



Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar Tematik Peserta Didik

Oktaviani Ade Katari^{1*}, Asrin¹, Ida Ermiana¹

¹ Program Studi PGSD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2645](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2645)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 09 Januari, 2023

Abstract: The important role of media in the learning process requires teachers to be more creative and innovative in choosing and using various media according to the characteristics of learning. This study aims to determine the effect of animated media on the thematic learning interest of fifth grade students at SDN 28 Mataram in the 2022/2023 academic year. This research uses experimental research, namely quasi experimental type nonequivalent control group design. The subjects in this study were all of the fifth grade students at SDN 28 MTaram, totaling 40 students. Data collection techniques in this study were observation, questionnaires and documentation. The instrument in this study used observation sheets and questionnaires with 15 statements. The data analysis technique used was inferential statistical techniques. Based on the research results and data analysis, it was obtained from the results of the student questionnaire before using animated interactive media, the average student score was 27.37 and after using animated interactive media, the average student score was 48.06. It is known that the average posttest score is greater than the pretest result score. And based on the results of the hypothesis with the t-test it shows that the value of 0.05 is a significant level because the desired confidence interval is 95% in this study the significant value is $0.000 < 0.05$ so H_0 is rejected and H_A is accepted. H_A states that the average value before being given treatment is the average value after being given treatment. Based on the results, it can be concluded that there is a significant influence between the use of animated media and students' learning interest.

Keywords: Animation Media, Learning Interest, Thematic.

Abstrak: Pentingnya peranan media pada proses pembelajaran mengharuskan para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai media sesuai dengan karakteristik pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar tematik peserta didik kelas V SDN 28 Mataram tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen, yaitu quasi experimental tipe nonequivalent control group desain. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 28 Mtaram yang berjumlah 40 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket dan dokumentasi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi dan lembar angket sebanyak 15 pernyataan, Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik inferensial. Berdasarkan hasil penelitian dan analisa data diperoleh hasil angket siswa sebelum menggunakan media interaktif animasi rata-rata skor siswa 27,37 dan setelah menggunakan media interaktif animasi rata-rata skor siswa 48,06. Diketahui bahwa skor hasil rata-rata posttest lebih besar dari skor hasil pretest. Dan berdasarkan hasil hipotesa dengan uji-t menunjukkan bahwa nilai 0,05 signifikan level karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% dalam penelitian ini nilai signifikan adalah $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_A diterima. H_A menyatakan bahwa

nilai rata-rata sebelum diberi perlakuan nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan. Berdasarkan hasil, dapat diperoleh kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media animasi dengan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media Animasi, Minat Belajar, Tematik.

PENDAHULUAN

Peran media sangat penting dalam proses pembelajaran (Putri, et al., 2021). Media sebagai alat bantu mengajar, sangat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian siswa dalam belajar, serta mampu memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan guru supaya pembelajaran menjadi lebih menarik (Fahrudin, et al., 2022; Gunawan, et al., 2021). Pentingnya peranan media pada proses pembelajaran mengharuskan para guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran (Herawati, et al., 2022).

Pembelajaran pada umumnya masih menggunakan komponen-komponen yang umum, seperti papan tulis, gambar-gambar, meja, kursi, dan lain sebagainya yang masih sering digunakan dalam pendidikan saat ini meskipun belum banyak berdampak pada hasil belajar (Yulianti, et al., 2022). Ketika siswa terlibat dalam kegiatan belajar, minat berfungsi sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar (Yustiqvar, et al., 2019). Menurut Hatyinawati, et al (2022) minat belajar adalah kecenderungan yang konsisten untuk memperhatikan dan mengingat beberapa kegiatan. Awal suatu kegiatan dan sebagai hasil dari keikutsertaan dalam suatu kegiatan dapat didorong oleh minat. Kurang adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang disampaikan guru sehingga sulit memahami isi materi pada mata pelajaran tersebut dan akhirnya berpengaruh terhadap hasil belajar (Ramdani, et al., 2021). Seseorang yang tertarik pada sesuatu akan memberikan perhatian penuh mereka sepanjang waktu. Selain itu, siswa menjadi termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan serius dari awal hingga akhir untuk memperoleh hasil belajar yang positif sebagai hasil dari minatnya (Hadisaputra, et al., 2019).

