

PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 35 PONTIANAK SELATAN

Nur Khalid Saifullah¹; Hamdani²; Dyoty Auliya Vilda Ghasya³
Universitas Tanjungpura Pontianak
nurkhalidsaifullah@student.untan.ac.id ; hamdani.mikraj@fkip.untan.ac.id

Abstract

The purpose of this study was to analyze the effect of using video animation on the mathematics learning outcomes of fourth grade students at SDN 35 Pontianak Selatan by conducting experimental research in the form of Nonequivalent control group research. The research sample consisted of 30 students in class IV A (control class) and 30 students in class IV B (experimental class) at SDN 35 Pontianak Selatan. Data collection techniques use measurement techniques with instruments in the form of essay questions. The results of the pre-test and post-test calculations for the experimental class were 59.67 and 82.33. While the pre-test and post-test results for the control class were 59.17 and 72.50. Based on the results of calculations using the effect-size formula, it can be concluded that the use of animated videos has an effect on student learning outcomes in class IV material at SDN 35 Pontianak Selatan with a value of 0.68 which is included in the medium category.

Keywords : *Animation Video; Learning outcomes; Mathematics*

Abstrak : Tujuan penelitian ini untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan dengan melakukan penelitian eksperimen dalam bentuk penelitian Nonequivalent control group. Sampel penelitian terdiri dari 30 peserta didik kelas IV A (kelas kontrol) dan 30 peserta didik kelas IV B (kelas eksperimen) SDN 35 Pontianak Selatan. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik pengukuran dengan instrumen berupa soal esai. Hasil perhitungan pre-test dan post-test kelas eksperimen sebesar 59.67 dan 82.33. Sedangkan hasil pre-test dan post-test kelas kontrol sebesar 59.17 dan 72.50. Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus effect-size dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembagian kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan dengan nilai 0.68 yang termasuk dalam kategori sedang.

Kata Kunci : Video Animasi; Hasil Belajar; Matematika

PENDAHULUAN

Matematika sering dianggap menjadi mata pelajaran yang sulit oleh sebagian besar peserta didik. Asumsi tersebut tentunya dapat berakibat pada rendahnya hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini didukung oleh rapor pendidikan publik tahun 2022 pada jenjang Sekolah Dasar khususnya untuk wilayah Kota Pontianak menunjukkan bahwa kurang dari 50% peserta didik yang telah mencapai batas kompetensi minimum untuk numerasi. Adapun yang menjadi faktor penyebab kesulitan peserta didik untuk belajar matematika dapat berasal dari faktor eksternal maupun internal.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Natasya (2019) yang berjudul “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Bangkinang Kota (Materi Pecahan)” menyatakan bahwa faktor internal yang menjadi penyebab kesulitan belajar meliputi sikap negatif dalam belajar matematika dan motivasi belajar yang rendah. Sedangkan faktor eksternal meliputi kurang bervariasinya cara guru mengajar dan kurang maksimalnya penggunaan media/alat peraga pembelajaran. Sejalan dengan penelitian tersebut, Rika Audina & Dara Fitrah Dewi (2021) juga menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105364 Lubuk Rotan” bahwa faktor internal meliputi sikap peserta didik dalam belajar matematika, motivasi belajar peserta didik yang masih rendah, kesehatan yang tidak optimal, dan kurangnya kemampuan pengindraan peserta didik. Sedangkan faktor eksternal antara lain kurang bervariasinya guru dalam mengajar, belum maksimalnya penerapan media pembelajaran, sarana prasarana sekolah yang kurang mendukung serta pengaruh lingkungan keluarga.

Sikap negatif peserta didik terhadap mata pelajaran matematika dapat terlihat pada diri peserta didik itu sendiri yaitu kurangnya perhatian, motivasi dan minat dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengatasi sikap negatif tersebut dapat diatasi melalui pembelajaran di kelas misalnya dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang berupa fisik ataupun teknis yang dapat mempermudah guru menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. (Steffi Adam & Muhammad Taufik Syastra : 2015). Joni Purwono (dalam Ahmad Zaki, 2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting dalam menunjang kualitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan media dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

Selain itu media pembelajaran juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran, media pembelajaran juga diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk dapat memahami materi dengan baik.

Media pembelajaran memiliki jenis yang sangat beragam, baik itu media elektronik maupun non elektronik. Asmarnis (2016) menyatakan bahwa media terdiri dari berbagai jenis antara lain media berbasis cetak, media berbasis visual, media berbasis audio-visual, media berbasis manusia, serta media berbasis komputer. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya harus berlandaskan pada perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk belajar. Sebagaimana yang telah diamanatkan dalam Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses pada Jenjang Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah yang menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan belajar guru dituntut untuk dapat menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Satu diantara penggunaan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan IPTEK adalah penggunaan media berbasis audio-visual yang berupa video animasi.

