

Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Mengukur Hasil Belajar pada Mata Pelajaran IPS di Kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau

Rizki Oviyanti*, Viktor Pandra, Elya Rosalina
Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

*Corresponding Author: rizkioviyantillg@gmail.com
Dikirim: 14-06-2024; Direvisi: 01-07-2024; Diterima: 02-07-2024

Abstrak: Maksud penelitian ini ialah guna melihat seberapa baik pemakaian alat video *animation* menambah hasil edukasi IPS murid kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau. Teknik pemeriksaan ini menggunakan strategi penelitian semi trial. Siswa kelas IV sebanyak dua puluh orang yang menjadi populasi dan sampel atau subjek penelitian. Strategi pengumpulan informasi ini dilakukan dengan menggunakan prosedur uji eksposisi. Uji z digunakan untuk analisis data, dengan tingkat signifikansi $>$ dari/sama dengan 0,05. Menurut efek penelitian didapat $Z_{hitung} = 5,28$ lebih besar dari $Z_{tabel} = 1,64$ yang menggambarkan jika hasil efek IPS murid kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau tuntas secara signifikan dengan nilai mean efek edukasi murid sejumlah 77,45. Jadi dapat dikatakan bahwa H_0 diabaikan dan H_a diakui. Maka dari itu bisa ditarik kesimpulan jika murid kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau telah banyak memakai media video animasi pada pengedukasian IPS.

Kata Kunci: media video animasi; pembelajaran IPS; video animasi

Abstract: The motivation behind this examination is to perceive how well the utilization of video activity instruments further develops the social investigations instruction aftereffects of class IV understudies at SD Negeri 14 Lubuklinggau. A semi-trial research approach is utilized in this examination method. The population and sample, or research subjects, consisted of twenty fourth-grade students. This data gathering methodology is done utilizing piece test strategies. The z test was used to analyze the data, with a significance level of at least 0.05. $Z_{count} = 5.28$ is more prominent than $Z_{tabel} = 1.64$, showing that class IV understudies at SD Negeri 14 Lubuklinggau's social examinations learning results are altogether finished, with a typical understudy learning result of 77.45. In this way, one might say that H_a is recognized while H_0 is overlooked. Hence, it will in general be contemplated that the fourth grade students at SD Negeri 14 Lubuklinggau have involved a lot of stimulated video media in cordial assessments preparing.

Keywords: Animation Video Media; Social Studies Learning; Animation Video

PENDAHULUAN

Potensi seseorang dikembangkan melalui pendidikan pada seluruh tingkat otak, emosional, dan sosial. Guru mempunyai permasalahan baru di era globalisasi dan modernitas pendidikan. Negara-negara tersebut tidak hanya harus mengikuti kemajuan pesat dalam teknologi, tetapi mereka juga harus menerapkan metode pemantauan dan evaluasi untuk memastikan bahwa pendidikan siswanya setara dengan pendidikan negara lain. Pendidikan merupakan suatu proses yang mengubah perilaku manusia ke arah yang dimaksudkan (Ahmadi, 2015: 35). Selain memberi instruksi, peran guru dalam proses pembelajaran adalah membimbing kelompok dan menciptakan lingkungan belajar yang hidup, kreatif, dan inventif.

Memahami ciri-ciri siswa sangat penting bagi guru karena hal ini memandu pemilihan bahan ajar. Siswa akan kesulitan memahami isi pelajaran jika guru tidak mempertimbangkan kualitas siswanya ketika memilih materi untuk diajarkan dan tidak menggunakan sifat-sifat tersebut sebagai landasan pembelajaran. Mereka menjadi tidak tertarik dan bahkan memusuhi materi guru. Akibatnya, siswa tidak mampu menguasai semua mata pelajaran. Misalnya mata kuliah IPS.

Tentu saja, IPS merupakan satu diantara mapel yang sangat menantang dalam pendidikan, maka dari itu itu tidak menganehkan apabila hanya sedikit orang yang menganggapnya menarik. Tingkat pembasahan material IPS yang tinggi menjadi penyebabnya. Selain itu, ilmu sosial mencakup semua jenis informasi tentang masyarakat. Pendidikan IPS disesuaikan di Indonesia untuk mencerminkan perubahan pandangan masyarakat di negara tersebut. *Sociology, history, geography, economics, politics, law and culture* hanyalah bagian kecil dari jenis pelajaran dan komponen ilmu sosial yang digunakan untuk mengembangkan kejadian dan realitas masyarakat yang menunjukkan perspektif interdisipliner (Widiastuti, 2017: 30). Pengamatan saya mendukung hal ini.

