

---

## MEDIA PEMBELAJARAN TENTANG ANIMASI SHOLAT

Fitrian Abdul Aziz<sup>1)</sup>, Muhammad Imam Ghozali<sup>2)</sup>, Wibowo Harry Sugiharto<sup>3)</sup>

<sup>1)2)3)</sup>Universitas Muria Kudus, Kudus, Indonesia

Email: <sup>1)</sup>[201851255@std.umk.ac.id](mailto:201851255@std.umk.ac.id)

<sup>2)</sup>[imam.ghozali@umk.ac.id](mailto:imam.ghozali@umk.ac.id)

<sup>3)</sup>[wibowo.harrys@umk.ac.id](mailto:wibowo.harrys@umk.ac.id)

### Abstrak

Setiap muslim memiliki kewajiban untuk melaksanakan ibadah sholat fardhu, yaitu sholat 5 waktu dalam sehari semalam. Hukum sholat 5 waktu adalah fardhu'ain. Sejak kecil kita harus menanamkan kebiasaan sholat, ketika beranjak baligh akan menjadi kewajiban. Tata cara praktek sholat melalui media buku yang merupakan media tradisional terkadang dinilai kurang efektif, hal ini mungkin disebabkan oleh kurang terariknya para pembelajar untuk membaca dan bersifat monoton. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat animasi 2D sebagai media pembelajaran alternatif.

**Kata Kunci:** Sholat, Animasi 2D. Fardhu'ain.

### Abstract

*Every Muslim has the obligation to carry out fardhu prayers, namely praying 5 times a day and night. The law of praying 5 times a day is fardhu'ain. From childhood we must instill the habit of prayer, when we reach adulthood it will become an obligation. Procedures for practicing prayer using books, which are traditional media, are sometimes considered less effective, this may be due to students' lack of interest in reading and their monotonous nature. The aim of this research is to create 2D animation as an alternative learning media.*

**Keywords:** Sholat, Animation 2D. Fardhu'ain.

### A. PENDAHULUAN

Sholat dalam bahasa berarti sholat, sedangkan dalam istilah sholat adalah bentuk ibadah wajib yang terdiri dari perkataan dan perbuatan yang diawali dengan takbiratul ihram dan diakhiri dengan salam dengan syarat dan ketentuan tertentu. Setiap muslim memiliki kewajiban untuk melaksanakan ibadah sholat fardhu, yaitu sholat 5 waktu dalam sehari semalam. Hukum sholat 5 waktu adalah *fardhu 'ain*. Sejak kecil kita harus menanamkan kebiasaan sholat, ketika beranjak baligh akan menjadi kewajiban. Sejak kecil kita harus menanamkan kebiasaan sholat, ketika beranjak baligh akan menjadi kewajiban. Banyak keutamaan-keutamaan sholat yang bisa kita peroleh dalam kehidupan sehari-hari di dunia dan akhirat kelak. Pada pembahasan kali ini, kita akan membahas seputar pengertian sholat, syarat dan rukun-rukun di dalam sholat.

Peranan orangtua sangat berpengaruh dalam mendidik anak, karena orangtua merupakan orang yang pertama dan utama dalam pendidikan anak-anaknya, orangtua harus membina dan membimbing anaknya. Peranan tersebut akan berjalan dengan baik apabila diimbangi dengan pengetahuan anak tentang agama, dalam mendidik anaknya orangtua seharusnya menanamkan hal-hal yang baik seperti nilai-nilai agama, prinsip-prinsip yang mulai dari sifat terpuji dalam dirinya terlebih dahulu sejak dini. Begitu besar dan pentingnya peranan orangtua dalam mendidik anak-anaknya terutama dalam membimbing dan membiasakan anak untuk beribadah, Kesalah pahaman orangtua dalam dunia pendidikan saat ini adalah sekolah yang bertanggung jawab terhadap pendidikan anak-anaknya, sehingga

orangtua menyerahkan pendidikan anaknya kepada guru di sekolah dan mengabaikan tanggung jawabnya dalam mendidik anak. Seorang anak sangat membutuhkan perhatian, pengawasan dan pembiasaan dari orangtuanya terutama dalam membiasakan anaknya untuk melaksanakan sholat.

Namun yang terjadi kebanyakan anak-anak menghabiskan waktunya hanya bermain dan menonton TV dengan tontonan yang tidak mendidik tanpa ada pengawasan dari orangtua sehingga pendidikan ibadah pada anak terabaikan, atau pada saat di sekolah tata cara praktek sholat melalui media buku kurang menarik, hal ini mungkin disebabkan oleh kurang tertariknya para pembelajar untuk membaca dan bersifat monoton. Dengan demikian animasi 2D sebagai media pembelajaran alternatif dapat membantu orang tua untuk memperkenalkan tata cara sholat kepada anaknya.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

Animasi adalah tampilan yang menggabungkan anatara media teks grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. (Kausar, Sutiawan, & Rosalina, 2015). Selain itu, menurut buku yang berjudul “Aplikasi Animasi Digital dengan Adobe Photoshop, Adobe Premiere, Adobe After Effect dan 3D Studio Max” animasi dibagi menjadi 5 jenis, yaitu: *Character Animation, Motion Graphic Animation, Visualization, Visual Effect, dan Interactive Animation*.

