

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN ALAM SOSIAL (IPAS) PADA SISWA KELAS IV SD KOMODO INERIE BEOMOPU LASIANA

Resti Anika Kelin¹, Kristina E. Noya Nahak², Femberianus S. Tanggur³

^{1,2,3}Universitas Citra Bangsa

anikakelin8@gmail.com¹, Kristina.noya.nahak@gmail.com², febrian.barca46@gmail.com³

ABSTRACT; Resty Anika Kelin, 2024. This study aims to analyze the effect of using animated video media on the learning outcomes of Social Sciences (IPAS) in grade IV students of Komodo Inerie Beomopu Lasiana Elementary School. Thesis, Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Citra Bangsa University. Advisor: Kristina E. Noya Nahak, S.Pd., M.Pd & Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd., M.Pd. Social Sciences (IPAS) lessons are essentially to study phenomena through a series of processes known as scientific processes that are built on the basis of scientific attitudes and the results are manifested as scientific products consisting of three most important components in the form of concepts, principles, and theories that apply universally. However, there are still many students who do not master the material and get scores that have not reached the KKM. This happens because the learning model used is usually a conventional learning model. The purpose of this study was to determine the effect of animated video media on the learning outcomes of IPAS in grade IV students of Komodo Inerie Beomopu Lasiana Elementary School. This type of research is quantitative research classified as Quasi Experimental research, using a pretest posttest control group design. The sampling technique used a saturated sampling technique with a sample size of 37 respondents. The instruments used in this study were tests and documentation. Data were analyzed using hypothesis testing and T-tests. The results of this study indicate that the average value of the experimental class posttest and the control class posttest using the t-test is $80.60 > 70.50$ with a difference of 10.10. Furthermore, through hypothesis testing (Independent Samples Tests) shows that the sig. (2-tailed) t-test for Equality of Means is $0.000 < 0.05$, meaning that H_0 is rejected and H_a is accepted. The conclusion of this study is that there is a significant influence of animated video media on the learning outcomes of science in grade IV students of Komodo Inerie Beomopu Lasiana Elementary School.

Keywords: Animated Video Media, Learning Outcomes, Social Sciences.

ABSTRAK; Resty Anika Kelin, 2024. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SD Komodo Inerie Beomopu Lasiana. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Citra Bangsa. Pembimbing: Kristina E. Noya Nahak, S.Pd., M.Pd & Femberianus Sunario Tanggur, S.Pd., M.Pd. Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada hakikatnya untuk mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. Akan tetapi masih banyak siswa yang kurang menguasai materi dan memperoleh nilai yang belum mencapai KKM. Hal ini terjadi karena model pembelajaran yang digunakan biasanya adalah model pembelajaran konvensional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Komodo Inerie Beomopu Lasiana. Jenis penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif tergolong penelitian *Quasi Ekperimen*, menggunakan rancangan eksperimen *pretest posttest control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh dengan jumlah sampel 37 responden. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes dan dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji hipotesis dan uji-T. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen dan *posttest* kelas kontrol dengan menggunakan uji t-test adalah $80,60 > 70,50$ dengan selisih 10,10. Lebih lanjut melalui pengujian hipotesis (*Independent Samples Tests*) menunjukkan bahwa nilai sig. (2-tailed) uji *t-test for Equality of Means* sebesar $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Kesimpulan dari penelitian ini adalah ada pengaruh yang signifikan dari media video animasi terhadap terhadap hasil belajar IPAS pada siswa kelas IV SD Komodo Inerie Beomopu Lasiana.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Hasil Belajar, Ilmu Pengetahuan Alam Sosial.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan bangsa Indonesia. Pendidikan menjadi hak seluruh masyarakat Indonesia, sesuai yang tercantum dalam Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) pasal 31 yang menyatakan, "Setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan". Pendidikan menjadi sarana untuk menyiapkan generasi penerus bangsa di masa yang akan datang. Pendidikan dapat mengantarkan generasi Indonesia menjadi generasi yang unggul di masa depan sebagai