Sehubungan dengan Dr. pada tanggal 2 Desember 2023, Rahayu Minami. SD Negeri 14 menunjukkan bahwa hasil edukasi murid pada proses pemahaman IPS sebagai guru kelas IV di SDN Lubukringau masih tergolong rendah. Hasil tes harian menunjukkan hal ini. Siswa yang lulus KKTP masih banyak, yaitu 70 orang, terdiri dari tiga siswa yang tuntas (15 persen) dan lima belas siswa yang tidak lulus. Ketuntasan belajar atau derajat ketuntasan belajar semua siswa yang menghadapi suatu kelas dianggap tuntas apabila siswa tersebut mencapai kulminasi sekurang-kurangnya 80%. Oleh karena itu, sebagai pendidik dan fasilitator, guru harus mampu menciptakan lingkungan sekolah yang positif bagi siswa. Pendidik harus kreatif dalam menciptakan sistem pengedukasian dan alat pengedukasian guna menambah pengetahuan murid.

Guru harus mampu memilih sumber belajar yang terbaik dan memiliki strategi pengajaran yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Selain itu, media pendidikan dapat menginspirasi siswa untuk belajar dan membangkitkan minat mereka untuk belajar. Satu diantara jenis alat yang bisa dimanfaatkan guna pendidikan IPS adalah bahan pengedukasian video animasi. Seiring dengan perkembangannya, banyak media dan metode pembelajaran yang inovatif, serta berbagai macam media dan pendekatan pembelajaran yang mempunyai kemampuan untuk meningkatkan kapasitas belajar siswa muncul (Wati, 2023: 32)..

Wajar jika pendidik memasukkan kemajuan teknis baru ke dalam pembelajaran mereka, seperti penggunaan AI dan teknologi yang sudah ada, termasuk film animasi. Siswa sekolah dasar dapat memanfaatkan pemanfaatan konten video animasi karena bisa memikat keinginan dan mengangkat rasa ingin tahu mereka dalam belajar. Media yang memuat teks, gerak, suara, musik, dan visual adalah video animasi (Sulisnawati, 2022: 4). Konteks inilah yang menjadikan penelitian tentang penerapan media pembelajaran video *animation* untuk mengukur hasil edukasi mata pelajaran IPS kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau dapat dilaksanakan.

KAJIAN TEORI

Semua yang bisa dipakai untuk melibatkan ide, perasaan, perhatian, dan keinginan siswa sekaligus membantu menyampaikan pesan dianggap sebagai media pembelajaran. Hal ini memungkinkan fasilitasi proses pembelajaran yang disengaja,



terfokus, dan terkendali. Media pembelajaran menurut Apriansyah (2020:9) adalah media yang membantu guru dalam mengkomunikasikan ilmu dan sumber kepada siswa selama proses belajar mengajar. Video ialah satu diantara media audiovisual yang sering dibuat guna tujuan pendidikan karena dapat meningkatkan hasil belajar, klaim Hardianti & Asri (2017: 125). Hidayati (2019:46) mengartikan video sebagai media audiovisual yang membantu siswa memahami isinya dengan menyajikan pesan-pesan pembelajaran berupa ide, pedoman, metode, dan teori penerapan. Perhatian siswa teralihkan oleh media video sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Apriansyah (2020:12) mendefinisikan animasi sebagai proses mengubah tampilan dan lokasi suatu objek dalam jangka waktu tertentu untuk menciptakan tampilan gambar bergerak. Pada dasarnya animasi adalah item yang menambah gerakan pada sesuatu. Salah satu jenis representasi visual bergerak yang disebut animasi dapat dimanfaatkan untuk mengilustrasikan materi pendidikan yang dianggap sulit dijelaskan dengan cara konvensional (Wawan dalam Dewi 2020: 123). Husni (2021:53) mendefinisikan video animasi sebagai rangkaian gambar dimana satu gambar menggerakkan gambar yang berbeda-beda dalam jangka waktu yang telah ditentukan sehingga menimbulkan ilusi gerakan. Urutannya disertai dengan suara. Konten video animasi ini benaran.