Penganimasian subjek sebenarnya sudah ada sejak zaman dahulu oleh manusia. Salah satunya yaitu penganimasian gambar pada sebuah dinding gua yang ditemukan oleh para ahli purbakala di gua *Lascaux*, Prancis. Dalam gambar dinding tua itu memperlihatkan seekor binatang seperti babi, bison, atau kuda dengan penggambaran enam kaki atau lebih dengan posisi yang bertumpuk (Hallas dan Manvell). Gambaran dinding itu ditangkap oleh para ahli purbakala sebagai pergerakan hewan yang berlari (Ruslan).

Berikut jenis-jenis animasi:

### 1. Animasi Tradisional

Dikenal juga dengan istilah *cel animation*, animasi tradisional boleh dikatakan merupakan jenis animasi generasi awal, dimulai pada awal abad 20. Para animator harus menggambar setiap *frame* sehingga menghasilkan sebuah sequence. Coba bayangkan, pada saat itu para animator harus membuat ribuan gambar dengan pergerakan gambar yang sedikit demi sedikit untuk menghasilkan sebuah animasi. Contoh animasi dengan teknik ini yaitu *Pinocchio* (1940) dan *Animal Farm* (United Kingdom, 1954).

### 2. Animasi 2D

Animasi 2D bisa dilakukan dengan teknik tradisional, tapi karena sudah ada komputer maka membuat animasi menjadi lebih mudah. Animasi 2D disini adalah animasi berbasis vector dan menggunakan beberapa software seperti Flash, Adobe After Effects, dan Adobe Illustrator. Ada juga yang mengatakan jika Animasi 2D adalah objek yang dianimasikan memiliki panjang (X-azis) dan (Y-azis). Dibawah ini contoh animasi 2D.

### 3. Animasi 3D

Animasi 3 Generasi selanjutnya dari 2D adalah animasi 3D. Juga sama menggunakan software dalam proses pembuatan seperti Maya dan Cinema 4D, animasi 3D juga sering disebut CGI (*computer-generated imagery*). Pada saat proses pembuatan, para animator juga harus memikirkan detail setiap gerakan hingga ekspresi wajahnya agar terlihat natural dan nyata.

### 4. *Motion Graphic*

*Motion Graphic* sendiri banyak dipergunakan untuk menjelaskan hal yang kompleks sehingga mudah dipahami, seperti video tutorial, video iklan hingga lyric video. *Motion Graphic* juga sering digunakan untuk menggerakkan kata (*typographic*) dan logo untuk tujuan beriklan.

### 5. *Stop Motion*

Juga dikenal sebagai *claymation* dan dikenalkan oleh Stuart Blakton (1906). Karakter biasanya terbuat dari tanah liat, namun juga bisa berupa boneka dan lego. Dalam proses pembuatan, karakter harus difoto sesuai gerakannya, lalu foto-foto tersebut dirangkai hingga menghasilkan sequence. Ketepatan dan ketelitian setiap gerakan sangat diperlukan.

Jika berbicara tentang animasi, tentu tak lepas dari prinsip di dalamnya. Seorang animator tentu harus mengetahui secara jelas apa saja prinsip animasi yang menjadi acuan dalam membuat animasi. Berbicara sedikit tentang animator, mereka tentu berbeda dengan komikus atau ilustrator, di mana seorang animator harus memiliki kemampuan *me-capture moment* ke dalam tuntutan gambar sehingga menjadi hidup. Berikut prinsip dasar animasi :

#### 1. *Solid Drawing*

Dasar utama tentang animasi adalah menggambar, meskipun saat ini sudah ada komputer namun menggambar secara manual dianggap menghasilkan animasi yang lebih peka. Menggambar memiliki peranan sebuah animasi, khususnya animasi klasik ditinjau dari proses ataupun hasilnya. Menggambar bisa menjadi sebuah observasi dalam pemahaman terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, dan pencahayaan.

#### 2. *Timing & Spacing*

Animator Disney, Grim Natwick, mengatakan, “Animasi adalah tentang *timing dan spacing*” *Timing* yaitu ketika animator menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan. *Spacing* yaitu menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam gerak.

#### 3. *Squash & Stretch*

Prinsip animasi yang satu ini mengupayakan efek lentur pada karakter seolah-olah memuai dan menyusut sehingga memberikan efek yang lebih hidup. Penerapan prinsip ini akan memberikan efek dinamis terhadap gerakan sebuah karakter atau benda hidup. Contoh paling mudah adalah kamu bayangkan sebuah bola dilemparkan. Saat menyentuh tanah, maka bola yang awalnya bulat menjadi lonjong *horizontal*, hal ini memberikan efek yang dinamis dan lebih hidup.

#### 4. *Anticipation*

Prinsip *Anticipation* bisa dikatakan sebagai persiapan gerak atau ancang-ancang. Misalnya saat sebuah karakter yang ingin melompat, karakter tersebut harus memiliki gerakan membungkuk terlebih dahulu kemudian baru benar-benar melompat.