Video animasi dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran dan juga dapat menarik perhatian peserta didik sehingga dapat memahami materi dengan baik. Animasi merupakan media pembelajaran yang menampilkan bentuk audio visual yang berisi gambar gerak dengan disertai unsur suara. (Susilo, 2021). Video animasi merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran melalui tayangan gambar bergerak yang diproyeksikan membentuk karakter yang seolah-olah hidup sehingga ketika diputar tampak menjadi bergerak. Adapun satu diantara kelebihan media animasi menurut Munir (dalam Nurul Yuda, 2019) adalah mempermudah dan mempercepat pendidik menyajikan materi pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk dapat memahami materi. Selain itu menurut Wardoyo (dalam Yusuf, 2022) dengan penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Prastowo (2014) menyatakan bahwa dengan penggunaan media video dapat memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menarik. Dengan demikian penggunaan video animasi selain dapat menarik perhatian peserta didik serta memberi variasi dalam pembelajaran, dapat juga untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laily Rahmayanti dan Farida Istianah (2018) yang berjudul “Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil

belajar siswa kelas V SDN se-Gugus Sukodono Sidoarjo” bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SDN Segugus Sukodono Sidoarjo.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti terhadap guru kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan, beliau mengatakan bahwa dalam kegiatan pembelajaran hanya menggunakan media konvensional berupa gambar dan media konkret dalam menjelaskan materi pembagian. Selain itu beliau juga menambahkan bahwa keterbatasan jumlah proyektor juga menjadi kendala untuk menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan perkembangan IPTEK. Untuk hasil belajar peserta didik, bagi peserta didik yang cepat menangkap materi maka hasil belajarnya baik. Sedangkan bagi peserta didik yang lambat menangkap materi pelajaran perlu waktu yang agak lama untuk dapat memahami materi pelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu riset untuk mengetahui apakah dengan menggunakan video animasi dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan. Berdasarkan uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Pembagian Kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan”.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design* yang dilaksanakan di SDN 36 Pontianak Selatan dengan populasi yang terdiri dari tiga kelas yaitu IV A, IV B, IV C tahun ajaran 2022/2023. Adapun sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yang terdiri dari kelas eksperimen dan kontrol yang ditentukan dengan cara diundi sehingga memperoleh kelas IV A sebagai kelas kontrol dan kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pengukuran yang bertujuan mengukur kemampuan peserta didik berdasarkan hasil tes. Instrumen penelitian yang digunakan berupa soal tes dalam bentuk esai. Dalam melakukan analisis data penelitian, dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 26 dengan tahapan menghitung rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kontrol untuk mengetahui hasil belajar tiap kelas. Kemudian untuk mengetahui perbedaan hasil belajar tiap kelas dengan membandingkan nilai *post-test* antar kelas. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar peserta

didik sebelumnya dilakukan uji prasyarat dengan menghitung standar deviasi, kemudian dilanjutkan dengan uji normalitas data. Jika data yang diperoleh berdistribusi normal selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians dengan uji F. Setelah melakukan uji prasyarat analisis kemudian dilanjutkan dengan melakukan uji hipotesis dengan menggunakan Uji T. Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa dilakukan perhitungan menggunakan rumus *effect-size*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis pengaruh penggunaan video animasi terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN 35 Pontianak Selatan. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 60 peserta didik yang terdiri dari 30 peserta didik kelas eksperimen dan 30 peserta didik kelas kontrol. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dilakukan dengan memberikan soal pre-test dan post-test kepada siswa kelas eksperimen dan kontrol.

Adapun hasil analisis nilai pre-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

		Statistics	
		Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Pre-test</i> Kelas Kontrol
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		59.67	59.17
Median		65.00	65.00
Mode		65	75
Std. Deviation		18.096	16.561
Variance		327.471	274.282
Range		65	55
Minimum		25	30
Maximum		90	85

Adapun hasil analisis nilai post-test siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

		Nilai <i>Post-test</i> Kelas Eksperimen	Nilai <i>Post-test</i> Kelas Kontrol
N	Valid	30	30
	Missing	0	0
Mean		82.33	72.50
Median		82.50	75.00
Mode		75	80
Std. Deviation		9.625	14.488
Variance		92.644	209.914
Range		45	55
Minimum		55	40
Maximum		100	95
Sum		2470	2175

Adapun perbedaan antara kelas kontrol dan eksperimen adalah sebagai berikut

N	<i>Pre-test</i> Eksperimen	<i>Post-test</i> Eksperimen	<i>Pre-test</i> Kontrol	<i>Post-test</i> Kontrol
	Mean	59,67	82,33	59,17
Minimum	25	55	30	40
Maximum	90	100	85	95

Berdasarkan perhitungan statistik dengan analisa *independent sample test* didapat nilai koefisien t hitung = 3,096. Selanjutnya harga t hitung di konsultasikan dengan t tabel dengan n= 60 pada taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% didapat koefisien t tabel= 2,048. Ternyata harga t hitung lebih besar dari harga t tabel yang berarti hipotesis alternatif (Ha) diterima dan hipotesis nol (Ho) ditolak.