Proses kegiatan belajar mengajar yang tidak inovatif sering menjadi salah satu faktor penyebab rendahnya minat belajar peserta didik, peserta didik juga cenderung cuek bahkan berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini dikarenakan guru masih sebagai sumber utama dalam penyampaian materi pembelajaran yang masih sangat menganut metode klasik, artinya sifat penyampaiannya masih menggunakan metode ceramah saja pada saat mengajar. Hal ini menyebabkan metode mengajar guru

bersifat monoton dan tidak memiliki ide, metode, strategi, dan media yang kreatif dalam mengajar yang membuat peserta didik kurang tertarik dan termotivasi sehingga membosankan bagi peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat Ramdani, et al (2020) menyatakan bahwa pembelajaran yang bersifat monoton akan membuat siswa merasa jenuh dan kurang aktif dalam pembelajaran, guru harus membuat pembelajaran sevariatif mungkin, salah satunya dengan memanfaatkan media. Salah satu media yang peneliti gunakan adalah media animasi yang diterapkan pada kegiatan pembelajaran Tematik, khususnya di kelas V SDN 28 Mataram

Media pembelajaran yang tepat disajikan kepada peserta didik sangat berpengaruh terhadap motivasi (Lubis & Ihsan, 2015; Maulani, et al., 2022). Proses belajar mengajar yang memanfaatkan media penerapannya diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar. Dalam meningkatkan minat peserta didik guru harus menciptakan kesenangan dalam belajar, menciptakan kesenangan peserta didik dapat dilakukan dengan menggunakan media animasi selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Perkembangan teknologi sangat efektif dalam menunjang sistem pembelajaran dan menggali informasi mengenai ilmu pengetahuan secara mendalam seperti dengan adanya animasi (Proanggita & Meliyawati, 2022). Sehubungan dengan itu, pemanfaatan media animasi dalam pembelajaran sangatlah membantu dalam hal meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media animasi terhadap minat belajar tematik peserta didik kelas V SDN 28 Mataram tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Sugiyono (2013) berpendapat bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap lain dalam kondisi yang dikendalikan. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk meneliti

populasi atau sampel tertentu. Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui Pengaruh Media Animasi Terhadap Minat Belajar tematik Siswa Kelas V SDN 28 Mataram Tahun Ajaran 2022/2023. Karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif maka semua gejala yang diamati diukur dan diubah dalam bentuk angka.

Jenis penelitian ini merupakan eksperimen yang digunakan adalah Quasi experimental tipe nonequivalent control group design. Menurut Sugiyono (2017) *Quasi experimental tipe nonequivalent control group design* merupakan bentuk pengembangan diri dari true eksperimental design, yang sulit dilaksanakan. Penelitian ini dilakukan terhadap 2 kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (pembanding). Pada kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi sedangkan pada kelas kontrol dilakukan dengan pembelajaran konvensional. Peneliti memberikan tes sebagai data awal untuk pretest.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN 28 Mataram tahun ajaran 2022/2023, yaitu sebanyak 40 peserta didik. peneliti mengambil sampel secara *purposive sampling* yaitu dengan pertimbangan jenis penelitian yang dilakukan yaitu eksperimen tipe *Nonequivalent Control Group Design* yang didalam penelitian ini membutuhkan kelas paralel atau 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok pembanding. Data untuk penelitian ini diperoleh melalui metode observasi, angket dan dokumen. Dua alat penilaian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: 1). Lembar observasi, 2). Angket. Teknik analisis data menggunakan Uji-t (t-test) dan Uji regresi Adapun dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Software Microsoft Excel dan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *Quasi Experimental Tipe Nonequivalent Control Group Design*, dengan Kegiatan penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2022 terhadap kelas V SDN 28 Mataram. Sampel yang digunakan adalah kelas V dengan jumlah siswa 40 orang. Setelah proses pembelajaran dilakukan di kelas kontrol, diberikan angket pre-Test yang dimana dilakukan untuk mengukur kemampuan dasar peserta didik mengenai bahan ajar tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 tentang Komponen Ekosistem.

Kemudian diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Animasi. Setelah itu diberikan post-Test untuk mengetahui kemampuan peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media animasi.