#### 5. *Slow In & Slow Out*

Prinsip animasi *Slow In & Slow Out* menegaskan bahwa setiap gerakan memiliki kecepatan dan kelambatan yang berbeda. *Slow in* terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. *Slow out* terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.

#### 6. *Arcs*

Sistem pergerakan karakter yang ada biasanya bergerak mengikuti pola atau dikenal dengan *Arcs*. Hal ini dibuat agar karakter bergerak secara smooth dan realistis karena pergerakannya mengikuti sebuah jalur yang sudah dibuat, misalnya lingkaran, elips, atau parabola.

#### 7. *Secondary Action*

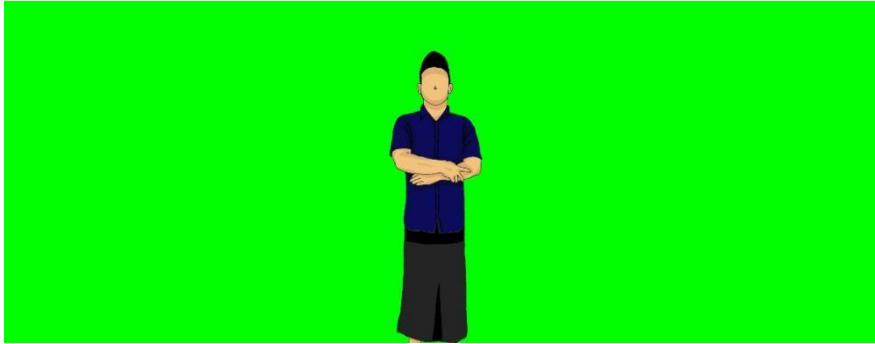
*Secondary action* ada dibuat untuk memperkuat gerakan pertama agar terlihat lebih *realistis*. Kemunculannya berfungsi memberikan *emphasize* yang tidak dimaksudkan menjadi pusat perhatian. Contoh *secondary action* adalah saat sebuah karakter berjalan di mana gerakan utamanya melangkahkan kaki seperti biasa. Nah, *secondary action* dapat diaplikasikan dengan mengayunkan tangan.

8. *Follow Through & Overlapping Action*  
*Follow through* bisa digunakan untuk membuat bagian tubuh tertentu tetap bergerak meskipun sebuah karakter berhenti bergerak. Misalnya setelah melompat, rambut si karakter tetap bergerak. *Overlapping action* secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (*overlapping*). Contoh : Kelinci yang melompat. Sesaat setelah melompat telinganya masih bergerak-gerak meskipun gerakan utama melompat telah dilakukan.
9. *Straight Ahead & Pose to pose*  
Ada dua cara yang bisa dilakukan animator dalam membuat animasi, yaitu *straight ahead action* dan *pose to pose*. Untuk *straight ahead action*, seorang animator membuat animasi dengan cara menggambar satu per satu dan dilakukan dengan seorang diri hingga selesai. Kualitasnya memang akan konsisten, tetapi waktu pengerjaan membutuhkan waktu yang lama. Sedangkan *pose to pose* adalah pembuatan animasi yang dikerjakan hanya dengan menggambar *keyframe-keyframe* tertentu saja. Pengerjaannya bisa dilakukan oleh banyak orang, sehingga waktu pengerjaannya akan lebih cepat dan cocok untuk industri animasi.
10. *Staging*  
Prinsip animasi *staging* meliputi bagaimana lingkungan dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene. Biasanya berkaitan dengan posisi kamera pengambilan gambar. Posisi kamera bawah membuat karakter terlihat besar dan menakutkan, kamera atas membuat karakter tampak kecil dan bingung sedangkan posisi kamera samping membuat karakter tampak lebih *dinamis* dan menarik.
11. *Appeal*  
Setiap animasi atau studio animasi memiliki gaya visualnya masing-masing. Misalnya saja kamu bisa membedakan gaya animasi buatan Jepang, Disney, atau Dreamworks walaupun melihat dengan sekilas. Hal ini karena mereka mampu memiliki *appeal* atau gaya tersendiri dalam pembuatan karakter animasi.
12. *Exaggeration*  
Nah, prinsip animasi *exaggeration* ini mengupayakan untuk mendramatisir animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang hiperbolis di mana pembuatannya dilakukan untuk keperluan komedik. Hal ini pasti sering kamu temui di film animasi seperti Tom & Jerry, Donald Duck, Mickey Mouse, dan sebagainya.