Puspitasari & Hardini (2017:173) Pendidikan IPS diselenggarakan secara metodis, menyeluruh, dan dimasukkan ke dalam proses pembelajaran guna membantu siswa menjadi dewasa dan sukses dalam situasi sosial. Dengan metode ini diharapkan siswa dapat mempelajari mata pelajaran keilmuan terkait secara lebih mendalam dan komprehensif. Menurut Simartama (2016:7), IPS ialah satu diantara mata kuliah yang harus dilaksanakan oleh siswa sekolah dasar. Untuk membantu anak-anak menemukan tempat mereka di keluarga, sekolah, dan komunitas, ilmu sosial sangatlah penting. Ilmu-ilmu sosial menyoroti ikatan sosial dan pemahaman manusia untuk meningkatkan persaudaraan manusia dan saling pengertian.

Reigeluth yang dikutip dalam Suprihatiningrum (2016:37) menegaskan jika hasil pembelajaran atau penguasaan juga bisa dimanfaatkan menjadi faktor yang menyerahkan indikasi manfaat relatif dari berbagai pendekatan (strategi) dalam berbagai keadaan. Lebih jauh lagi, ia menegaskan bahwa prestasi juga disebut sebagai kemampuan yang diperoleh adalah produk akhir dari pembelajaran. Menurut Djamaluddin dan Wardana (2019:3), hasil pembelajaran memerlukan suatu proses dimana seluruh komponen proses belajar mengajar berkolaborasi sebaik-baiknya..

METODE PENELITIAN

Pre-test (O_1) dan post-test (O_2) ialah kategori desain metode desain kuasi-eksperimental (pra-eksperimental) yang dipakai pada penelitian ini. Penelitian ini dilaksanakan oleh Jurusan IPS SD Negeri 14 Lubuklinggau. Penelitian ini dilaksanakan dalam semester genap tahun ajaran 2024 jika dilakukan pada bulan Maret atau April. Pada tahun ajaran 2023–2024, seluruh siswa kelas IV yang terdaftar di SD Negeri 14 Lubuklinggau berjumlah 20 orang dijadikan sebagai populasi. Siswa kelas IV sebanyak dua puluh orang yang dijadikan sampel penelitian.

Tes adalah jenis alat kajian yang dipakai pada studi ini. Ujian yang dipakai adalah ujian esai yang dilaksanakan dua kali: posttest, yaitu tes terakhir, diberikan setelah terapi atau sebelum pengobatan dimulai.



Rumus digunakan untuk mencari nilai mean dan simpangan baku dalam data pengujian permulaan dan final :

$$\bar{x} = \frac{\sum Xi}{n}$$

(Sugiyono, 2017:280)

Keterangan:

\bar{x} = Nilai mean akibat belajar

n = Banyak data

$\sum xi$ = Jumlah data

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - \bar{x})^2}{n-1}}$$

(Sugiyono, 2017: 285)

Keterangan:

\bar{x} = Mean (rata-rata)

x_i = Nilai x kei sampai ke n

n = Jumlah sampel

s = Simpangan Baku

Pengujian normalitas data dipakai guna memahami apa data yang diperoleh apakah itu normal atau tidak. Chi Square dipakai guna menentukan uji normal data secara, yaitu.:

$$\chi^2 = \frac{(fo - fh)^2}{fh}$$

(Riduwan, 2015:190)

Keterangan:

χ^2 : Chi kuadrat hitung

fo : Frekuensi yang di observasi (pengamatan)

fh : Frekuensi yang diinginkan

Kemudian, $dk = n - 1$ yang merupakan banyaknya kelas interval data dengan tingkat signifikansi 5% digunakan untuk membandingkan χ^2 hasil hitung dengan tabel χ^2 pada tingkat kepercayaan 5%. Dapat dikatakan sebaran data normal jika χ^2 hitung < χ^2 tabel dan dikatakan tidak normal bila χ^2 hitung > χ^2 tabel (Sugiyono, 2017:172).

Pilih uji hipotesis selanjutnya. Berikut ini adalah rumor yang dapat digunakan untuk menggambarkan hipotesis:

$$Z = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{S}{\sqrt{n}}}$$

Sugiyono (2017:96)

Keterangan:

Z : nilai yang dihitung, kemudian disebut z hitung

\bar{x} : Nilai mean x_i

n : jumlah anggota sampel

μ_0 : Nilai yang di Hipotesiskan

S : Simpangan baku

Sesuai pedoman uji hipotesis, H_a ditolak dan H_o diterima jika Z hitung < Z tabel, begitu pula sebaliknya jika Z hitung > Z tabel. Menggunakan $\alpha = 0,05$ sebagai

ambang signifikansi dan $dk = (n-1)$. Hipotesis kajian merupakan hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0).