sebuah investasi, sehingga dapat membangun bangsa sesuai yang dicita-citakan. Munib dkk, (2016:33) menyatakan, "Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan oleh orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk memengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan". Definisi pendidikan juga tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I, Ayat (1) yang berbunyi "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya. Pembelajaran menurut Trianto (2013:17), adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswa (mengarahkan interaksi siswa dengan sumber belajar lainnya) dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Sementara itu, Rusman (2013:134) menjelaskan bahwa "pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran". Lebih lanjut, Rifa'i dan Anni (2011:193) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa lainnya. Dalam proses komunikasi itu dapat dilakukan secara verbal (lisan) dan dapat pula secara nonverbal. Sementara itu, menurut Ruhimat, dkk (2013:128), pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membelajarkan siswa yang belajar. Jadi, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses kegiatan belajar mengajar yang didalamnya terjadi interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa secara aktif baik secara verbal maupun nonverbal dan adanya sumber belajar yang menunjang siswa belajar secara mandiri dalam mencapai suatu tujuan. Pembelajaran tidak terjadi seketika, melainkan berproses melalui tahapan-tahapan tertentu. Dalam pembelajaran, pendidik memfasilitasi peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Dengan adanya interaksi tersebut maka akan menghasilkan proses pembelajaran IPAS yang efektif sebagaimana yang telah diharapkan. Ilmu pengetahuan Alam Sosial (IPAS) merupakan konsep pembelajaran alam yang mempunyai hubungan yang sangat luas terkait

dengan kehidupan manusia. Bundu menyatakan bahwa □ sasaran ilmu pengetahuan alam sosial (IPAS) adalah cara mengetahui alam secara sistematis baik berupa konsep, prinsip, hukum dan proses penemuan□ (Amran dan Muslimin, 2017:69). Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) menekankan pada pemberian pengalaman langsung dan kegiatan untuk mengembangkan kompetensi siswa agar mampu memahami secara ilmiah. Agar tujuan tersebut tercapai maka perlu adanya perkembangan dalam sistem pendidikan, khususnya guru yang memiliki kedudukan paling utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Penyajian pelajaran IPAS di SD, SMP dan SMA sangat berbeda, di SD konsep IPAS dijelaskan dari hal yang konkret kemudian hal yang abstrak. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) menurut hakikatnya adalah untuk mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah yang tersusun atas tiga komponen terpenting berupa konsep, prinsip, dan teori yang berlaku secara universal. Mutu pembelajaran bidang studi IPAS sangat ditentukan oleh bagaimana cara guru mengelola pembelajaran IPAS itu sendiri (Stiawan, 2016:6). Beranjak dari sini, maka dapat dirumuskan bahwa mutu pembelajaran IPAS di sekolah dasar sangat menentukan mutu siswa dalam penguasaan mata pelajaran IPAS, dan pengembangan serta pemanfaatannya di kemudian hari (Portanata *et al.*, 2017:337-348). Pembelajaran IPAS akan lebih mudah dipahami dan siswa menjadi senang apabila terdapat kenyamanan dari guru itu sendiri, baik dalam penyampaian, gaya pembelajaran, metode pembelajaran atau media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah alat-alat yang digunakan guru ketika mengajar untuk membantu memperjelas materi pelajaran yang disampaikan kepada murid dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri murid□. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai perantara yang dapat dibuat lebih menarik untuk menyampaikan pesan atau informasi-informasi dari pemberi ke penerima, sehingga informasi-informasi tersebut lebih mudah diterima dan dipahami oleh yang mendengarkan. Salah satu cara yang lebih baik dan dapat memotivasi siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran melalui media pembelajaran kooperatif, salah satunya ialah media video animasi. Media Video animasi merupakan media pembelajaran berbasis audiovisual karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dilakukan sekaligus. Media pembelajaran berbasis audiovisual ini dapat

menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik, tidak monoton dan mempermudah penyampaian materi. Media animasi memiliki kemampuan untuk dapat memaparkan sesuatu yang rumit atau kompleks dan sulit untuk dijelaskan dengan hanya secara verbal. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Hal ini sudah terbukti dari beberapa penelitian yang sudah ada, seperti penelitian oleh Rahmayanti (2018) menyatakan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa. juga penelitian oleh Khomaidah dan Harjo (2019) menyatakan bahwa penggunaan media video animasi pada pembelajaran IPAS di Sekolah Dasar mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Ramadhan (2020) menyatakan bahwa media animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran IPAS siswa kelas IV. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan belajar mengajar di kelas IV SD Komodo Inerie Beomopu Lasiana, pada hari Rabu tanggal 8 Mei 2024 khususnya pada pembelajaran IPAS materi bagian-bagian tumbuhan dan fungsinya terdapat beberapa masalah yakni *pertama*, nilai ulangan harian siswa masih rendah di bawah rata-rata KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran), pada saat proses pembelajaran berlangsung ditemukan masih banyak tidak memperhatikan guru saat menerangkan pelajaran, kegiatan pembelajaran IPAS masih banyak didominasi oleh guru, siswa tidak berani bertanya atau mengemukakan pendapat, sehingga hanya sedikit siswa yang mendapat nilai di atas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Dapat dilihat dalam tabel di bawah ini:

Jumlah siswa	KKTP	Nilai	Jumlah	Presentase
37	70	≤ 70	17	79,17%
		≥ 70	20	20,83%

Kedua, model pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran masih konvensional dimana guru mengajar lebih berorientasi pada metode ceramah. *Ketiga*, Guru sebagai pusat informasi menerangkan materi dan siswa duduk dengan manis mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru. Siswa juga tidak banyak kesempatan bertanya,

bekerjasama dan berdiskusi dengan leluasa. *Keempat*, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran IPAS, hal ini ditunjukkan dengan adanya siswa mengantuk saat pembelajaran berlangsung sehingga siswa kurang menangkap pembelajaran yang diberikan oleh guru. *Kelima*, pembelajaran IPAS berlangsung secara monoton atau kurang bervariasi sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat memusatkan perhatian siswa dan menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, terlihat aktivitas guru yang kurang memperhatikan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itulah, pembelajaran IPAS berlangsung secara monoton dan kurang bervariasi sehingga pembelajaran yang diberikan oleh guru tidak dapat memusatkan perhatian siswa dan menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS yang masih tergolong rendah terlihat dari KKTP. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas, media animasi dapat menjadi solusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SD Komodo Inerie Beomopu Lasiana dengan kelebihan yang dimiliki media pembelajaran video animasi, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul, **Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada Siswa Kelas IV SD Komodo Inerie Beumopu Lasiana.**

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini jenis penelitian kuantitatif penelitian *Quasi Ekperimen* atau penelitian semu karena dalam eksperimen ini tidak semua variabel (gejala) dapat diatur secara ketat. Menurut Sugiyono, (2017:3) penelitian ini menggunakan tipe penelitian, kuantitatif. Penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen *non equivalent control group design*. Rancangan ini dipilih karena eksperimen tidak mungkin mengubah kelas yang ada. Desain penelitian yang digunakan adalah *non equivalent control group design*, desain yang memperhitungkan skor *pre test* yang dilakukan pada awal penelitian dan skor *post test* yang dilakukan pada akhir penelitian. Desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Kelompok	<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
E	o ₁	X ₁	O ₁
K	o ₂	X ₂	O ₂