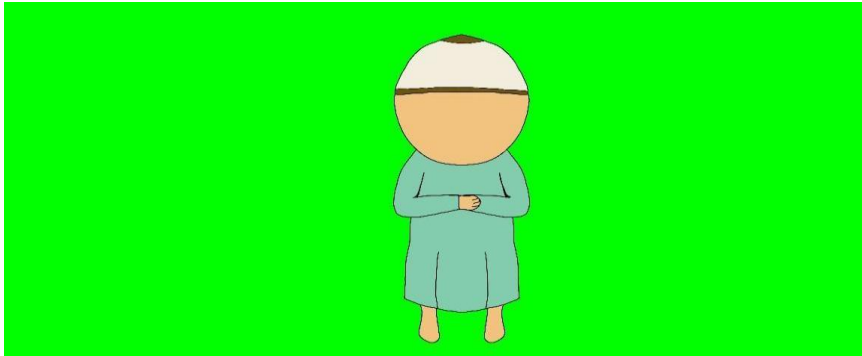
### C. METODE

Penelitian ini bertujuan mengembangkan teknik animasi 2D yang efektif untuk meningkatkan kualitas visual dan naratif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode pengembangan multimedia yang terdiri dari tahap pra produksi, produksi dan pasca produksi. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu metode riset yang sifatnya memberikan penjelasan dengan menggunakan analisis (Hidayat, 2012). Pada pelaksanaannya, metode ini bersifat subjektif dimana proses penelitian lebih fokus pada landasan teori. Dalam hal ini, permasalahan yang dihadapi yaitu bagaimana cara membuat animasi 2D dengan teknik frame by frame.

Pengumpulan data yang akan dilakukan dalam pembuatan film animasi ini adalah data tentang pemilihan karakter yang akan di buat. Data dikumpulkan menggunakan metode pengumpulan data dari sebuah vote pada form google drive. Bentuk kuisisionernya terlampir kedalam sebuah karya film animasi 2D. Berikut adalah beberapa rancangan desain karakter yang akan divoting untuk mencari desain karakter utama mana yang lebih diminati untuk dijadikan tokoh karakter utama..



**Gambar 1 Karakter 1**



**Gambar 2 Karakter 2**

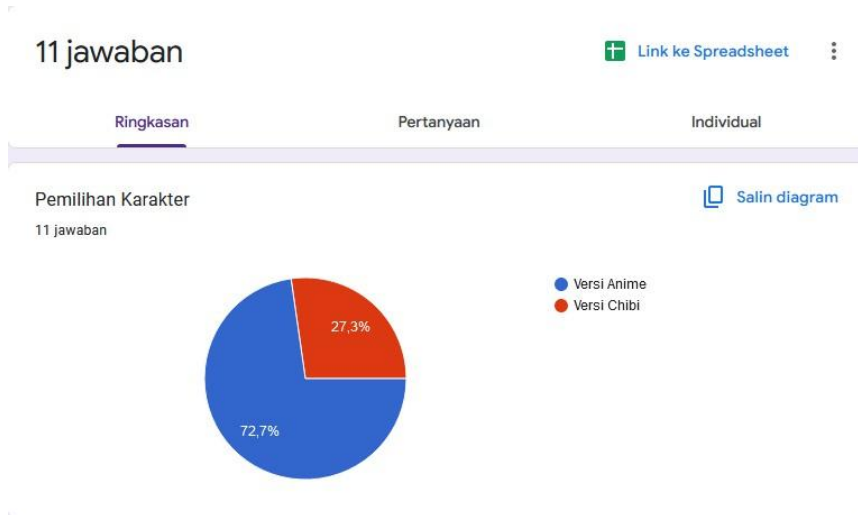
Dalam pembuatan film animasi ada tiga tahapan yaitu tahap pra produksi, produksi, dan pasca produksi:

1. Pra produksi merupakan tahapan paling dasar dalam membuat sebuah film animasi. Tahapan ini merupakan proses pencarian ide, membuat konsep, dan membuatnya menjadi nyata. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahapan ini adalah: pembuatan konsep, pembuatan *story*, pembuatan *storyboard*, pembuatan *animatic*.
2. Produksi merupakan tahap selanjutnya adalah produksi, tahap ini merupakan tahapan yang paling inti dari keseluruhan proses. Tahapan ini akan mempengaruhi visual dan kualitas gambar pada hasil akhir. Beberapa hal yang dilakukan dalam tahapan ini adalah: pembuatan asset animasi, pembuatan animasi, pembuatan *voiceover*, pembuatan musik, pembuatan *sound effect*.
3. Pasca produksi merupakan tahapan ini merupakan tahapan *finishing* terhadap hasil video yang diberikan. Tahap ini menambahkan modifikasi akhir yang dapat membuat animasi terlihat lebih bagus. Beberapa proses dalam pasca produksi: *compositing*, *editing*, *rendering*.

#### **D. HASIL DAN PEMBAHASAN**

##### **1. Hasil Pengumpulan Data**

Hasil dari pemungutan voting dalam pemilihan karakter yang telah di buat menggunakan from google sebagai berikut:



**Gambar 3 Hasil Voting**

**2. Proses Pengerjaan**




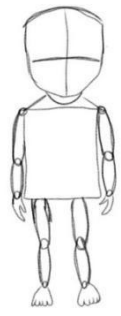

Berikut tiga tahapan dalam pembuatan animasi:

- a. Pra produksi Sebelum melakukan proses produksi harus ada yang namanya storyboard, supaya membantu dalam proses produksi dan memudahkan pembuat animasi dalam memvisualisasikan cerita dan konsep dalam adegan yang akan dibuat.