Hasil perhitungan effect size menunjukkan bahwa pengaruh video animasi terhadap hasil belajar peserta didik tergolong sedang dengan nilai 0,68.

Pembahasan

Media video animasi merupakan media yang tergolong dalam media audio-visual yang telah banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Namun demikian tidak semua guru dapat membuat atau menggunakan media video animasi untuk proses pembelajaran. Keterbatasan sarana pendukung seperti ketersediaan proyektor juga menjadi kendala yang membuat guru tidak dapat menggunakan media berbasis audio-visual. Untuk dapat menggunakan media video animasi tentunya harus didukung dengan adanya sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah. Selain itu video animasi yang tersedia di *Youtube* terkadang tidak sesuai dengan kebutuhan guru di kelas sehingga harus membuat video animasi sendiri agar materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan di kelas.

Berdasarkan informasi yang diperoleh wali kelas yang menjadi subjek penelitian yaitu kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan Tahun Pelajaran 2022/2023 ternyata juga belum pernah menggunakan media video animasi khususnya dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui dampak penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik khususnya pada aspek kognitif. Adapun yang menjadi fokus penelitian adalah penggunaan media video animasi pada mata pelajaran matematika materi aturan pembagian.

Pada pembelajaran di kelas eksperimen dilaksanakan sebanyak tiga pertemuan. Pada saat menjelaskan materi pembagian peneliti menggunakan media video animasi. Video animasi yang digunakan merupakan media yang dibuat oleh peneliti sendiri dan isi dari video tersebut sudah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Kemudian sebelum video animasi digunakan terlebih dahulu dilakukan validasi isi agar materi yang disampaikan sesuai dengan kegiatan pembelajaran. Dalam pelaksanaan pembelajaran peserta didik mengikuti pembelajaran dengan sangat antusias dan penasaran dengan video yang akan diputar. Kemudian pada saat video diputar suasana kelas yang sebelumnya riuh karena mereka tidak sabar untuk menyimak video tersebut menjadi kondusif dan tenang. Hal ini dibuktikan dengan ketika ada temannya yang bersuara sedikit terlalu keras maka peserta didik yang lain langsung menegurnya. Selain itu penyampaian materi menggunakan video animasi merupakan hal baru bagi mereka sehingga memberikan pembelajaran yang menarik, tidak monoton dan memberikan pengalaman baru bagi peserta didik. Hal ini juga sejalan dengan yang dinyatakan oleh Sadiman (2013) yang mengulas tentang kelebihan media pembelajaran video dapat menarik perhatian peserta didik sehingga memberikan pengalaman baru dalam kegiatan pembelajaran.

Pada pembelajaran di kelas kontrol peneliti juga melaksanakan pembelajaran sebanyak tiga pertemuan dan untuk menjelaskan materi pembagian peneliti menggunakan media konkret yang berupa permen, gelas plastik dan tali rafia kemudian beberapa peserta didik diminta untuk mendemostrasikannya secara bergantian. Dalam pelaksanaan tersebut kondisi kelas terasa kurang kondusif, banyak peserta didik yang kurang memperhatikan ketika temannya sedang mendemostrasikan pembagian. Selain itu terdapat juga peserta didik yang mengobrol dan mengganggu temannya yang sedang memperhatikan menambah suasana riuh dan tidak kondusif. Kemudian pada saat demonstrasi tidak semua peserta didik mendapat giliran untuk menggunakan media konkret dikarenakan keterbatasan waktu dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada sub-bab sebelumnya, dapat diketahui terdapat perbedaan antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adanya perbedaan hasil belajar khususnya pada nilai *post-test* tentunya dipengaruhi oleh penggunaan media yang digunakan pada saat pembelajaran. Pada kelas eksperimen yang belajar menggunakan media video animasi memperoleh nilai rata-rata *post-test* yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol yang belajar menggunakan media konvensional berupa media konkret. Sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya dengan menggunakan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga terdapat perbedaan antar kedua kelas. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan oleh Wardoyo (dalam Yusuf, 2022) menyatakan bahwa dengan penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan dampak yang positif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik khususnya pada aspek kognitif materi aturan pembagian. Adanya peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi telah membuktikan hipotesis pada penelitian ini yaitu terdapat pengaruh hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media video animasi.

