

Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar

Riana Aprianti¹, Cece Rakhmat², Dian Indihadi³.

¹ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

² Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

³ Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia

Coresponding Author Email: rianaaprianti@upi.edu

ABSTRACT

Student involvement and participation in the learning process has not shown student activity. Students tend to be less enthusiastic and proactive in participating in learning. This study aims to determine the effect of animated videos on increasing interest in learning and student perceptions. This type of research is experimental research with a research design using a non-equivalent control group design. The subjects of this study were fifth grade elementary school students as the population and sample. The sampling technique used purposive sampling. The research instrument used test and lift. The data analysis used was hypothesis testing on students' interests and perceptions. The results showed that there was no difference between the students' initial abilities before the application of animated video media between the experimental and control classes. Meanwhile, the final ability and interest in student learning after the application of animated video media experienced a significant difference. Perceptions of experimental class students towards animated video media showed a very good attitude. It can be concluded that animated videos are proven to have a significant influence on students' interests and perceptions.

Keyword: *animated video media; interest in learning; elementary school*

ABSTRAK

Keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran belum menunjukkan keaktifan siswa. Siswa cenderung kurang antusias dan proaktif dalam mengikuti pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap peningkatan minat belajar dan persepsi siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain penelitian menggunakan non equivalent control group design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD sebagai populasi dan sampel. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Instrumen penelitian menggunakan tes dan angkat. Analisis data yang digunakan yaitu uji hipotesis terhadap minat dan persepsi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media video animasi tidak terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kontrol. Sementara itu, kemampuan akhir dan minat belajar siswa sesudah diterapkannya media video animasi mengalami perbedaan yang signifikan. Persepsi siswa kelas eksperimen terhadap media video animasi menunjukkan sikap sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa video animasi terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat dan persepsi siswa.

Kata Kunci: *minat belajar; sekolah dasar; video animasi*

Pendahuluan

Pembelajaran tematik merupakan salah satu varian dari model pembelajaran terpadu. Dalam pembelajaran tematik, tema digunakan sebagai penghubung untuk mengintegrasikan beberapa mata pelajaran sehingga siswa dapat mengalami pembelajaran yang bermakna (Ariyani & Wangid, 2016; Hadi et al., 2021; Wahyuni et al., 2016). Dalam implementasi

pembelajaran tematik, terdapat beberapa langkah yang harus dilakukan, termasuk tahap perencanaan. Tahap perencanaan meliputi kegiatan berikut: pemetaan standar kompetensi yang mencakup penjabaran standar kompetensi dan kompetensi dasar, menentukan tema, mengidentifikasi standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator, menetapkan koneksi tema, penyusunan silabus. Silabus merupakan rencana pembelajaran yang mencakup kelompok mata pelajaran atau tema tertentu yang meliputi standar kompetensi, kompetensi dasar, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indikator pencapaian kompetensi untuk penilaian, penilaian, alokasi waktu, dan sumber belajar (Haji, 2015; Malawi & Kadarwati, 2017; Prayekti & Nugraha, 2020). Oleh karena itu, dalam mengimplementasikan pembelajaran tematik diperlukan persiapan dan perencanaan yang matang oleh guru.

Media memiliki peran sebagai penghubung informasi antara berbagai pihak. Dalam konteks pendidikan, terdapat yang disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat atau segala bentuk bantuan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada siswa (Alwi, 2017; Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan dalam proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas. Lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar atau objek fisik yang berisi materi pembelajaran di sekitar siswa yang dapat memotivasi siswa untuk belajar (Ismail, 2016; Sumianto, 2021; Widiyanto et al., 2021). Inti dari proses pendidikan adalah hubungan komunikasi antara guru sebagai fasilitator dan siswa sebagai penerima. Oleh karena itu, tujuan media pembelajaran adalah mempermudah siswa dalam memahami dan menyerap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru serta penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa, sehingga membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan (Nurfadhillah et al., 2021; Nurrita, 2018; Tafonao, 2018). Media pembelajaran bisa dipilih sesuai dengan kompetensi yang akan dicapai, metode yang digunakan, model pembelajarannya, kebutuhan, dan kemampuan siswa. Saat ini, perkembangan teknologi terus menerus mengalami pembaruan, hal tersebut sejalan dengan perkembangan jenis-jenis media yang ikut berkembang pula. Guru sebagai pendidik dituntut agar dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan variatif. Pentingnya media pembelajaran menempatkan media pembelajaran sejajar dengan metode pembelajaran, karena keduanya saling membutuhkan. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki urgensi yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran.