**Tabel 1 Storyboard**

Scene	Keterangan	Sound
	Membacakan doa niat sholat subuh	Niat sholat subuh
	Membacakan doa niat sholat dzuhur	Niat sholat dzuhur


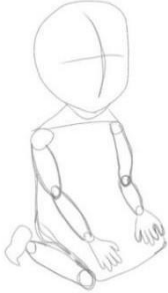
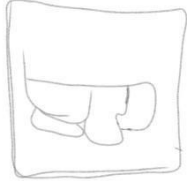

ARTIKEL

<p>□</p> 	<p>Membacakan doa niat sholat asar</p>	<p>Niat sholat asar</p>
<p>□</p> 	<p>Membacakan doa niat sholat magrib</p>	<p>Niat sholat magrib</p>
<p>□</p> 	<p>Membacakan doa niat sholat isyak</p>	<p>Niat sholat isyak</p>
<p>□</p> 	<p>Bersiap hendak sholat (berniat)</p>	
<p>□</p> 	<p>Takbhiratul ikhram</p>	<p>Allahu akbar</p>

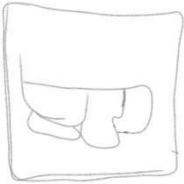



ARTIKEL

	<p>Berdiri bersedekap</p>	<p>doa iftitah, al- fatihah, dan surah pendek</p>
	<p>rukuk</p>	<p>doa rukuk</p>
	<p>I'tidal</p>	<p>sami'allahuliman hamidah</p>
		<p>doa i'tidal</p>


ARTIKEL

	<p>Sujud</p>	<p>doa sujud</p>
	<p>Duduk di antara 2 sujud</p>	<p>doa duduk di antara 2 sujud</p>
	<p>Zoom ke kaki</p>	<p>doa duduk di antara 2 sujud</p>
	<p>Duduk tasyahud awal</p>	<p>doa duduk tasyahut awal</p>

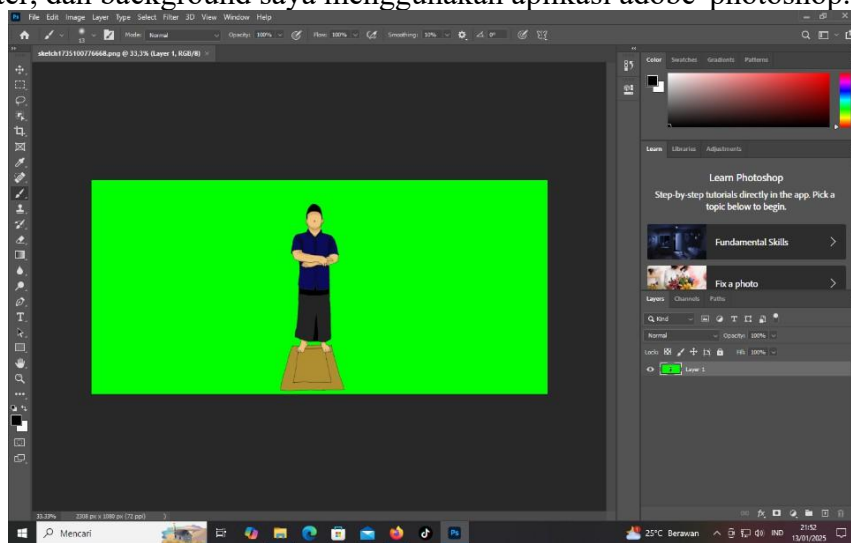
ARTIKEL

	<p>Zoom ke kaki</p>	<p>Doa duduk tasyahut awal</p>
	<p>Duduk tasyahud akhir</p>	<p>doa duduk tasyahud akhir</p>
		<p>doa duduk tasyahud awal</p>
	<p>Salam ke kanan</p>	<p>Assalamualaikum warahmatullah</p>

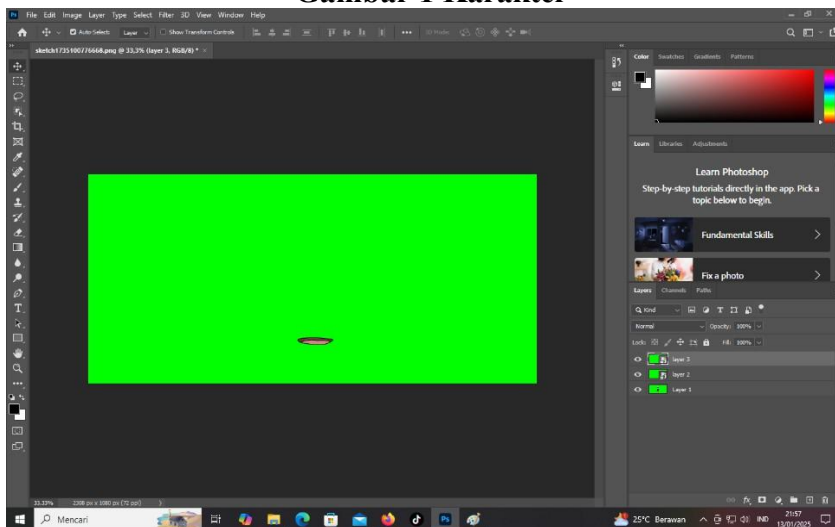
## ARTIKEL

	Salam ke kiri	Assalamualaikum warahmatullah
---	---------------	-------------------------------