Hasil Penelitian Tes Minat Belajar Peserta Didik

Minat belajar pembelajaran tematik terpadu pada tema 5 sub tema 1 pembelajaran 1, pada penelitian ini terdiri dari hasil pre-test dan post-test uji normalitas data dan uji hipotesis

Skor Minat Belajar Siswa Kelas V

Untuk memberikan gambaran awal tentang minat belajar siswa kelas V dipilih sebagai objek penelitian. Berikut disajikan skor minat belajar siswa kelas V sebelum diberikan perlakuan(pre-test). Data hasil skor minat belajar siswa disajikan pada Tabel 1 dan 2.

Tabel 1. statistik skor minat belajar peserta didik kelas V SDN 28 Mataram sebelum diberikan perlakuan (pre-test)

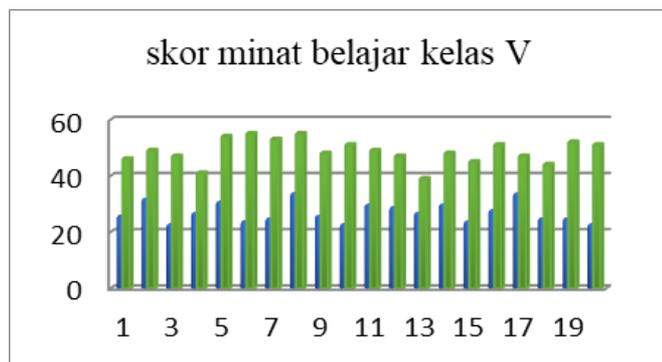
Statistik	Nilai statistik
Ukuran sampel	20
Skor ideal	60
Skor tertinggi	34
Skor terendah	23
Rentangskor(Range)	11
Skorrata-rata(mean)	27,3
Standar deviasi	3,55

Berdasarkan Tabel 1 bahwa skor rata-rata minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan kepada 20 peserta didik sebesar 27,3 dengan standar deviasi 3,55 dan skor ideal 60 berada pada katagori rendah.

Tabel 2 statistik skor minat belajar peserta didik kelas V SDN 28 Mataram setelah diberikan perlakuan (post-test)

Statistik	Nilai statistik
Ukuran sampel	20
Skor ideal	60
Skor tertinggi	55
Skor terendah	39
Rentangskor(Range)	16
Skorrata-rata(mean)	48,6
Standar deviasi	4,34

Berdasarkan Tabel 2 bahwa skor rata-rata minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan kepada 20 peserta didik sebesar 48,06 dengan standar deviasi 4,34 dan skor ideal 60 berada pada katagori tinggi.



Gambar 1. Histogram Skor Minat Belajar Peserta Didik Kelas V SDN 28 Mataram

Histogram diatas menunjukkan bahwa setelah eksperimen dari skor minimal 39 sampai skor maksimal 55 memiliki peningkatan dengan *mean* 48,06 lebih meningkat dibanding sebelum eksperimen yang memiliki skor minimum 23 sampai maksimum 34 dengan *mean* 27,3.

Berdasarkan hasil angket yang diperoleh menunjukkan minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media animasi, maka diperoleh hasil angket sebelum penggunaan media (pre eksperimen) dengan nilai rata-rata yang valid yaitu 20 orang, *mean* 27,3, *median* 26,5, *std.deviation* 3,56, minimum 23, dan maksimum 34. Sedangkan setelah penggunaan (post-eksperimen) pada kelas eksperimen diperoleh jumlah sampel yang valid yaitu 20 orang, *mean* 48,06, *std.deviation* 4,345, minimum 39, dan maksimum 55.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas V di SDN 28 Mataram Tahun pelajaran 2022/2023. Hal ini ditunjukkan dengan tingginya minat belajar siswa dalam menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran mengenai materi komponen ekosistem. Melihat minat belajar siswa kelas V yang dicapai meningkat berarti semakin memperjelas adanya manfaat dari penggunaan media animasi dalam proses belajar mengajar.

Pada saat pembelajaran berlangsung dikelas kontrol tanpa menggunakan media animasi, siswa terlihat kurang aktif dan menikmati proses pembelajaran. Mereka hanya menulis, mendengarkan

arahan dan tak jarang bermain disela-sela pembelajaran sehingga membuat siswa lain tidak fokus dan tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal tersebut berpengaruh terhadap hasil pre-eksperimen siswa yang rendah. Lain halnya ketika media animasi diterapkan di kelas eksperimen terlihat siswa sangat antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih memperhatikan semua komponen yang muncul pada media animasi tentang komponen ekosistem seperti video, suara, dan gambar menarik lainnya membuat pembelajaran menjadi bermakna bagi siswa karena terlihat menarik dan lebih konkrit. Hal tersebut menjadi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa jauh lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan.

