

Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun

Widya Yoelanda¹ Zariul Antosa² Eddy Noviana³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau, Indonesia^{1,2,3}

Email:

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penciptaan suasana belajar yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan tujuan meningkatkan hasil belajar. Untuk meningkatkan hasil belajar, seorang guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai, salah satunya dengan memanfaatkan media animasi. Media animasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yaitu dapat membantu siswa dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga mampu membuat siswa tertarik dalam belajar sehingga pesan yang terdapat dalam media animasi dapat tersampaikan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun kelebihan dengan menggunakan media animasi ialah memberikan informasi yang baik, dapat diterima secara merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPS (Keragaman Ekonomi di Riau) kelas IV Sekolah Dasar. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental dengan menggunakan metode *quasi experimental design*. Sedangkan, bentuk desain yang digunakan adalah *pretest* dan *posttest one grup design*. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV dengan jumlah total siswa sebanyak 19 orang. Kelas IV yang terdiri dari 7 perempuan dan 12 laki-laki. Instrument penelitian ini menggunakan soal tes untuk mengetahui hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dimana secara deskriptif menunjukkan pada kegiatan pre test skor minimal yang dihasilkan sebesar 45 dan skor maksimal sebesar 65 dengan rata - rata sebesar 56,58 sedangkan standar deviasi yang dihasilkan sebesar 6,50. Pada kegiatan post test skor minimal yang dihasilkan sebesar 70 dan skor maksimal sebesar 95 dengan rata - rata sebesar 81,58 sedangkan standar deviasi yang dihasilkan sebesar 7,26. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun. Hasil ini menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu inti yang bisa menarik dan mengarahkan perhatian.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar IPS



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar. IPS memuat tentang ilmu-ilmu sosial yang mengajarkan siswa supaya memiliki rasa sosial yang tinggi dalam kehidupannya sebagai makhluk sosial. Pembelajaran IPS dirancang untuk menambah pengetahuan dan kemampuan siswa dalam kehidupan bermasyarakat yang beragam, baik dari segi sosial, ekonomi, budaya, etnis dan agama yang senantiasa berubah dan berkembang secara terus-menerus. Dalam pembelajaran IPS, guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memberikan pembelajaran bermakna, sehingga meningkatkan antusias siswa dalam mengikuti

proses belajar mengajar. Pembelajaran IPS yang bermakna diperlukan agar siswa dapat mencapai tujuan pendidikan IPS. Kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa akan lebih bermakna karena dapat membangun pengetahuannya sendiri. Dalam hal ini sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran IPS akan lebih mudah dipahami oleh siswa apabila guru memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar yang potensial dan mudah ditemui serta dipahami siswa. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh seorang guru akan mudah diterima oleh siswa apabila menggunakan media belajar dan sumber belajar yang jelas. Oleh karena itu, supaya terciptanya kegiatan belajar yang menyenangkan dan bermakna guru harus didukung oleh media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa tidak merasa bosan selama mengikuti pembelajaran. Dalam hal ini, guru harus mampu memilih media pembelajaran yang tepat demi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan dicapai, salah satunya dengan memanfaatkan media animasi.

Media animasi merupakan media yang mengandung suara, tulisan, dan gambar yang dapat bergerak (Khomaidah, S., dan Nyoto, H. , 2019:144). Media animasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran yaitu dapat membantu siswa dalam memahami informasi-informasi yang abstrak, selain itu media animasi juga mampu membuat siswa tertarik dalam belajar sehingga pesan yang terdapat dalam media animasi dapat tersampaikan sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Adapun kelebihan dengan menggunakan media animasi ialah memberikan informasi yang baik, dapat diterima secara merata oleh siswa, bermanfaat untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan waktu, dapat diulang-ulang dan diberhentikan sesuai kebutuhan. Beberapa usaha yang telah dilakukan oleh ibu SM S. Pd khususnya pada mata pelajaran IPS, tetapi masih terdapat juga beberapa kendala, seperti pelaksanaan pembelajaran yang diselingi dengan tanya jawab dan kerja kelompok meskipun ceramah lebih dominan. Dalam kegiatan kerja kelompok dan tanya jawab membutuhkan waktu yang cukup lama untuk membahas suatu materi sehingga menyebabkan informasi yang diperoleh tidak maksimal. Menurut peneliti salah satu cara yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan menggunakan media animasi pada materi pembelajaran. Maka dari itu, berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pembelajaran IPS (Keragaman Ekonomi di Riau) Kelas IV Sekolah Dasar". Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPS (Keragaman Ekonomi di Riau) kelas IV Sekolah Dasar? Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi pembelajaran IPS (Keragaman Ekonomi di Riau) kelas IV Sekolah Dasar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimental. Menurut Sugiyono (2017: 72) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Penelitian ini mempunyai dua variabel; yaitu variabel X atau variabel independent (media pembelajaran animasi) dan variabel Y atau variabel dependent (hasil belajar siswa). Bentuk penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *Quasi Experimental Design*. Sedangkan, bentuk desain yang digunakan adalah *Pretest dan Posttest One Grup Design*, dimana penelitian ini hanya menggunakan satu kelas eksperimen saja tanpa adanya perbandingan atau kelas kontrol. Tindakan yang akan dilakukan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Desain Penelitian Pretest-Posttes *One Grup Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen Kelas IV	O1	X	O2