*Design non-equivalent control group***Keterangan**

E : Kelompok Eksperimen

K : Kelompok Kontrol

o₁ : *Pre test* terhadap kelompok eksperimen

o₂ : *Pre test* terhadap kelompok kontrol

X₁ : Perlakuan menggunakan model pembelajaran terpadu tipe *connected*

X₂ : Perlakuan menggunakan model konvensional

O₁ : *Post test* terhadap kelompok eksperimen

O₂ : *Post test* terhadap kelompok kontrol

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis perbandingan hasil belajar dalam penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan antara kelompok kontrol yang diajarkan dengan metode tradisional dan kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi. Kelompok kontrol yang terdiri dari 17 siswa memperoleh rata-rata nilai *pretest* sebesar 38,5 yang mengajar kemudian dilakukan *posttest* dan nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 70,5. Namun, peningkatan ini tidak merata di antara siswa, dengan contoh seperti sakris saefatu yang mengalami peningkatan signifikan dari 40 menjadi 80, sementara meyriska hanya meningkat dari 25 ke 75. Temuan ini menunjukkan bahwa meskipun ada peningkatan, efektivitas metode pembelajaran tradisional terbatas dan tidak semua siswa mendapatkan manfaat yang sama dari pendekatan tersebut. Di sisi lain, kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi menunjukkan hasil yang lebih menjanjikan. Rata-rata nilai *pretest* kelompok ini adalah 38,6, yang meningkat menjadi 80,6 pada *posttest*, mencerminkan kemajuan yang lebih signifikan. Sebagian besar siswa dalam kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang baik,

seperti degasno yang meningkat dari 40 menjadi 95. Namun, ada juga siswa seperti yoksa yang hanya meningkat dari 25 menjadi 65. Variasi ini mengindikasikan bahwa meskipun media video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa, efektivitasnya dipengaruhi oleh faktor individu seperti motivasi dan keterlibatan dalam pembelajaran. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data dari kedua kelompok berdistribusi normal, dengan nilai p yang lebih besar dari 0,05, sehingga memungkinkan untuk dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan metode statistik parametrik. Uji Homogenitas menunjukkan bahwa varians antar kelompok eksperimen dan kontrol adalah homogen, dengan nilai p sebesar 0,29, yang mendukung penggunaan uji t untuk membandingkan hasil belajar antara kedua kelompok. Hasil Uji t menunjukkan nilai t -statistic sebesar 0,086806 dan p -value 0,11, yang lebih besar dari 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun ada perbedaan rata-rata hasil belajar antara kedua kelompok, perbedaan tersebut tidak signifikan secara statistik, meskipun ada kecenderungan bahwa media video animasi dapat memberikan kontribusi positif terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi mengalami peningkatan yang lebih besar dibandingkan kelompok kontrol, hasil Uji-T mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut cukup signifikan untuk menyatakan bahwa media video animasi secara konsisten lebih efektif dari pada metode pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi. Hal ini sejalan dengan teori Skinner yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang dipengaruhi oleh pengalaman dan latihan. Meskipun ada peningkatan, pendekatan tradisional cenderung terbatas dalam mengoptimalkan perubahan tingkah laku dan pemahaman siswa. Teori Gagne juga relevan, di mana belajar melibatkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh melalui instruksi. Dalam hal ini, media video animasi dapat dipandang sebagai instruksi yang efektif, yang membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi. Walaupun demikian, perbedaan yang tidak signifikan dalam hasil Uji-T menunjukkan bahwa faktor-faktor lain, seperti motivasi dan keterlibatan siswa, mungkin juga berperan dalam keberhasilan penggunaan media ini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS) pada siswa kelas IV SD Komodo Inerie Beomopu Lasiana, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Dari analisis data, terlihat bahwa kelompok eksperimen, yang diajarkan menggunakan media video animasi, menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari pre-test ke post-test yang lebih signifikan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran tradisional. Meskipun hasil Uji-T tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan secara statistik antara kedua kelompok, temuan ini tetap menunjukkan adanya kecenderungan bahwa media video animasi dapat berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi IPAS. Variasi hasil belajar di antara siswa menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media video animasi dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor individual, seperti motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan demikian, media video animasi dapat dianggap sebagai alat bantu pembelajaran yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terutama dalam menjelaskan konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Namun, untuk mencapai hasil yang lebih optimal, disarankan agar penelitian lebih lanjut dilakukan untuk mengeksplorasi metode pengajaran yang dapat memaksimalkan penggunaan media ini, serta untuk mengidentifikasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan wawasan penting tentang pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran dan menekankan perlunya pendekatan yang lebih inovatif dalam pendidikan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Saran

1. Bagi Sekolah.

Sekolah disarankan untuk mengintegrasikan media video animasi dalam kurikulum secara lebih luas. Penggunaan media ini tidak hanya dapat meningkatkan pemahaman siswa, tetapi juga dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik dan interaktif.