Media mempermudah proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tanpa media dapat terjadi hambatan komunikasi sehingga pesan tidak dapat diterima secara optimal oleh siswa (Mustafida, 2013; Ujang Mahadi, 2021). Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Amir, 2014; Permana, 2018; Shoimah, 2020). Salah satu jenis media yang sedang berkembang adalah media audio visual, salah satu contohnya adalah media pembelajaran berupa film atau video atau animasi. Hasil penelitian menyatakan pembelajaran dengan video ataupun animasi lebih efektif daripada media audio atau visual saja dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa (Hadiah Tullah et al., 2022; Maulina et al., 2019; Rachmawati & Erwin, 2022; Taqiya et al., 2019). Dengan media ini pula, siswa akan merasa terlibat didalam kegiatan itu sendiri, sehingga motivasi dan minat belajar akan timbul lebih besar lagi. Menurut Edgar Dale

pengalaman belajar seseorang 75 % diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13 % melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain (Arifin, 2022; Rahmawati & Yulianti, 2020). Disamping kelebihan tersebut, Pemanfaatan media pembelajaran berupa video dan animasi memungkinkan lebih banyak waktu untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengajukan pertanyaan kepada pengajar (guru). Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, proses belajar menjadi menyenangkan, tidak monoton, dan membangkitkan motivasi serta semangat. Selain itu, media tersebut juga mampu menarik perhatian siswa dan membantu dalam pemecahan masalah yang dihadapi (Cholifah et al., 2021; Wulandari, 2020). Keadaan belajar seperti ini berpotensi meningkatkan prestasi siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SDN 1 Sarimukti menunjukkan bahwa media video dan animasi belum dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Sekolah masih menggunakan media-media sederhana seperti gambar, *wallchart* dan sejenisnya tentunya media tersebut belum secara maksimal membantu siswa dalam pembelajaran sejalan dengan hasil observasi pada proses pembelajaran pada tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 1 organ gerak hewan menunjukkan aktifitas proses pembelajaran bersifat pasif yaitu siswa cenderung hanya sebagai penerima saja, siswa nampak tidak semangat, mengantuk, berpindah-pindah tempat, ramai membicarakan hal lain diluar pelajaran, serta kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru. Kemandirian siswa dalam menguasai materi pelajaran masih rendah, ini dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi pelajaran atau soal tentang materi selajutnya, hampir tidak ada siswa yang mampu menjawab. Pada saat proses pembelajaran pun relatif konvensional, yaitu banyak didominasi kegiatan mencatat materi yang tertulis di papan tulis maupun mencatat soal yang dibacakan dan ceramah oleh guru, kemudian pemberian tugas. Minat belajar siswa pun kurang, hal tersebut dapat dilihat pada waktu proses belajar mengajar banyak siswa yang tidak bersemangat, mengantuk, bercanda dengan teman, berpindah-pindah tempat, dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa kurang fokus saat pembelajaran. Data dari kelas V mengenai hasil belajar tema 1 organ gerak hewan dan manusia subtema 1 organ gerak hewan di SDN 1 Sarimukti tahun pelajaran 2021-2022 yang diperoleh menunjukkan bahwa masih ada siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimum (KKM) sebesar 70.