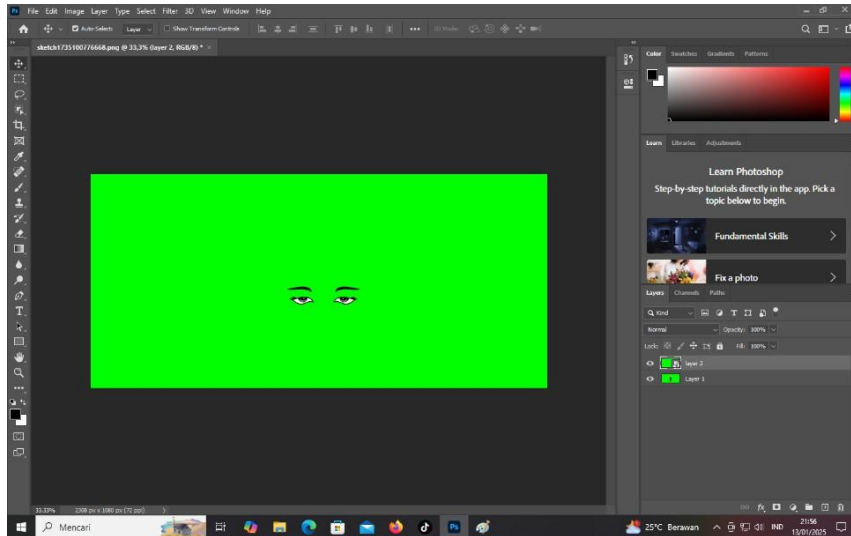
- b. Produksi Tahap ini adalah tahap pembuatan animasi mulai dari pembuatan karakter animasi dari hasil voting, pembuatan background, menggabungkan gambar, menggabungkan video, menambahkan effect, menambahkan sound. Dalam pembuatan karakter, dan background saya menggunakan aplikasi adobe photoshop.