Sumber: Sugiyono, 2017

Keterangan:

X : Perlakuan dengan pembelajaran menggunakan media animasi. O1 : Pemberian pretest

O2 : Pemberian posttest

Prosedur dalam pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam dua tahap perlakuan, yaitu:

1. Tahap Persiapan. Tahap persiapan dalam penelitian ini, pelaksanaannya meliputi persiapan pembelajaran dengan menggunakan media animasi pada materi Keragaman Ekonomi di Riau yang akan digunakan pada kelas eksperimen, kemudian melakukan uji validasi butir soal test yang akan digunakan pada saat penelitian, selanjutnya dilakukan tes kepada siswa berupa pengujian pretest dan posttest.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Tes awal (Pretest). Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan perlakuan. Soal tes awal (Pretest) yang diberikan berupa soal objektif. Tes awal dilaksanakan pada hari Senin tanggal 12 Februari 2024.
 - b. Perlakuan. Penelitian ini dilakukan pada satu kelas yaitu kelas eksperimen. Perlakuan dilakukan sebanyak 2 x pertemuan, setiap pertemuan terdiri dari dua jam pelajaran (2 x 35 menit).
 - c. Tes Akhir (Posttest). Tes akhir (Posttest) dilakukan untuk mengetahui kemampuan akhir siswa setelah diberikan perlakuan.

Langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Penentuan kelas eksperimen. Adapun kelas eksperimen dilakukan di kelas IV.
2. Menyiapkan perangkat pembelajaran. Sebelum melakukan tes awal terlebih dahulu menyiapkan perangkat pembelajaran berupa silabus, menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dimana langkah-langkah pembelajaran hanya merujuk pada kurikulum 2013, kelas eksperimen pada kegiatan intinya yaitu mengamati media animasi.
3. Memberikan tes awal (pretest) kepada siswa kelas IV. Sebelum melakukan treatment (perlakuan) terlebih dahulu dilakukan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan dasar siswa sebagai gambaran umum bagi peneliti.
4. Memberikan dan menyampaikan metode pembelajaran yang akan dilakukan selama pembahasan Keragaman Ekonomi di Riau. Sebelum masuk ke perlakuan inti, maka terlebih dahulu menyampaikan metode media pembelajaran animasi kepada siswa.
5. Melakukan tes akhir (*posttest*) Setelah treatment/perlakuan maka peserta didik melakukan tes akhir (post test) untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik (Kelas Eksperimen/IV).

Penelitian ini akan dilakukan kepada siswa kelas IV SD Negeri 001 Tandun pada bulan Februari 2024. Subjek pada penelitian ini yaitu siswa kelas IV dengan jumlah total siswa sebanyak 19 orang. Kelas IV yang terdiri dari 7 perempuan dan 12 laki-laki. Memeroleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, digunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

1. Dokumentasi. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan pengumpulan data dengan dokumentasi adalah pengambilan data melalui foto. Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi sekolah, perangkat pembelajaran, media pembelajaran, keadaan guru, keadaan siswa, keadaan sarana dan prasarana sekolah.

2. Tes. Penggunaan tes dilakukan dengan cara memberikan pretest dan posttest pada pokok pembelajaran Keragaman Ekonomi di Riau. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data hasil belajar sebelum dan sesudah proses pembelajaran. Tes ini diberikan pada siswa kelompok eksperimen yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Data tes inilah yang dijadikan acuan untuk menarik kesimpulan pada akhir penelitian. Tes dalam penelitian ini berupa soal dalam bentuk pilihan berganda yang berkaitan dengan materi Keragaman Ekonomi di Riau terdiri dari 20 butir soal.