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi semakin berkembang. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat diterapkan dalam pengajaran materi tentang sistem gerak tubuh. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran siswa dapat melihat dan mendengar serta menerima informasi yang seragam. Kelebihan media video animasi ini juga termasuk efisiensi waktu dan tenaga, karena dalam materi mengenai bumi dan alam semesta, guru tidak perlu menampilkan objek fisik yang sebenarnya (Farida & Fuadiah, 2022; Mashuri & Budiyo, 2020). Misalnya, proses pembentukan tanah yang membutuhkan waktu lama atau jenis-jenis tanah yang memerlukan beberapa contoh fisik untuk ditunjukkan kepada siswa. Oleh karena itu, media video animasi ini sangat efektif sebagai sarana penyampaian informasi. Dalam menghindari miskonsepsi siswa, konten media ini diimbangi dengan gambar asli dari materi yang disampaikan dan didukung oleh audio yang sesuai. Beberapa penelitian mengenai video animasi telah dilakukan oleh peneliti. Penelitian Azizah & Erwin (2022) yang mengemukakan bahwa

terdapat pengaruh yang sedang pada penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA di Kelas V. Berikutnya, hasil penelitian Simatupang et al., (2022) yang menyatakan penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada tema 4 subtema 1 jenis-jenis pekerjaan kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar. Lebih lanjut penelitian Pulungan (2022) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada materi sistem pencernaan manusia di SMP N 8 Padangsidempuan. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya yaitu, subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD dengan materi berfokus pada organ gerak hewan serta minat belajar dan persepsi siswa yang menjadi variable yang dipengaruhi. Maka dari itu tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar dan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menerapkan video animasi serta mengetahui persepsi siswa terhadap penerapan media video animasi. Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi mengenai penerapan video animasi dalam pembelajaran khususnya di kelas V SD pada mata pelajaran IPA.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian kuasi eksperimen dengan desain *non equivalent control group design*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kubangsari Tasikmalaya. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kubangsari dengan sampel kelas yang diambil seluruh populasi, yaitu kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen sehingga teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Perlakuan yang diberikan yaitu penerapan media video animasi ke kelas eksperimen dan tanpa media video animasi kepada kelas kontrol. Penelitian ini dilakukan dari bulan Maret sampai dengan bulan April selama kurang lebih tiga kali pertemuan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan jenis pilihan ganda sebanyak 30 soal bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap tema “Organ Gerak Hewan” dan angket 20 soal yang bertujuan untuk mengukur minat belajar siswa. Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan uji prsyarat menggunakan uji normalitas untuk mengetahui distribusi nilai pada kelompok populasi. Kemudian dilakukan analisis data menggunakan uji hipotesis untuk mengetahui pengaruh sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan dari kelompok subjek penelitian yaitu kelompok kontrol yang berjumlah 25 orang dan kelompok eksperimen yang berjumlah 25 siswa dengan menerapkan media video animasi diperoleh data hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Data Hasil Penelitian

Deskripsi	Eksperimen		Kontrol	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
Jumlah Siswa	25	25	25	25
Nilai Ideal	100	100	100	100
Nilai Terbesar	43	90	50	80
Nilai Terkecil	27	73	20	33

Rata-Rata	34,40	82,32	32,48	65,48
Simpangan Baku	5,40	4,95	7,77	10,96

Berdasarkan tabel 1 bahwa hasil analisis data tes awal (pre-test) dan post-test dari kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan perolehan nilai rata-rata pretest kelas eksperimen sebesar 34,40, sedangkan pretest kelas kontrol sebesar 32,48. Nilai rata-rata setiap kelas mengalami kenaikan setelah melaksanakan pembelajaran, namun nilai rata-rata kelas eksperimen mengalami kenaikan yang signifikan setelah menggunakan video animasi yakni sebesar 83,32. Sedangkan kelas kontrol mengalami kenaikan namun tidak signifikan yakni sebesar 65,48.