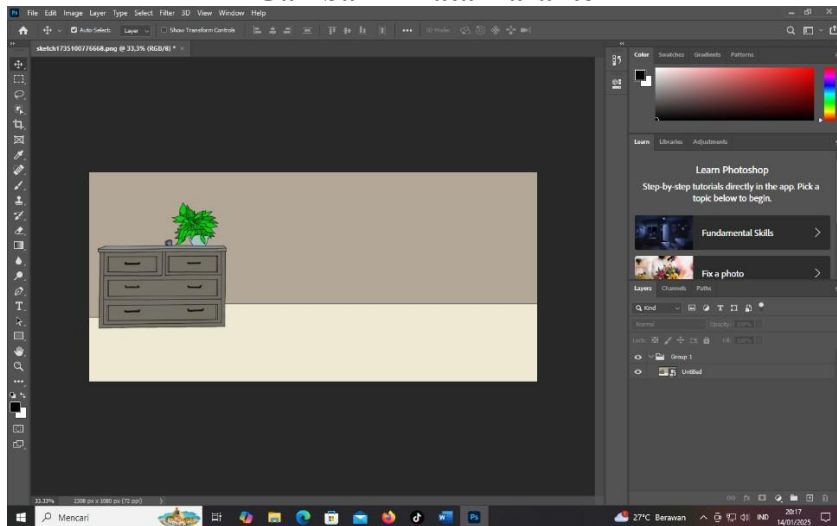
**Gambar 1 Karakter**



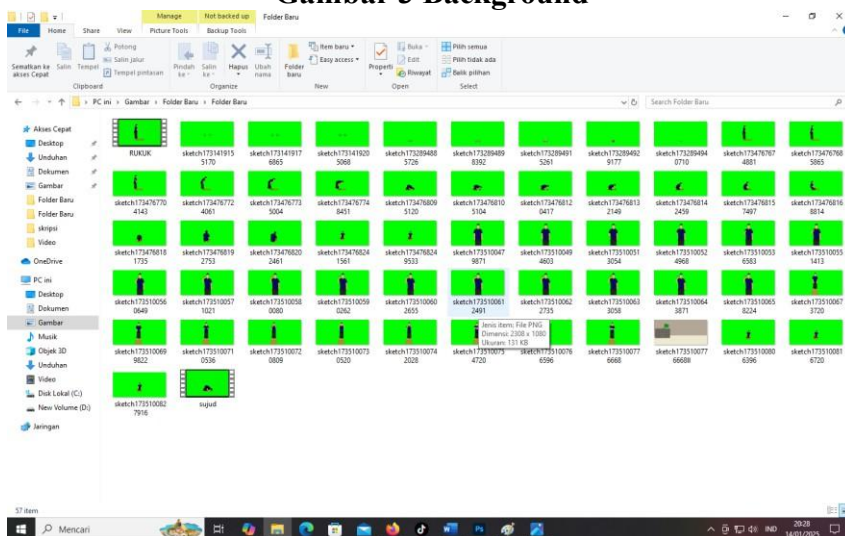
**Gambar 1 Mulut Karakter**



Gambar 2 Mata Karakter

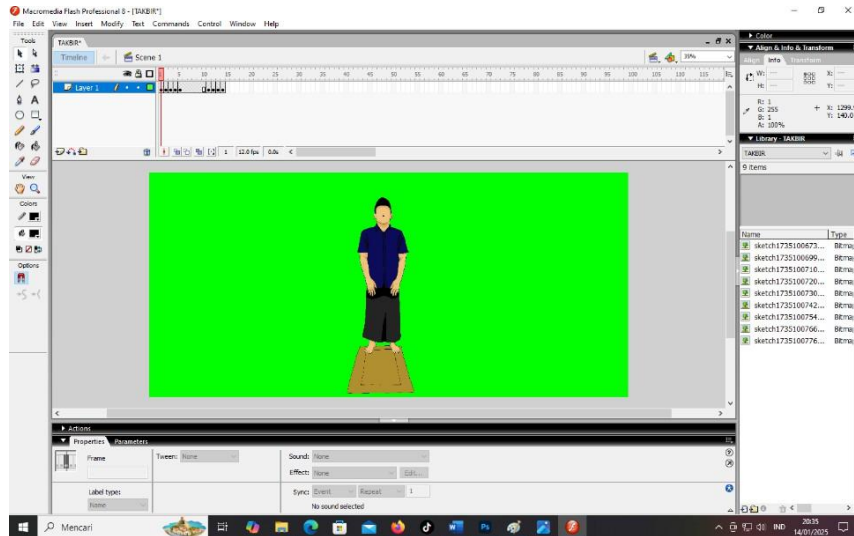


Gambar 3 Background

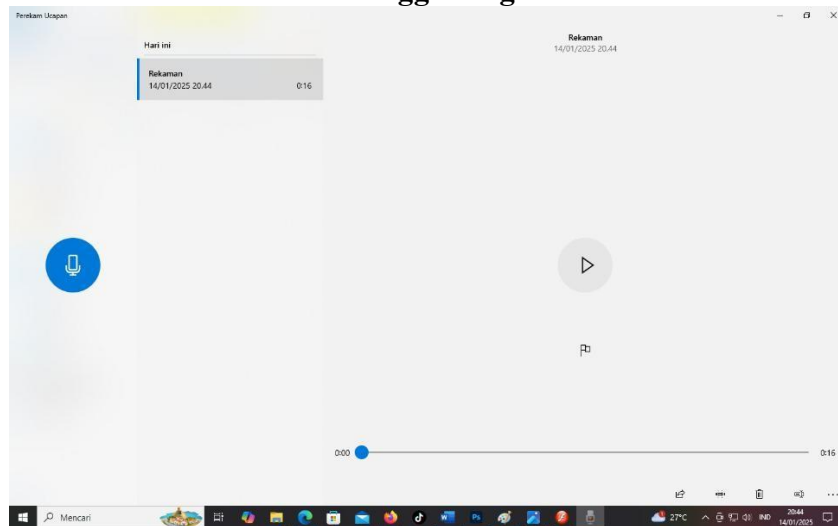


Gambar 4 Gambar Pose Karakter

Setelah menggambar semua pose-pose untuk menjadi animasi dibutuhkan aplikasi adobe flash untuk menggabungkan semua gambar supaya dapat bergerak menjadi video.