Uji Normalitas Data

Uji Normalitas dimaksud untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X (Media Animasi) dan Variabel Y (Minat belajar siswa) yang telah diolah akan diuji normalitasnya menggunakan Microsoft Excel. Uji Normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistik yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0.05$ maka dikatakan Normal dan jika $\text{sig} < 0.05$ dapat dikatakan tidak normal.

Berdasarkan tabel uji normalitas data Terlampir, uji normalitas menggunakan rumus Kolmogrov-Smirnov. Hasil dari uji Normalitas data diketahui signifikan karena rumus Kolmogrov-Smirnov $\text{sig} 0,294$. Hasil analisis rata-rata untuk pre-test menunjukkan nilai signifikan $> 0,05$ yaitu $0,294 > 0,05$ skor rata-rata maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Penelitian sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli seperti Charli (2019) menyatakan minat belajar memiliki pengaruh yang besar terhadap prestasi belajar, karena jika bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat belajar, siswa tidak akan belajar dengan baik. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda dengan tujuan yang diminati. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi.

Uji Hipotesis

Penelitian ini menggunakan Uji - t untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan sebelum dan sesudah

diberikan perlakuan. Untuk melakukan pengujian terhadap hipotesis, maka harus fokus pada nilai signifikannya. Jika nilai signifikannya $>0,05$ maka H_0 diterima sebaliknya jika nilai signifikannya $< 0,05$ maka H_0 ditolak dan konsenkuensinya bila H_0 ditolak maka H_A diterima.

Tabel 3. Rangkuman Uji Hipotesis.

Kelas	N	Mean	Stand ar Deviasi	T-hitung	T-tabel
Kontr ol	20	27.36842 105	3.5555 7	1,26783 E-19	1,68595 446
Ekspe rimen	20	48.06.00	4.3455 97		

Karena selang kepercayaan yang dikehendaki adalah 95% maka signifikan adalah $100-95 = 5\%$ (0.05). Dalam penelitian ini nilai signifikannya adalah 1.267 >0.05 sehingga H_0 ditolak dan H_A diterima. H_A menyatakan bahwa nilai rata-rata sebelum dan sesudah diberi perlakuan \neq nilai rata-rata sesudah diberi perlakuan.

Uji regresi

uji regresi ini adalah untuk melihat hubungan sebab akibat atau pengaruh yang terjadi antara variabel yang satu dengan variabel yang lain. Hasil uji regresi disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Uji regresi Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11,694	2,203		5,308	,000
	X	1,250	,078	,983	16,053	,000

a. Dependent Variable: Y

Dari Tabel 4 dapat dilihat bahwa sig sebesar $0,000 < 0.05$ dan nilai konstanta positif sebesar 11,694 menunjukkan pengaruh positif variabel independen (minat belajar). Bila variabel independen naik atau berpengaruh dalam satuan, maka variabel minat belajar akan naik atau terpenuhi. Maka kesimpulannya siswa yang telah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media animasi menunjukkan minat yang lebih tinggi yaitu rata-rata 48,06 bila dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode ceramah/ tanpa menggunakan media yaitu rata-rata 27,3.

1. Layanan Peran Orang Tua dan Pengasuhan

Menurut Dewi et al., (2013) mengatakan bahwa pengasuhan untuk tumbuh kembang anak secara optimal dilakukan melalui berbagai cara yaitu, stimulasi fisik, intelektual, mental, sosial emosional dan moral spritual secara seimbang. Peran ibu dan anggota keluarga lainnya dalam pengasuhan anak sangat penting, terutama saat bayi baru lahir sampai anak memasuki sekolah. Sejalan dengan pernyataan dari Ruli (2020) yang menyatakan bahwa peran orang tua

(keluarga) yang bertugas sebagai instansi pertama atas perkembangan dan kemajuan anak. Teori-teori para ahli di sesuai dengan hasil penelitian pada lembaga yang ada di Kabupaten Lombok Utara yang kegiatannya berupa organisasi pengasuhan orang tua atau persatuan orang tua murid (POM) sebanyak 38%, yang terlaksana secara rutin ada 15%. Adapun catatan capaian perkembangan secara berkala dibuat oleh semua guru sebanyak 85%, dengan disampaikan melalui buku penghubung orang tua sebanyak 31%, yang catatan atau tanggapan diberikan orang tua dalam bentuk tulisan dilaporkan tersebut sebanyak 54%, yang pertemuan antara pendidik dan orang tua disatukan sebanyak 54%.