Nilai rerata yang diperoleh kemudian dilakukan pengujian hipotesis untuk mengetahui pengaruh video animasi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dapat diuraikan sebagai berikut:

Uji Normalitas Pretest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Uji normalitas data digunakan untuk mengetahui jenis statistik apa yang digunakan untuk pengolahan data selanjutnya. Dalam uji ini, peneliti menggunakan uji Shapiro-Wilk karena data kurang dari 50 (Anwar & Prasetya, 2022) menggunakan bantuan aplikasi Microsoft Excel 2010, Hasil rekap data uji normalitas pretes kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Rekap Data Uji Normalitas Hasil *Pre-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Signifikansi	α	Kriteria
Kontrol	0,948	5%	Berdistribusi normal
Eksperimen	0,927	5%	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 2 jika dilihat pada taraf signifikansi 5%, hasil uji normalitas kelas kontrol memiliki signifikansi 0,948 artinya data pre-test kelas kontrol berdistribusi normal ($0,948 > 0,918$). Sedangkan hasil uji normalitas kelas eksperimen memiliki signifikansi 0,927 artinya data pre-test kelas eksperimen berdistribusi normal ($0,927 > 0,918$).

Uji Normalitas Posttest Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Hasil rekap data uji normalitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Rekap Data Uji Normalitas Hasil *Post-Test* Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen

Kelas	Signifikansi	α	Kriteria
Kontrol	0,919	5%	Berdistribusi normal
Eksperimen	0,928	5%	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 3 jika dilihat bahwa pada taraf signifikansi 5%, hasil uji normalitas kelas kontrol memiliki signifikansi 0,919 artinya data *post-test* kelas kontrol berdistribusi normal ($0,919 > 0,918$). Sedangkan hasil uji normalitas kelas eksperimen memiliki signifikansi 0,928 artinya data *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal ($0,928 > 0,918$).

Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan, menunjukkan bahwa penerapan media video animasi pada materi tema 1 organ gerak hewan dan manusia sub tema organ gerak hewan terhadap minat belajar siswa meningkat. Hal ini diambil dari hasil pre-test dan hasil post-test yang diberikan kepada siswa. Media video animasi yang diterapkan pada siswa kelas eksperimen, mendapatkan hasil akhir yang signifikan dibandingkan dengan hasil sebelum diterapkannya media video animasi. Berdasarkan hasil analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum perlakuan. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian (Ruqoyyah et al., 2020) yang menyatakan bahwa sebelum diberikan perlakuan kedua kelas yaitu eksperimen dan kontrol diberikan soal tes untuk mengukur kemampuan awal siswa ternyata diperoleh bahwa tidak terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelas eksperimen dan kontrol sehingga dapat dikatakan populasi memiliki kemampuan awal yang sama. Lebih lanjut hasil penelitian Misrayanti & Amir (2019) mengemukakan bahwa interaksi antara model pembelajaran dan kemampuan awal matematis siswa tidak memiliki pengaruh terhadap pemahaman konsep matematis siswa. Dengan kata lain, model pembelajaran tidak memengaruhi kemampuan pemahaman konsep matematis siswa, dan kemampuan pemahaman konsep matematis siswa tidak tergantung pada peringkat kemampuan awal matematis siswa. Dengan demikian, kedua kelas dapat dikatakan memiliki kemampuan awal yang setara.