2. Bagi Guru.

Untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran, disarankan agar guru mengkombinasikan penggunaan video animasi dengan metode pengajaran lainnya, seperti diskusi kelompok atau pembelajaran berbasis proyek. Pendekatan ini dapat membantu siswa memahami materi dari berbagai sudut pandang.

3. Bagi Siswa

Penting untuk melakukan evaluasi secara berkala mengenai efektivitas penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Mengumpulkan umpan balik dari siswa tentang pengalaman mereka dalam menggunakan media ini dapat memberikan wawasan berharga untuk perbaikan ke depannya.

4. Bagi Peneliti

Peningkatan Akses terhadap Teknologi: Sekolah perlu meningkatkan akses terhadap teknologi bagi semua siswa, termasuk penyediaan perangkat yang diperlukan untuk memanfaatkan media video animasi. Hal ini akan memastikan bahwa semua siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk belajar dengan cara yang lebih inovatif

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Farid dan Hamidullah. (2018). *Media Literasi Sekolah (Teori dan Praktik)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Al Fasyi, Muhammad Chusnul. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta Tahun Ajaran 2014 / 2015. (Skripsi S1 Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta
- Arikunto, Suharsimi. (201).. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Hamalik, O. (2015). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Amran, M., & Muslimin, M. (2017). Peningkatan Hasil Belajar dengan Menggunakan Media KIT IPA di SD Negeri Mapala Makassar. *Jurnal Office*, 3(1), 66. <https://doi.org/10.26858/jo.v3i1.3465>.
- Kunandar. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

- Lestari, Anita Ayu. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Fiqih Kelas II Di MIN 4 Bengkulu Tengah, (Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri Bengkulu)
- Muhibbin Syah. (2013). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Panggabean, Fredy T. M. (2011). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Komputer Terhadap Peningkatan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kesetimbangan Kimia. 4(2):12
- Portanata, L., Lisa, Y., & Awang, I. S. (2017). Analisis pemanfaatan media pembelajaran IPA SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 3(1), 337–348.
- Purbosari, P. M., Ashadi & Mulyani, S. (2013). Pembelajaran Kimia Menggunakan Model Teams Games Tournaments (Tgt) Dengan Media Animasi Berbasis Flash Dan Video Interaktif Ditinjau Dari Kemampuan Memori Dan Kreativitas. 2(3):258.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Prayuda, A. (2020). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Sdn 134416 Tanjung Balai Ta. 2020/2021 □ Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
- Rahmayanti. (2018). □Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar SiswaKelas V SDN Se-Gugus Sukondono Sidoarjo. □ 6((4)):149–439.
- Rahman, Endah pebrianti Asrul Fathurrahman dan Ramadhani, indri Anugrah. (2019). □Pengaruh Media Animasi Pada Pembelajaran Suhu Dan Kalor Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 14 Waigama. *Jurnal Pendidikan*7((2)):21–28.
- Ruhimat, dkk. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers
- Rifa'i, A. dan C. T. Anni. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES Press.
- Rifa'i, A. & Anni, C. T. (2016). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arief S. (2014). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada,

- Stiawan, B. (2016). Pengelolaan Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Konstruktivisme Untuk Menanggulangi Miskonsepsi Di SD Kepahiang. *Manajer Pendidikan*, 10(6).
- Sunarya, R. A., Supartono., & Sumarti. S. S. (2018). Analisis Hasil Belajar dan Minat Wirausaha Siswa Menggunakan Bahan Ajar Berorientasi Chemoentrepreneurship. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 12(1): 2065- 2074 (diunduh 8 Mei 2024)
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2013). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Yunita, Liza. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan di SMP 1 Darussalam, (*Skripsi S1 Fakultas Tarbiyah dan Keguruan*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam-Banda Aceh)