Instrumen Penelitian

1. Perangkat Pembelajaran. Perangkat pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dalam pembelajaran IPS pada materi bentuk-bentuk keragaman suku bangsa dan budaya disusun secara sistematis yang berisikan: standar kompetensi, kompetensi dasar, indikator, sumber pembelajaran. Kegiatan pembelajaran diawali dengan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup.
 - b. Media Pembelajaran Animasi. Media pembelajaran animasi dalam pembelajaran IPS pada materi Keragaman Ekonomi di Riau berbentuk gambar bergerak yang berupa video animasi dan dilengkapi audio sehingga siswa mudah memahami pembelajaran serta hasil belajar siswa meningkat.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini statistik Inferensial yaitu analisis data yang menggunakan Uji Normalitas, Uji Homogenitas, dan uji Hipotesis menggunakan Uji T Independent Sampel T Test.

Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data dari masing-masing variabel memiliki karakteristik distribusi normal atau tidak (Pratama, 2021). Uji ini dilakukan dengan menggunakan *IBM SPSS 23*. Taraf signifikan yang digunakan adalah 5% atau 0,05. Data yang digunakan adalah data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen. Adapun ketentuan dari uji normalitas sebagai berikut:

Tabel 2. Ketentuan Uji Normalitas

Normalitas	Kriteria
Taraf Signifikan >0,05	Normal
Taraf Signifikan >0,05	Tidak Normal

Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat sejauh mana menguji data dalam penelitian ini memiliki varians homogen atau tidak. Data yang akan digunakan yaitu data hasil posttest siswa pada kelas eksperimen. Perhitungan data untuk uji homogenitas menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 23* dengan nilai signifikannya adalah 5%. Adapun ketentuan uji homogenitas sebagai berikut (Sugiyono,2018):

Tabel 3. Ketentuan Uji Homogenitas

Homogenitas	Kriteria
Nilai Signifikan <i>based on mean</i> >0,05	Homogen
Taraf Signifikan <i>based on mean</i> >0,05	Tidak Homogen

Uji Hipotesis

Uji hipotesis merupakan langkah prosedur statistik yang memungkinkan peneliti dapat menggunakan data sampel untuk menarik kesimpulan tentang suatu populasi. Langkah ini menentukan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak. Untuk menentukan apakah hipotesis dapat diterima atau ditolak dalam penelitian ini menggunakan uji-t *Independent Sampel T Test* berbantuan *IBM SPSS Statistic 23*. Kriteria pengujian hipotesis jika sig (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima dan jika sig (2-tailed) $> 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak (Sugiyono, 2028). Hipotesis yang harus dibuktikan adalah sebagai berikut:

- H_0 : Tidak dapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 001 Tandun.
- H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 001 Tandun.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Penelitian

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar Ips siswa kelas IV SD Negeri 001 Tandun. Subjek Penelitian hanya menggunakan satu kelas yaitu pada kelas IV yang siswanya berjumlah 19 orang. Materi yang dipelajari dalam penelitian ini berupa Keragaman Ekonomi di Riau. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar ips siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun tahun ajaran 2023/2024 semester genap dan proses pembelajaran dilakukan secara langsung dengan tatap muka. Penelitian ini diawali dengan menjumpai pihak sekolah yaitu kepala sekolah untuk berdiskusi kapan diperbolehkan untuk melakukan penelitian. Peneliti juga berdiskusi dengan guru wali kelas IV mengenai karakteristik masing-masing siswa dan mengenai materi dan media yang dipergunakan. Penelitian ini dilaksanakan selama empat hari dengan jadwal yang dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 4. Jadwal Pelaksanaan Pembelajaran

No	Hari / Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 12 Februari 2024	Pre test
2	Selasa, 13 Februari 2024	Pertemuan 1 kelas eksperimen
3	Kamis, 15 Februari 2024	Pertemuan 2 kelas eksperimen
4	Jumat, 16 Februari 2024	Post test

Pelaksanaan Pertemuan I

Setelah peneliti memberikan pretest pada hari senin 12 Februari 2024 pukul 09:30, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran animasi. Pada penelitian ini, proses pembelajaran ini menggunakan pendekatan saintifik. Tahap pelaksanaan pada pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari selasa tanggal 13 Februari 2024 pukul 07:30 sebelum pembelajaran dimulai guru mengkondisikan seluruh siswa untuk siap mengikuti pembelajaran serta menyiapkan peralatan atau media yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung seperti menyiapkan infokus dan laptop. Setelah itu guru menyampaikan KD dan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran agar siswa memahami pelajaran dengan baik. Kemudian guru mengucapkan salam dan meminta ketua kelas memimpin doa. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan absensi siswa dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Setelah itu guru meminta siswa untuk menyimak penjelasan guru terkait materi keberagaman kegiatan ekonomi di Riau mengenai aktivitas ekonomi dibidang pertanian dan peternakan.