Media pembelajaran video animasi diterapkan pada kelas eksperimen sedangkan kelas kontrol tanpa media video animasi. Kegiatan dilakukan tiga kali pertemuan sesuai dengan sub materi yang akan dipelajari. Penerapan media video animasi memberikan materi dengan bantuan Lembar Kerja Siswa (LKS). LKS tersebut berisikan materi yang dibagikan kepada setiap kelompoknya untuk dipelajari di rumah, dan tugasnya dikerjakan di kelas untuk didiskusikan bersama teman kelompoknya. Berdasarkan hasil penelitian, persentase peningkatan hasil belajar yang menggunakan media video animasi didapatkan bahwa kategori tinggi sebesar 72% dengan banyak siswa 18 orang, sedangkan untuk kategori sedang sebesar 28% dengan banyak siswa 7 orang, sehingga dapat disimpulkan bahwa untuk kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan terhadap minat belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Nurfadhillah et al., (2021) yang menyatakan pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Lebih lanjut dikemukakan bahwa minat belajar peserta didik tinggi maka kesulitan belajar peserta didik akan menurun, sebaliknya apabila minat belajar peserta didik rendah maka kesulitan belajar peserta didik akan meningkat (Suwardi, 2012). Dengan demikian, siswa yang memiliki minat belajar yang tinggi dapat mengatasi kesulitan dalam belajar sehingga dapat berefek positif terhadap hasil belajar. Persepsi siswa terhadap penerapan media video animasi berada pada kategori sangat baik. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang berjudul peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan video animasi audiovisual berbasis animaker dalam materi sistem gerak manusia oleh Kusumawardani et al., (2022) mengungkapkan bahwa pelaksanaan pembelajaran oleh guru dinilai sangat baik, sementara aktivitas siswa dalam pembelajaran dinilai baik. Respon siswa terhadap penggunaan video animasi audiovisual berbasis animaker dalam pembelajaran mendapatkan penilaian tinggi. Dengan demikian

video animasi dapat dijadikan media pembelajaran yang membantu guru dalam mengoptimalkan proses pembelajaran.

Kesimpulan

Kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya media video animasi menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan hasil pre-test yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pembelajaran dimulai. Kemampuan akhir siswa sesudah diterapkannya media video animasi terbukti mengalami perbedaan setelah dilaksanakan pembelajaran menggunakan media video. Peningkatan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media video animasi sangat signifikan dilihat dari nilai rata-rata. Persepsi siswa kelas eksperimen terhadap penerapan media video animasi menunjukkan sikap sangat baik, dibandingkan dengan kelas kontrol yang tanpa menggunakan media video animasi.

Daftar Pustaka

- Alwi, S. (2017). Problematika guru dalam pengembangan media pembelajaran. *ITQAN: Jurnal Ilmu-Ilu Kependidikan*, 8(2), 145–167.
- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Forum Paedagogik*, VI(01), 72–89.
- Anwar, M. K., & Prasetya, S. P. (2022). Pengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi MicroPengaruh Pembelajaran Hybrid Learning Menggunakan Aplikasi Microsoft Teams pada Pelajaran IPS Kelas VII Materi Kehidupan Pada Masa Islamsoft Teams pada Pelajaran IPS Kelas VII Materi Kehidupa. *Diakktika Pendidikan IPS*, 2(3), 34–43.
- Arifin, S. (2022). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM MENYUSUN RPP MODEL DIRECT INSTRUCTION BERBANTUAN MULTIMEDIA MELALUI IHT DARING DENGAN PLATFORM MS TEAMS. *Wahana Pedagogika*, 4(2), 1–11.
- Ariyani, Y. D., & Wangid, M. N. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Tematik-Integratif Berbasis Nilai Karakter Peduli Lingkungan Dan Tanggung Jawab. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 7(1), 116–129. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.10737>
- Azizah, W., & Erwin. (2022). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN IPA KELAS V DI SDIT AL-Hikmah Bekasi. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 611–616.
- Cholifah, S. N., Rahayu, W., & Meiliasari, M. (2021). Pengembangan Aplikasi Berbasis Android menggunakan Adobe Animate CC dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) sebagai Media Pembelajaran pada Materi Bentuk Aljabar untuk Siswa SMP Kelas VII. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 5(1), 64–73. <https://doi.org/10.21009/jrpms.051.08>
- Farida, C., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plus Minus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66.
- Hadi, S., Kiska, N. D., & Maryani, S. (2021). Analisis Problematika Pembelajaran Tematik