H_0 : Setelah penerapan media pembelajaran video animasi, rata-rata efek edukasi murid kelas IV SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau dalam IPA dan IPS jauh dibawah sempurna ($\mu_0 < 70$).

H_a : Setelah penerapan materi pembelajaran video animasi, nilai mean dari efek edukasi murid kelas IV IPA dan IPS SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau tahun pelajaran 2023–2024 tuntas secara signifikan ($\mu_0 \geq 70$).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahun ajaran 2024, dua puluh siswa kelas IV SD Negri 14 Kota Lubuklinggau mengikuti penelitian yang menggunakan konten video animasi. Penelitian berlangsung dari 10 Maret 2024 hingga 10 April 2024. Instrumen tes digunakan sebagai pre-test oleh peneliti sebelum melakukan investigasi. bermanfaat untuk mengevaluasi kualitas soal pada ujian masuk dan ujian akhir (pra dan pasca test).

Lima pertemuan tatap muka merupakan pertemuan tersebut, salah satunya berfungsi sebagai tes awal untuk mengukur kemahiran mula murid pada mata pelajaran tersebut. IPS Bab 5 Setelah pre-test dilakukan tiga kali sesi pembelajaran atau treatment dengan memanfaatkan materi pembelajaran video animasi terkait Tema Pembelajaran Daerah Saya dan Sumber Daya Alamnya. Mengikuti instruksi kami dengan materi pembelajaran video animasi, kami mengadakan pertemuan pasca-tes.

Hasil pre-test dari total 20 siswa kelas IV SD Negri 14 Lubuklinggau digunakan guna memahami kompetensi pertama murid sebelum menggunakan materi pembelajaran video animasi. Tes dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2024. Tabel 1 mencantumkan mean pretest dan standar deviasi, yaitu:

Tabel 1. Rekapitulasi Data Hasil Tes Awal

Nilai	Keterangan	Pre-test	
		Frekuensi	Persentase
≥ 70	Selesai	1	5%
< 70	Tidak Selesai	19	95%
Jumlah		20	100%
Nilai Rata-rata		62,5	

Temuan komputasi data contohnya tergambar pada tabel 4.1 tersebut membuktikan jika 1 siswa (5%) memperoleh nilai >70 (tuntas), sedangkan 19 siswa (95%) memperoleh nilai <70 dengan kriteria tuntas. dengan standar deviasi 5,84 dan nilai rata-rata keseluruhan 62,5. Dari segi deskriptif dapat dikatakan bahwa pre-test yang merupakan penilaian pertama kali dilakukan sebelum pembelajaran dengan video animasi pembelajaran belum dikatakan belum tuntas. Setelah terapi atau instruksi dengan materi pembelajaran video animasi, dilakukan post-test guna memastikan efek edukasi akhi rmurid.

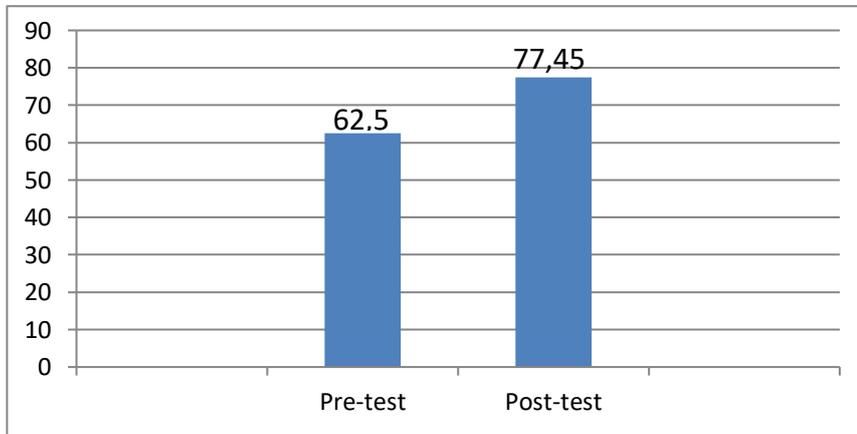
Sedudah mendapat penguadukasian memanfaatkan materi pembelajaran video animasi, diperoleh kemampuan awal siswa dari data post test yang bermaksud guna memahami efek edukasi murid pada materi BAB 5 cerita mengenai daerahku dengan judul daerahku dan kekayaan alamnya. selesai pada tanggal 4 April 2024. Tabel 2 menampilkan hasil perhitungan rekapitulasi post-test hasil tes akhir.



