupun pasca pandemic.

Dengan demikian, saran kepada kepala sekolah hendaknya mendorong guru-guru melalui pelatihan-pelatihan untuk mengembangkan keterampilan dalam membuat animasi dalam pembelajaran dan kepada dinas pendidikan dapat melengkapi peralatan sekolah sehingga para guru dapat membuat animasi dengan mudah. Kemudian bagi peneliti dapat kiranya melakukan penelitian serupa untuk lebih memperluas hasil penelitian.

Daftar Pustaka

- Abdulhak, I., & Darmawan, D. (2005). *Teknologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Aqib, Zainal. 2013. Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: Penerbit Yrama Widya
- Adelina Yuristia. (2018). Pendidikan Sebagai Transformasi Kebudayaan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Afandi, R. (2011). Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 85. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v1i1.32>
- Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*.
- Budiarti, Y. (2015). Pengembangan Kemampuan Kreativitas Dalam Pembelajaran. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*. <https://doi.org/10.24127/ja.v3i1.143>
- Fallis, A. . (2013). Ilmu Pengetahuan Alam. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Hasni, H., & Said, M. (2020). IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN IPS BERBASIS KEARIFAN LOKAL DI SMP NUSANTARA MAKASSAR. *SUPREMASI: Jurnal Pemikiran, Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial, Hukum Dan Pengajarannya*, 15(1). <https://doi.org/10.26858/supremasi.v15i1.13485>
- Herianto, A. (2014). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Dan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar IPS Geografi Siswa Kelas Vii Smpn 21 Mataram*. 9(1), 14–24.
- Ichsan, A. S. (2020). Magistra : Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Pendekatan Kontekstual*.
- Khan, N., & Naushad, M. (2020). Effects of Corona Virus on the World Community. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.3532001>

- Kumala Dewi, N. L. E., Semara Putra, D. K. N., & Sri Asri, I. G. A. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning Berbantuan Media Outdoor Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa Kelas V. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 30–38. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16409>
- Nugraha, A. T., Hidayat, A., & Belakang, L. (2019). *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa*. 5(1), 1–9.
- Nursyifa, A. (2019). Transformasi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dalam Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. <https://doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p51-64>
- Setiawan, F. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Kertas Origami. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar (JBPD)*, 1(2), 26–36.
- Sukiyasa, K. (2013). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif Effect Animation Media on Student’S Learning Outcomes and Learning Motivation. – *Jurnal Pendidikan Vokasi Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Syamsiah, S., & Gunansyah, G. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv A Sdn Simomulyo 8 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Tejo Nurseto. (2011). Membuat media pembelajaran yang menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*.
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*.
- Widiasih, R., Widodo, J., & Kartini, T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Bervariasi Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Jember Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 11(2). <https://doi.org/10.19184/jpe.v11i2.6454>
- Yang, H. Y., Xu, J., Li, Y., Liang, X., Jin, Y. F., Chen, S. Y., Zhang, R. G., Zhang, W. D., & Duan, G. C. (2020). The preliminary analysis on the characteristics of the cluster for the Corona Virus Disease. *Zhonghua Liu Xing Bing Xue Za Zhi = Zhonghua Liuxingbingxue Zazhi*. <https://doi.org/10.3760/cma.j.cn112338-20200223-00153>
- Yuliana, Y. (2020). Analisis Keefektivitasan Pemanfaatan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Pandemi Corona (Covid-19). *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(10), 875–894. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i10.17371>
- <https://www.cnbcindonesia.com/news/20200325173730-16-147460/darurat-covid-19-ini-peta-penyebaran-corona-di-indonesia> (Diakses, 4 Oktober 2020)
- <https://www.worldometers.info/> (Diakses, 4 Oktober 2020)