Peningkatan hasil belajar pada kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi juga sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Muslimin (2017) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada kelas yang belajar menggunakan media pembelajaran video animasi. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Sa'diyah (2019) penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Selama kegiatan pembelajaran berlangsung peserta didik mengikuti

pembelajaran dengan sangat antusias karena sebelumnya dalam pembelajaran matematika belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi. Yusuf (2022) juga menyatakan dalam penelitiannya yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09” penggunaan media pembelajaran video animasi sangat membantu aktivitas belajar peserta didik, selain itu dengan menggunakan video animasi kegiatan pembelajaran menjadi menyenangkan dan tidak membosankan.

Penggunaan media video animasi juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pelajaran karena rekaman dapat diputar kembali ketika mereka merasa ada yang belum dipahami dan guru bisa memberhentikan video untuk menambahkan penjelasan pada video animasi tersebut. Sebagaimana juga yang disampaikan oleh Rusman (dalam Kurniawan, 2016) menyatakan bahwa satu diantara kelebihan yang dimiliki oleh media video adalah dapat diputar kembali dan dihentikan pemutarannya jika ada yang kurang dipahami. Dengan penggunaan video animasi juga dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik sehingga menciptakan situasi belajar yang tidak akan dilupakan peserta didik.

Kemudian setelah mengetahui adanya perbedaan hasil post-test antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilanjutkan dengan perhitungan effect-size yang bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media video animasi. Adapun hasil perhitungan yang diperoleh termasuk dalam kategori sedang.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan dan hasil analisis data yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test maka dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai post-test peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan. Peningkatan hasil belajar yang terjadi pada kelas eksperimen lebih tinggi jika dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan dampak yang positif terhadap hasil belajar peserta didik pada kelas yang menggunakan media pembelajaran video animasi. Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan bahwa harga t hitung lebih besar dibanding t tabel yang dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Kemudian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video

animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada materi pembagian kelas IV SD Negeri 35 Pontianak Selatan digunakanlah perhitungan dengan effect-size yang diperoleh hasil dengan nilai 0,68 yang termasuk dalam kategori sedang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. Steffi., & Muhammad Taufik Syastra. (2015). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X Sma Ananda Batam. *Jurnal CBIS*, Volume 3 No 2: 79. <https://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis/article/view/400>
- Arif. S., Sadiman dkk. (2013). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Asmarnis., Nofri Yuhelman., Rosa Murwindra. (2016). Media dan Efektivitas Belajar Siswa Untuk Mewujudkan Pendidikan yang Berdaya Saing Tinggi. *Jurnal Zarah*. Vol. 4 (1). <https://ojs.umrah.ac.id/index.php/zarah/article/download/171/161>
- Audina, Rika., & Dara Fitrah Dewi. (2021). Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 105364 Lubuk Rotan. *All Fields of Science Journal Liaison Academia and Society*, 1 (3). <https://j-las.lemkomindo.org/index.php/AFoSJ-LAS/article/view/102/103>
- Kurniawan, T. D. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Siswa Kelas V SD Se-Kecamatan Gedangsari Gunungkidul Tahun Ajaran 2015/2016. *Tribayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*. Vol.3 (1). <https://media.neliti.com/media/publications/259116-pengaruh-penggunaan-media-video-pembelaj-b06f9422.pdf>
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*. Vol. VI (1). <https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/fiptp/article/view/6106/5823>
- Natasya, Nordiana. (2019), Analisis Faktor Penyebab Kesulitan Belajar Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Bangkinang Kota (Materi Pecahan). *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*. Vol. 3 (2). DOI: <https://doi.org/10.21009/jrpms.032.06>
- Prastowo, A. (2014). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif (Cetakan ke-VI)*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Rahmayanti, Laily & Farida Istianah. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6 (4). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23606>
- Sa'diyah, Halimatus., dkk. (2020). *Ragam Media Pembelajaran*. Malang: CV. Literasi Nusantara Abadi.

- Susilo, Agus & Mareta Widiya. Video Animasi Sebagai Sarana Meningkatkan Semangat Belajar Mata Kuliah Media Pembelajaran di STKIP PGRI Lubuklinggau. *Jurnal Eduscience*. Vol. 8 (1). DOI: <https://doi.org/10.36987/jes.v8i1.1972>
- Yuda, Nurul. Siti Halidjah. Tahmid Sabri. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas Kelas III SD. *Jurnak Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8 (2). <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v8i9.35124>
- Yusuf, . F., & Zuliani, R. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD Negeri Larangan 09. *FONDATIA*, 6(1). <https://doi.org/10.36088/fondatia.v6i1.1714>
- Zaki, Ahmad & Diyan Yusri. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran Pkn di Sma Swasta Darussa'adah Kec. Pangkalan Susu. *Al-Ikhtibar*. Vol. 7 (2). DOI: <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>