Tabel 2. Rekapitulasi Data Hasil Tes Akhir

Nilai	Keterangan	Post-test	
		Frekuensi	persentase
≥ 70	Selesai	17	85%
< 70	Tidak Selesai	3	15%
Jumlah		20	100%
Mean		77,45	

Dengan mean keseluruhan sebanyak 77,45 dan standar deviasi sebesar 6,30, dapat disimpulkan dari data 4.2 tersebut jika 17 siswa (85%) memenuhi kriteria tuntas dan 3 siswa (15%) tidak memenuhi kriteria tuntas. Secara deskriptif, karena mean nilai $>$ atau $= 77,45$ maka dapat dikatakan jika efek edukasi pada post-test yang diambil murid sesudah menggunakan bahan pengedukasian video animasi dapat tergolong tuntas.



Gambar 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Dibandingkan dengan hasil tes pertama (pra-tes) dan terakhir (post-tes), persentase siswa yang menyelesaikan tes lebih tinggi. Selain itu yang dibandingkan adalah ketuntasan dan nilai mean efek edukasi murid SD Negeri 14 Lubuklinggau.

Tujuan dari pengujian ini adalah agar memahami jika data populasi dua bagian tersebut terdistribusi secara teratur atau tidak. Rumus χ^2 (Chi Square) dipakai pada uji normalitas ini. Berdasarkan efek pengujian normalitas data hitung yang dilaksanakan dalam tingkat $\alpha = 0,05$, data dianggap berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dan tidak berdistribusi normal jika $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$. Efek perhitungan uji normalitas dirangkum pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3. Data Hasil Uji Normalitas

Tes	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
Tes Permulaan (<i>pre-test</i>)	1,509	4	9,488	Normal
Tes Final (<i>Post-test</i>)	3,641	4	9,488	Normal

Terlihat jelas dari tabel sebelumnya bahwa nilai χ^2 yang dihitung pada pengujian pertama dan terakhir $<$ dari nilai χ^2 pada tabel. Dengan memakai uji goodness-of-fit χ^2 (Chi Square) untuk uji normalitas, dapat ditentukan derajat kebebasan (dk) = 4 dan

pengujian pertama dan terakhir berdistribusi normal dengan tingkat keyakinan $\alpha = 0,05$.

Kita dapat melanjutkan dengan pengujian hipotesis (uji-z) karena kita mengetahui bahwa data post-test berdistribusi normal dan standar deviasinya juga diketahui. Tabel 4 di bawah ini menampilkan data efek perhitungan uji hipotesis terhadap data post-test:

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis Data *Post-Test*

Data	Z _{hitung}	Dk	Z _{tabel}	Kesimpulan
Post-test	5,28	19	1,64	H _a diterima dan H _o ditolak

H_o : Rata-rata efek edukasi murid kelas IV SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau dalam pelajaran IPA dan (IPS) tahun pelajaran 2023–2024 setelah penggunaan materi pembelajaran video animasi tidak kurang dari 70 ($\mu_0 < 70$).

H_a : Setelah penggunaan materi pembelajaran video animasi, nilai mean efek belajar IPA dan (PS murid kelas IV SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau jauh > atau =70 ($\mu_0 \geq 70$) pada tahun pelajaran 2023–2024. tahun.

Kapasitas terakhir pengganti menunjukkan bahwa nilai Zhitung dan Ztabel dilihat, dan $\alpha = 0,05$ digunakan dalam estimasi sehingga menghasilkan Zhitung = 5,28 dan Ztabel = 1,64. Spekulasi pemeriksaan dapat dianggap jelas karena Zhitung > Ztabel setara 5,28 > 1,65, yang menunjukkan bahwa H_e diakui dan H_o ditolak. Siswa kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau mencapai efek edukasi minimal 70 sesudah menggunakan bahan pembelajaran video animasi untuk pembelajaran IPS.

Uji coba instrumen dilakukan terlebih dahulu, kemudian dilanjutkan dengan prosedur penelitian. Kelas V SD Negeri 14 Lubuklinggau melaksanakan uji coba instrumen dalam satu kali pertemuan. Tujuan dari percobaan ini adalah untuk mengevaluasi validitas suatu pertanyaan dan mengidentifikasi pertanyaan yang termasuk dalam kategori layak digunakan dalam penelitian. di SD Negeri 14 Lubuklinggau pada kelas IV.

Sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran memanfaatkan media video animasi, peneliti melakukan pre-test untuk menilai kemampuan awal setelah dilakukan pengujian instrumen. Informasi pretest di kelas IV SD Negeri 14 Lubuklinggau menunjukkan nilai tipikal siswa sebesar 62,5. Setelah pemeriksaan selesai, pengobatan dilanjutkan dengan 3 kali pertemuan. Pada tanggal 20 Maret, 28 Maret, dan 3 April 2024 akan dilaksanakan rapat. Siswa didorong untuk menggunakan media video animasi untuk pembelajaran di kelas.

Para peneliti menyelesaikan latihan tes penentuan kapasitas akhir siswa pada suatu materi setelah mempelajari perlakuan pembelajaran ujian sosial dengan menggunakan media video hidup. Berdasarkan data, skor rata-rata keseluruhan adalah 77,45. Tiga siswa (15%) masih belum menyelesaikan ujian akhir, sedangkan 17 siswa (85%) telah menyelesaikannya. Nilai mean skor pre-test adalah 62,5, sedangkan rata-rata skor post-test merupakan 77,45, menurut penelitian.

Menurut penelitian ini, video animasi bisa menambah efek edukasi murid dengan signifikan. Hasilnya, guru bisa menggunakan video animasi sebagai alat pengajaran untuk melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang menghadirkan masalah yang menarik dan dapat dikelola, sehingga menumbuhkan lingkungan belajar



yang baru. permasalahan yang diangkat oleh siswa. Rata-rata nilai siswa yang memperoleh KKTP (70) menunjukkan hal tersebut. H_a diterima dan H_o ditolak menurut efek perhitungan data tersebut, diperoleh Zhitung (5,28) dengan $\alpha = 0,05$. Artinya Zhitung (5,28) > Ztabel (1,64). Akibat dari kajian dan analisa uji z yang menggunakan data post-test menggambarkan tujuan pembelajaran IPS.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil belajar IPS kelas IV Bab 5 setelah penggunaan media video animasi tuntas secara signifikan dengan kategori lebih besar dari 70 (o 70) berdasarkan penelitian dan analisa yang dilaksanakan pada kelas IV SD Negeri 14 Lubuk linggau.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, R. (2015). *Pengantar Pendidikan Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*. 9(1), 8-18.
- Dewi, N. M. L. C., & Negara, I. G. A. O. (2021). Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Melalui Video Animasi IPA Pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*. 8 (1), 122-130.
- Djamaluddin, A. & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Sulawesi: CV. Kaaffah Learning Center.
- Hardianti, & Asri, W. K. (2017). Penggunaan Media Video untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XII IPA SMA Negeri 11 Makassar Pendidikan Sastra dan Bahasa: *Jurnal Pendidikan Bahasa Asing dan Sastra*. 1 (2), 123-130.
- Hardini, I. & Puspitasari, D. (2017). *Strategi Pembelajaran Terpadu*. Yogyakarta: Group Relasi Insti Media.
- Husni, P., Mursyid, M., & Gusfarenie, D. (2021). *pengaruh penggunaan media video animasi terhadap motivasi belajar siswa madrasah tsanawiyah negeri 5 kota jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Milawati. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta CV.
- Simartama, E, J. (2016). Penerapan model pembelajaran snowballthrowing untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Kartika 1-1. (Jurnal, Vol. 6, No. 2, p-ISSN 2407-4934. e-ISSN 2355-1747) diakses pada 20 maret 2021.
- Sulisnawati, Eka. (2022). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran IPA SD Negeri 1 Dwijaya*. Disertasi Doktoral, Universitas PGRI Silampari.



- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suprahatingrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran, Teori & Aplikasi*. Yogyakarta;Ar-Ruzz Media.
- Wati, P. R., Viktor, P., Raden, A. G. K. (2023). Penerapan media explosion box dalam pembelajaran gaya dan gerak untuk mengukur hasil belajar IPA siswa kelas IV SD negeri Sitiharjo. *Linggau Journal science education*. 3(1), 32-33.
- Widiastuti, E. H. (2017). Pemanfaatan Lingkungan Sebagai Sumber Pembelajaran Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Penelitian Pengembangan Kependidikan*. 33(1), 29-36.