- Terhadap Karakter Rasa Ingin Tahu Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Integrated Science Education Journal*, 2(3), 76–79. <https://doi.org/10.37251/isej.v2i3.178>
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c SE-Articles), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>
- Haji, S. (2015). Pembelajaran Tematik Yang Ideal Di Sd/Mi. *MODELING: Jurnal Prodi PGMI, III(1)*, 56–69.
- Ismail, N. (2016). Pemanfaatan Media Kit Oleh Guru Dalam Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 4 Kota Singkawang. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 1(1), 16. <https://doi.org/10.26737/jipf.v1i1.55>
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Malawi, I., & Kadarwati, A. (2017). *Pembelajaran Tematik (Konsep dan Aplikasi)*. CV. AE Media Grafika.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903.
- Maulina, U., Hikmah, S., & Pahamzah, J. (2019). Attractive Learning Media to Cope with Students' Speaking Skills in the Industry 4.0 Using Sparkol Videoscribe. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation (IJLLT)*, 2(5), 132–140. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2019.2.5.15>
- Misrayanti, M., & Amir, Z. (2019). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Group Investigation terhadap Pemahaman Konsep Matematis Ditinjau dari Kemampuan Awal Matematis Siswa MTs. *JURING (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 1(3), 207–212. <https://doi.org/10.24014/juring.v1i3.4761>
- Mustafida, F. (2013). Kajian Media Pembelajaran Berdasarkan. *Madrasah: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 77–96.
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III. *Pensa: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 243–255.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(1), 171–187.
- Permana, E. P. (2018). Pengaruh Media Sosial sebagai Sumber Belajar IPS Terhadap Motivasi Belajar, Kemampuan Berpikir Kritis dan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*. <http://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pinus/article/view/12431>
- Prayekti, H., & Nugraha, Y. A. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEMATIK

- BERBANTUAN MEDIA CD INTERAKTIF. *Jurnal Analisa Ilmu Pendidikan*, 1(2), 22–28.
- Pulungan, N. A. (2022). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VIII pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMP Negeri 8 Padangsidempuan. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (Jpms)*, 8(2), 562–568.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3613>
- Rahmawati, I. Y., & Yulianti, B. (2020). Kreativitas guru dalam proses pembelajaran ditinjau dari penggunaan metode pembelajaran jarak jauh di tengah wabah. *AL-ASASIYYA: Journal Basic of Education*, 5(1), 27–39. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/al-asasiyya/index>
- Ruqoyyah, R., Fatkhurrohman, M. A., & Arfiani, Y. (2020). Implementasi Model Inkuiri Terbimbing Berbantuan Pop-up book untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 8(1), 42–48. <https://doi.org/10.25273/jems.v8i1.6166>
- Shoimah, R. N. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Konkrit Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas Iii Mi Ma' Arif Nu Sukodadi-Lamongan. *MIDA : Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 3(1), 1–18. <https://doi.org/10.52166/mida.v3i1.1836>
- Simatupang, R. T., Sinaga, V. C., & Thesalonika, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar Royanta. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 5146–5152.
- Sumianto. (2021). ANALISIS KREATIVITAS GURU DALAM MERANCANG MEDIA PEMBELAJARAN DIMASA PANDEMI COVID-19. *IRJE: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1(2), 73–84.
- Suardi, D. R. (2012). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Ayat Jurnal Penyesuaian Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS Di SMA Negeri 1 Bae Kudus. *Economic Education Analysis Journal*, 1(2).
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Taqiya, T. B., Nuroso, H., & Reffiane, F. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Terpadu Tipe Connected Berbantu Media Video Animasi [The Influence of Connected Type Integrated Learning Model Assisted by Animated Video Media]. *Mimbar PGSD Undiksha*, 7(3), 289–295.
- Ujang Mahadi. (2021). KOMUNIKASI PENDIDIKAN (Urgensi Komunikasi Efektif dalam Proses Pembelajaran). *JOPPAS: Journal of Public Policy and Administration Silampari*, 2, 80–90.
- Wahyuni, H. T., Setyosari, P., & Kuswandi, D. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 Sd. *Edcomtech*, 1(2), 129–136.

<http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1799>

Widianto, E., Husna, A. A., Sasami, A. N., Rizkia, E. F., Dewi, F. K., & Cahyani, S. A. I. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224. <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>

Wulandari, S. (2020). Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>