Setelah guru menjelaskan materi Keberagaman Kegiatan Ekonomi di Riau mengenai aktivitas ekonomi dibidang pertanian dan peternakan, kemudian guru bertanya “jenis pertanian lahan apa yang cocok dikembangkan di daerahmu?” apa sajakah jenis hewan yang dibudidayakan masyarakat?”. Siswa menjawab “ berkebun dan ada beberapa siswa yang menjawab jenis hewan yang dibudidayakan yaitu “ayam, sapi, kerbau, itik, burung dan domba bu”. Setelah melakukan tanya jawab dengan siswa, guru menayangkan video animasi, dimana video animasi tersebut menjelaskan tentang Keberagaman Kegiatan Ekonomi di Riau yang mencakup tentang aktivitas ekonomi dan bidang ekonomi seperti aktivitas ekonomi dibidang pertanian, aktivitas ekonomi dibidang peternakan, aktivitas ekonomi dibidang perikanan, dan aktivitas ekonomi dibidang kehutanan. Pada pertemuan I guru meminta siswa untuk mengamati dan menyimak video animasi tersebut mengenai materi aktivitas ekonomi dibidang pertanian dan peternakan. Setelah itu guru memberikan tugas individu untuk siswa yaitu membuat kesimpulan terkait dengan video animasi yang telah siswa simak. Selanjutnya guru membagi siswa dalam 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang, kemudian guru meminta siswa dengan teman sekelompoknya berdiskusi dengan memutar ulang kembali video animasi tentang aktivitas ekonomi dibidang pertanian dan peternakan yang ada dilingkungan sekitarnya. Setelah diskusi selesai guru memberikan penguatan dengan menjelaskan kembali materi yang belum mereka pahami. Selanjutnya guru mengajak semua siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah di bahas bersama-sama.

Pelaksanaan Pertemuan II

Tahap pelaksanaan pada pertemuan kedua yang dilaksanakan pada hari kamis tanggal 15 Februari 2024 pukul 07:30, sama seperti pada pertemuan I sebelum pembelajaran dimulai guru mengkondisikan seluruh siswa untuk siap mengikuti pembelajaran serta menyiapkan peralatan atau media yang diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung seperti menyiapkan infokus dan laptop. Setelah itu guru menyampaikan KD dan capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran agar siswa memahami pelajaran dengan baik. Kemudian guru mengucapkan salam dan meminta ketua kelas memimpin doa. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran siswa dengan melakukan absensi siswa dan dilanjutkan dengan menyanyikan lagu Garuda Pancasila. Setelah itu guru meminta siswa untuk menyimak penjelasan guru terkait materi keberagaman ekonomi di Riau mengenai aktivitas ekonomi dibidang perikanan dan kehutanan. Setelah guru menjelaskan materi Keberagaman Kegiatan Ekonomi di Riau mengenai aktivitas ekonomi dibidang perikanan dan kehutanan, kemudian guru bertanya “apa sajakah contoh budidaya ikan yang dilakukan di kolam?” apa sajakah fungsi hutan?”. Siswa menjawab “ budidaya ikan mas, ikan nila dan lele” dan ada beberapa siswa yang menjawab fungsi hutan yaitu “ sebagai tempat tinggal hewwan dan paru-paru dunia”. Setelah melakukan tanya jawab dengan siswa, guru menayangkan video pembelajaran animasi, dimana video animasi tersebut menjelaskan tentang Keberagaman Kegiatan Ekonomi di Riau yang mencakup tentang aktivitas ekonomi dan bidang ekonomi seperti aktivitas ekonomi dibidang pertanian, aktivitas ekonomi dibidang peternakan, aktivitas ekonomi dibidang perikanan, dan aktivitas ekonomi dibidang kehutanan. Pada pertemuan II guru meminta siswa untuk mengamati dan menyimak lanjutan dari video animasi pada pertemuan I mengenai materi aktivitas ekonomi dibidang perikanan dan kehutanan. Setelah itu guru memberikan tugas individu untuk siswa yaitu membuat kesimpulan terkait dengan video animasi yang telah siswa simak. Selanjutnya guru membagi siswa dalam 4 kelompok yang beranggotakan 5 orang, kemudian guru meminta siswa dengan teman sekelompoknya berdiskusi dengan memutar ulang kembali video animasi tentang aktivitas ekonomi dibidang perikanan dan kehutanan yang ada dilingkungan sekitarnya. Setelah diskusi selesai guru memberikan penguatan dengan menjelaskan kembali

materi yang belum mereka pahami. Selanjutnya guru mengajak semua siswa untuk menyimpulkan materi yang sudah di bahas bersama-sama.