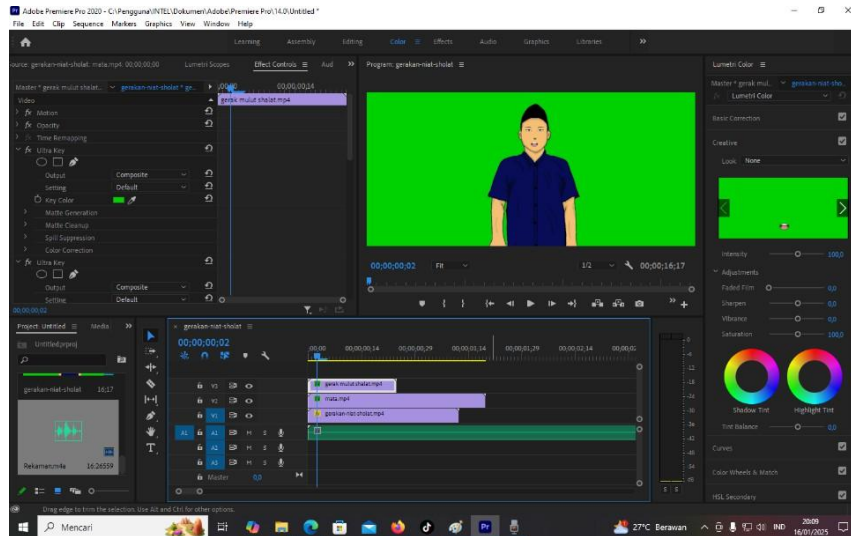


**Gambar 5 Penggabungan Gambar**



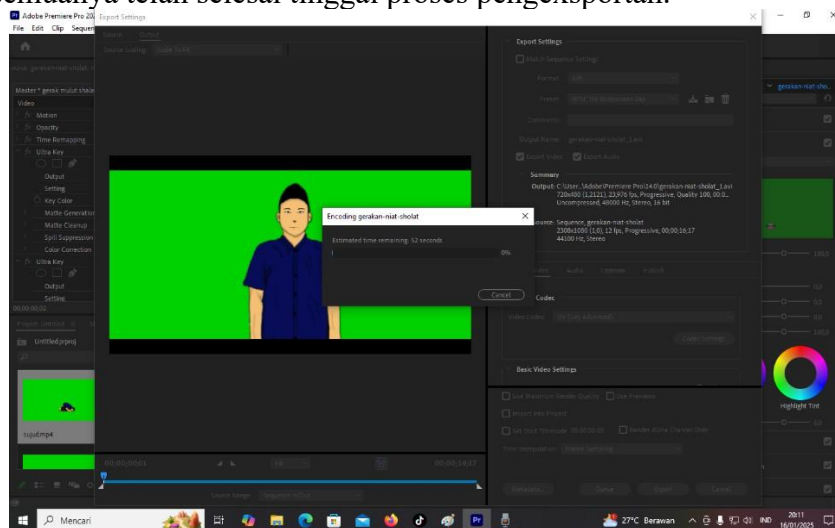
**Gambar 6 Perekaman Suara**

- c. Pasca produksi tahapan terakhir dari semua proses pembuatan animasi, yaitu menggabungkan dari beberapa video yang telah dibuat, menambahkan effect video untuk transisi dari video satu dengan video selanjutnya, menambahkan suara yang telah direkam, setelah semuanya selesai tinggal mengexportnya sebagai tahapan rendering.



**Gambar 7 Proses Editing**

Ini adalah proses penggabungan video mulai dari mulut, mata, suara dan gerakan yang bermula berlatar belakang hijau disatukan dengan menghilangkan warna background video tersebut dengan menggunakan effect yang telah disediakan premier yang bernama ultra key. Dan setelah semuanya telah selesai tinggal proses pengeksportan.



**Gambar 8 Proses Pengeksportan Vidio**

## E. KESIMPULAN

Bedasarkan hasil yang telah dikerjakan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa film animasi 2D bisa yang dikerjakan atau yang diproduksi menggunakan teknik frame by frame, sehingga menghasilkan sebuah film yang berbeda dari cara pergerakannya dibandingkan dengan film animasi yang menggunakan dengan cara selain teknik frame by frame sehingga gambar tersebut bisa bergerak, teknik frame by frame ini lebih memakan waktu pengerjaan karena harus menggambar tiap frmaenya, yang berbeda dengan teknik yang menggunakan rigging yang setelah menggambar karakter dibuatkan rigging supaya dapat digerakan, seperti halnya bermain boneka.

## DAFTAR PUSTAKA

Ariyati, S., & Misriati, T. (2016). Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Asmaul Husna. *Jurnal Teknik Komputer Amik Bsi*, II(1), 116–121.

- Armansyah, F., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2019). Multimedia Interaktif Sebagai Media Visualisasi Dasar-Dasar Animasi. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 224–229. <https://doi.org/10.17977/um038v2i32019p224>.
- Asmawati, L. (2020). Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa*, 3(1), 216–223.
- Emergensi, K., Ilmu, D., & Fk, K. (2021). Edukasi Kesehatan Dengan Media Video Animasi: Scoping Review. *Jurnal Perawat Indonesia*, 5(1). <https://doi.org/10.32584/jpi.v5i1.926>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Kuryanti, S. J. (2015). Perancangan Animasi Interaktif Tata Cara Pelaksanaan Wudhu dan Sholat Wajib. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 3(2), 199–207.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Muhdaliha, B., & Batuaya, D. R. D. (2017). Film Animasi 2 Dimensi Cerita Rakyat Bali Berjudul I Ceker Cipak. *Jurnal Bahasa Rupa*, 1(1), 61–72. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v1i1.143>
- Najwa Mazaya, N. N., Fadila, J. N., & Nugroho, F. (2021). Perancangan Film Animasi 3D Nikmatnya Sholat Tahajud Menggunakan Metode Pose-to-Pose. *JSTIE (Jurnal Sarjana Teknik Informatika) (E-Journal)*, 9(2), 78. <https://doi.org/10.12928/jstie.v9i2.20882>
- Rahmattullah, M. (2011). Ppeennggaarruuuhh\_Ppeemmanffaaattaann. *Jurnal Pendidikan*, 01(1), 178–186.
- Sahputra, E., Reswan, Y., & Baihaqi, I. (2020). Multimedia Interaktif Pengenalan Tatacara Sholat Berbasis Animasi 3D Untuk Siswa Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Media Infotama*, 16(1), 32–36. <https://doi.org/10.37676/jmi.v16i1.1118>
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa materi sistem kelistrikan otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Utami, D. (2011). Efektifitas Animasi Dalam Pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1), 44–52.
- Wahyudi, S. (2015). *Pembuatan film animasi tuntunan sholat menurut sunnah Nabi Muhammad SAW menggunakan software Blender* (Doctoral Dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).