Data Hasil Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah ditentukan didapatkan hasil dari soal *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas IV SD Negeri 001 Tandun yang berjumlah 19 orang. Berikut disajikan hasil analisis statistik deskriptif untuk memaparkan data penelitian yang terdiri dari jumlah data, nilai maksimum, nilai minimum, nilai rata-rata, standar deviasi terhadap nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil analisis statistik deskriptif pada penelitian ini menggunakan *IBM Statistik SPSS 23* sebagai berikut:

Tabel 5. Analisis Deskriptif Hasil Penilaian Pre Test dan Post Test

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Pretest Ekperimen	19	56.57	6.677	45.00	65.00
Posttest Eksperimen	19	81.57	7.463	70.00	95.00

Berdasarkan tabel 5 diatas dimana pada kegiatan pre test skor minimal yang dihasilkan sebesar 45 dan skor maksimal sebesar 65 dengan rata-rata sebesar 56,58 sedangkan standar deviasi yang dihasilkan sebesar 6,50. Pada kegiatan post test skor minimal yang dihasilkan sebesar 70 dan skor maksimal sebesar 95 dengan rata-rata sebesar 81,58 sedangkan standar deviasi yang dihasilkan sebesar 7,26. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi.

Uji Prasyarat

Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Data pada uji normalitas ini diperoleh berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPS siswa kelas IV SD Negeri 001 Tandun. Adapun hasil uji normalitas yang telah dilakukan sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas

Chi-Square	3.895 ^a	4.053 ^b
df	4	5
Asymp. Sig.	.420	.542

- a. 5 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3,8.
- b. 6 cells (100,0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3,2.

Nilai Chi-Square pada masing-masing test yang dihasilkan lebih kecil dari nilai χ^2 tabel sebesar 30,144 maka dapat disimpulkan bahwa data pada masing-masing kelompok tes memiliki distribusi normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah suatu varians data dari dua kelompok atau lebih bersifat homogen (sama) atau heterogen (tidak sama). Uji homogenitas pada penelitian ini dilakukan pada data hasil *posttest* dari kelas eksperimen. Berikut hasil dari uji homogenitas menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 23*:

Tabel 7. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic		df1	df2	Sig.
Hasil Belajar		Based on Mean	.108	1	36	.745
		Based on Median	.032	1	36	.859
		Based on Median and with adjusted df	.032	1	30.481	.859
		Based on trimmed mean	.106	1	36	.747

Berdasarkan tabel diatas, nilai signifikan data *pretest* yaitu 0,745 dan nilai data *posttest* yaitu 0,859 data ini menunjukkan nilai signifikan >0,05. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian data *posttest* dan *pretest* adalah homogen.

Uji Hipotesis

Berdasarkan hasil dari uji normalitas dan uji homogenitas *pretest* dan *posttest* menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas langkah selanjutnya yaitu uji hipotesis dengan menggunakan uji-t terhadap nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan bantuan IBM SPSS Statistic 23. Berikut perolehan uji hipotesis dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 8. Pengujian Hipotesis Penelitian Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
Mean		Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference					
				Lower	Upper				
Pair 1	Pre Test - Post Test	-25.00000	5.52771	1.26814	-27.66427	-22.33573	-19.714	18	.000

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	19	.700	.001

Berdasarkan tabel diatas dimana nilai signifikan yang dihasilkan sebesar $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun.

Pembahasan

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi guru menjelaskan materi keberagaman ekonomi diRiau kepada siswa. Dalam proses pembelajaran guru meminta siswa mengidentifikasi aktivitas ekonomi dibidang pertanian, aktivitas ekonomi dibidang peternakan, aktivitas ekonomi dibidang perikanan dan aktivitas ekonomi dibidang kehutanan yang ada dibuku tema siswa, kemudian guru memberikan pertanyaan. Setelah beberapa siswa menjawab dengan beberapa jawaban, guru meberikan penguatan dengan menayangkan video animasi dengan menjelaskan materi aktivitas ekonomi dibidang pertanian, aktivitas ekonomi dibidang peternakan, aktivitas ekonomi dibidang perikanan dan aktivitas ekonomi dibidang kehutanan. Media animasi merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk merangsang audio, visual, dan audio-visual yang terdapat pada peserta didik (Sulfiana, 2019). Dengan menggunakan video animasi sebagai media

pembelajaran IPS dalam materi keberagaman ekonomi di Riau mempermudah siswa memahami aktivitas ekonomi yang ada dimasyarakat serta memudahkan guru menjelaskan materi, dengan adanya gambar yang menarik seperti terlihat nyata sehingga siswa dapat mengingat materi dengan lebih lama. Motivasi belajar berperan sebagai pendorong yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, mengembangkan minat, dan mencapai hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran (Suwarma et al., 2023). Namun, seringkali siswa menghadapi tantangan dalam mempertahankan motivasi belajar mereka, terutama dalam pembelajaran yang kompleks atau abstrak.

Dalam penelitian ini dapat dilihat bahwa media animasi bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa, ketika pembelajaran berlangsung siswa lebih aktif dan rasa ingin tahunya mengenai materi lebih meningkat. Video animasi berpotensi untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran karena memiliki beberapa kelebihan, yaitu: (1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya. (2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks. (3) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. (4) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya. (5) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain (Johari Andrian,dkk (2014)). Berdasarkan hasil analisis data, maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun sebesar 0,49% serta dapat diketahui terdapat perbedaan pembelajaran antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberikan perlakuan, hal ini dapat dilihat dengan penggunaan gambar bergerak, animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan secara verbal atau statis. Selain itu, interaktivitas animasi memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan konten pembelajaran, seperti mengklik, menyorot, atau memilih opsi yang memungkinkan eksplorasi mandiri (Yuliansah, 2018). Hal ini memberikan siswa kesempatan untuk terlibat aktif dalam pembelajaran, meningkatkan pemahaman dan daya ingat mereka. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran animasi hasil belajar IPS siswa diketahui bahwa pada *pre test* diperoleh nilai rata-rata (*mean*) 56,58 dan nilai rata-rata (*mean*) *post test* diperoleh adalah 81,58. Siswa lebih aktif ketika menyimpulkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Sedangkan tanpa menggunakan media pembelajaran animasi siswa kurang aktif dan terlihat bosan dan bingung. Suatu proses pembelajaran yang menggunakan teknologi dan desain yang canggih, animasi dapat membawa pembelajaran ke tingkat yang lebih menarik, menggugah imajinasi, dan memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah motivasi belajar siswa (Winastiti et al., 2012), karena dari pembahasan diatas dapat dibuktikan dengan penggunaan media animasi yang digunakan guru berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Kemampuan belajar yang dicapai oleh siswa seperti sekolah, masyarakat dan keluarga. Faktor sekolah yang salah satunya mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu dengan menggunakan media animasi yang digunakan guru. Media yang menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa akan membuat hasil belajar siswa menjadi memuaskan (Syah,2011).

Dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan tugas kelompok menggunakan video, siswa tidak banyak menemui kesulitan dan berhasil mengerjakan tugas dengan baik. Video animasi diharapkan dapat membantu guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia karena dapat menarik perhatian, minat siswa serta meningkatkan keterlibatan siswa yang berdampak pada hasil belajar (Wahyuningtyas & Suteng Sulasmono, 2020). Dengan demikian, penggunaan media video pembelajaran dapat dikatakan lebih efektif dan dapat menciptakan suasana belajar yang menarik, menyenangkan, sehingga siswa menjadi lebih memahami materi yang disampaikan

dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Wuri Wuryandani & Fathurrohman (2012: 77-76), yang mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Sudjana & Rivai (2011: 24) juga menyatakan bahwa dengan media video pembelajaran bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam sistem pembelajaran di sekolah, guru diharapkan mampu memilih dan menggunakan sarana pembelajaran, menentukan metode pembelajaran yang tepat, memilih dan menggunakan alat evaluasi, serta mengelola proses pembelajaran baik di kelas maupun di laboratorium. Guru juga harus menguasai materi dan memahami karakter siswa (Rusman, 2012:148). Salah satu tuntutan yang harus dipenuhi oleh guru adalah kemampuan dalam memilih alternatif yang mendukung proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Setelah proses pembelajaran berjalan di dalam kelas, untuk mengukur seberapa besar tingkat pencapaian siswa dalam memahami materi yang disampaikan perlu adanya pengukuran hasil belajar siswa. Hasil ini yang digunakan untuk mengukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Keberhasilan suatu proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, faktor eksternal dan internal. Keberhasilan proses pembelajaran bisa diketahui melalui adanya evaluasi pembelajaran setelah penyampaian kompetensi dasar.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk membantu siswa menjadi lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sendiri. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu guru memberitahu siswa tentang apa yang mereka pelajari (Hanifah et al., 2019). Pemilihan penggunaan media pembelajaran sangat penting untuk proses belajar, sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi siswa termasuk penggunaan teknologi untuk media pembelajaran secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka (Bahari et al., 2018). Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi adalah video animasi. Video animasi dapat menjadi alat yang efektif bagi guru dalam menghadirkan materi yang kompleks secara kontekstual, menarik perhatian serta konsentrasi siswa, memperbaiki proses pembelajaran, menyederhanakan pengaturan kelas, dan membantu pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan (Christin Adianti et al., 2023). Selain itu, penggunaan video animasi dapat memberikan peningkatan nilai siswa, pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa dan meningkatkan dorongan mereka untuk belajar (Christin Adianti et al., 2023).

Media pembelajaran berupa video akan lebih meningkatkan konsentrasi dan juga daya ingat peserta didik dalam pembelajaran karena menurutnya video bisa untuk mengumpulkan daya masuk informasi pada manusia sebesar 94% melalui penglihatan dan juga pendengaran, hal tersebut dapat memperkuat ingatan peserta didik lebih dari 50% dari yang dilihat dan juga di dengarkannya dari video yang ditampilkan tersebut (Sadiman, 2010). Manfaat video animasi dalam pembelajaran yaitu mempermudah interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif dan efisien. Dengan menggunakan video animasi, guru tidak menjelaskan materi pelajaran secara berulang-ulang sehingga siswa mudah memahami materi. Siswa dapat melihat objek yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan. Media video animasi dapat membantu siswa dalam mengamati objek sesuai materi. (Afridzal, 2018). Video animasi dianggap menarik karena memiliki beberapa keunggulan yang membuatnya cukup menghibur. Video animasi dapat membantu guru dalam memberikan materi yang sulit dipahami oleh siswa melalui pembelajaran kontekstual, menarik perhatian dan konsentrasi siswa, meningkatkan kualitas pembelajaran, dan membantu siswa memahami materi dengan baik. Sehingga bermanfaat untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan pada saat belajar (Nazilah et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dengan video animasi di kelas

diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat lebih memahami materi pelajaran. Dikarenakan dengan pembelajaran menggunakan media video animasi, siswa lebih bersemangat dan tertarik dalam belajar, serta pembelajaran tidak monoton, karena siswa dapat melihat objek gambar yang bergerak sesuai dengan materi yang diajarkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut: Analisis deskriptif menunjukkan pada kegiatan pre test skor minimal yang dihasilkan sebesar 45 dan skor maksimal sebesar 65 dengan rata - rata sebesar 56,58 sedangkan standar deviasi yang dihasilkan sebesar 6,50. Pada kegiatan post test skor minimal yang dihasilkan sebesar 70 dan skor maksimal sebesar 95 dengan rata - rata sebesar 81,58. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran animasi. Berdasarkan data yang dianalisis, maka terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar IPS siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 001 Tandun sebesar 0,49% setelah menggunakan media pembelajaran animasi. Hasil ini menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu inti yang bisa menarik dan mengarahkan perhatian.

Saran Penelitian: Sesuai dengan kesimpulan dari hasil penelitian, adapun saran yang dapat penulis berikan adalah sebagai berikut: Kepada guru disarankan untuk mengembangkan media - media pembelajaran yang lebih efektif dalam peningkatan hasil belajar siswa, salah satunya dengan memanfaatkan perkembangan teknologi. Kepada pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan atau memberikan fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran, terutama menyediakan peralatan teknologi yang dapat dimanfaatkan guru dalam meningkatkan proses pembelajaran. Kepada peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan penelitian ini dengan menambah variabel - variabel lainnya yang dapat mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Afridzal, A. (2018). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Media Gambar Dan Video Animasi Pada Materi Karangan Deskripsi Di Kelas III SD Negeri 28 Banda Aceh. *Jurnal Tunas Bangsa*, 5(2), 231.
- Afrilia, L., Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710-721.
- Ahmad Zainul Arifin. 2015. Pemanfaatan Media Animasi dalam Peningkatan Hasil Belajar pada Pembelajaran Shalat Kelas V di SDN 2 Semangkak Klaten Tengah Jawa Tengah).
- Aji Kusomo Atmojo. 2015. Penerapan Media Film Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kopetensi Dasar Menggambar Proyeksi.
- Aqib Z. 2014. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Arsyad A. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Artawan. 2010. Penerapan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Indonesia untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD. *Jurnal Mimbar PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*. 2(1).
- Bahari, N. K. I., Darsana, I. W., & Putra, D. K. N. S. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Lingkungan Alam Sekitar terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jisd.v2i2.15488>

- Christin Adianti, C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. 12
- Ega Safitri, & Titin. (2021). Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran dengan Video Animasi Powtoon. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 74–80. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v1i2.12>
- Farastuti, S. K. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Perubahan Pengetahuan dan Sikap Gizi Seimbang pada Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Puren Depok Sleman Yogyakarta [Poltekkes Kemenkes Yogyakarta]. <http://eprints.poltekkesjogja.ac.id/6367/>
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Pustaka Setia.
- Hanifah, N. M., B, M. A. K., & Budiman, M. A. (2019). Pengaruh Model Open Ended Problem Berbantu Media Kotak Telur Pelangi (Kotela) Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Journal of Education Technology*, 3(3), Article 3. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21734>
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78
- Hasmirati, H., Nursyamsi, S. Y., Mustapa, M., Dermawan, H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Motivation And Interest: Does It Have An Influence On Pjok Learning Outcomes In Elementary School Children? *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 70–78.
- Hendri, Marhadi, Lazim N., Erlisnawati, Nia P., (2018). Effect Of Cooperative Learning Model Type Course Review Horay (CRH) on Elementary Students Learning Outcome In Social Subject. *Journal Of Teaching And Llearning In Elementary Education*, 1.(1), 20-29.
- Hidayat. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hopeman , T.A., Hidayah, N. & Anggraeni, W.A. (2022). Hakikat, Tujuan dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *jurnal Kiprah Pendidikan*, 1 (3), 141-149. <https://doi.org/10.33578/Kpd.V1i3.25>.
- Ika Wahyu Wiranti. 2016. Pengaruh Film Animasi Terhadap Motivasi Belajar Pada Anak TK.
- Kamriatirarmi. 2011. Media Animasi Untuk Siswa *Jurnal Animasi* <http://kamriantiramli.wordpress.com/2011/02/28/pengaruh-penggunaan-media-animasi-sebagai-strategi-pembelajaran-aktif-pada-konsep-metabolisme-di-kelas-xii-man-negeri-2-sinjai/> , 28 Feburari 2011.
- Karsidi. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Khomaidah, S., dan Nyoto, H. 2019. Meta-analisis efektivitas penggunaan media animasi dalam meningkatkan hasil belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*. 2 (2), 143-148.
- Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol. 3, No. 1 : 129.
- Nana & Rivai. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Pratama, Satria Artha, dan Ritha Intan Permatasari. (2021). Pengaruh Penerapan Standar Operasional Prosedur dan Kompetensi Terhadap Produktivitas Kerja Karyawan Divisi Ekspor PT. Dua Kuda Indonesia. *Jurnal Ilmiah M-Progress*, 11(1), 38-47
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok: PT. Rajagrafindo Persada
- Sadiman, Arif S. 2009. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Kencana Prenada Media Group, Bandung.
- Sholihatin, L. 2020. Pengembangan media pembelajaran bahasa arab berbasis aplikasi plotagon pada siswa Ma Nu Petung Panceng Gresik. *Konferensi Nasional Bahasa Arab VI (KONASBARA)*. 320-326.

- Silvana, Dewi. (2020). *Peningkatan Hasil Belajar IPS Melalui Model Pembelajaran Bambo Dancing Pada Murid Kelas IV SD Negeri 1 Lopok Kabupaten Sumbawa*. (Skripsi Sarjana, Universitas Muhammadiyah Makasar).
- Sudayana R. 2015. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana N dan Rivai A. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sudjana. 1990. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Posdakarya.
- Sugandi A. 2014. *Teori Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Pedagogia. Sukiyasa K. S. 2013. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan
- Sundayana. 2014. *Media Pembelajaran Matematika*. Bandung: Alfabeta. Susanto A. 2014. *Teori Belajar & Pembelajaran*, Kencana, Jakarta.
- Susanto, A. 2014. *Pengembangan pembelajaran IPS di SD*. Semarang: Kencana
- Suwarma, D. M., Munir, M., Wijayanti, D. A., Marpaung, M. P., Weraman, P., & Hita, I. P. A. D. (2023). Pendampingan Belajar Siswa Untuk Meningkatkan Kemampuan Calistung Dan Motivasi Belajar. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 1234–1239. <https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13044>
- Syah, Muhibbin. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 129.
- Usman A. 2006. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT Remaja Posdakarya.
- Wahyuningtyas, R., & Suteng Sulasmono, B. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. 2.
- Wawan Wardani, Penggunaan Media Audio-Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara, *Jurnal Antalogi*, Vol. 2, No. 3, (Desember 2013), h. 9.
- Winastiti, D. D., Kurniawan, E. S., & Maftukhin, A. (2012). Peningkatan motivasi belajar fisika melalui pemanfaatan media pembelajaran animasi yang diproduksi Pustekkom pada siswa kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo tahun pelajaran 2011/2012. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 28–33.
- Wuri dan Fathurrohman. 2012. *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Yuliansah, Y. (2018). Efektivitas media pembelajaran powerpoint berbasis animasi dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar. *Efisiensi: Kajian Ilmu Administrasi*, 15(2), 24–32.
- Zetra H. Putra. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Sains Berbasis Prezi Untuk Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Penggolongan Hewan. *Journal of Natural Science and Integration*.