Penggunaan media pembelajaran animasi ini akan berdampak besar bagi minat belajar siswa, penggunaan media pembelajaran juga sebagai sarana, alat bantu atau penghubung siswa dengan materi pembelajaran yang sulit dimengerti (Mu'minah, 2021). Minat belajar sangat berperan penting yang harus ada dalam diri siswa karena minat merupakan modal awal siswa untuk belajar (kurniasari, et al., 2021). Jika siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka otomatis akan lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Media interaktif animasi merupakan sistem pembelajaran berbasis multimedia karena media ini dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar, dan dilakukan sekaligus. *Computer Technology Research* (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar (Setyawati, 2020). Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Dengan demikian maka penggunaan media interaktif siswa dapat mengingat materi 80%, karena siswa mampu mendapatkan informasi atau materi pembelajaran dari media tersebut dengan melihat, mendengar, dan kedua hal tersebut sekaligus (Suryanto, 2020). Selain itu media ini terdapat animasi yang merupakan bentuk visual bergerak yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan agar lebih menarik dan mudah dipahami, dengan hal itu maka media tersebut sangat efektif untuk menjadi media yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat siswa (Aji, et al., 2015).

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian ini yang dilakukan pada siswa kelas V SDN 28 Mataram tentang pengaruh media animasi terhadap minat belajar tematik peserta didik dengan menggunakan analisis data kuantitatif uji-t dan uji regresi dengan bantuan aplikasi microsoft excel dan SPSS, diperoleh hasil Sig 1.267 dengan taraf signifikansi 5% yang berarti $1.267 > 0.05$ yang berarti bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_A) diterima. Sehingga dalam penelitian ini H_A diterima dan H_0 ditolak yang dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN 28 Mataram 2022/2023.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. B., Risdianto, N. S., & Fatimah, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 dengan Pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL). *Jurnal Kaunia*, 11(1), 78-83.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Gunawan, G., Purwoko, A. A., Ramdani, A., & Yustiqvar, M. (2021). Pembelajaran menggunakan learning management system berbasis moodle pada masa pandemi covid-19. *Indonesian Journal of Teacher Education*, 2(1), 226-235.
- Hadisaputra, S., Gunawan, G., & Yustiqvar, M. (2019). Effects of Green Chemistry Based Interactive Multimedia on the Students' Learning Outcomes and Scientific Literacy. *Journal of Advanced Research in Dynamical and Control Systems (JARDCS)*, 11(7), 664-674.
- Hartinawanti, H., Kaif, S. H., & Imbo, A. (2022). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Mind Mapping dalam Meningkatkan Minat Belajar IPS Siswa SD Negeri Topa. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(3), 1304-1310.
- Herawati, G., Gunayasa, I. B. K., & Ningsih, S. (2022). Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Kurniasari, W., Murtono, M., & Setiawan, D. (2021). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Blended Learning Berbasis Pada Google Classroom. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 141-148.
- Lubis, I. R., & Ikhsan, J. (2015). Pengembangan media pembelajaran kimia berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi kognitif peserta didik SMA. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 1(2), 191-201.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., & Aeni, A. N. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 2(1), 19-26.
- Mu'minah, I. H. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video sebagai alternatif dalam pembelajaran daring IPA pada masa pandemi covid-19. *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021*, 1(1), 1197-1211.
- Prianggita, V. A., & Meliyawati, M. (2022). Peran Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Era Pandemi Covid-19. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 147-154.
- Putri, N. A., & Setiawan, H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Talk Write Berbantu Media Gambar Terhadap Keterampilan

- Menulis Teks Narasi Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 3(2), 134-139.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 6(3), 433-440.
- Ramdani, A., Jufri, A. W., Gunawan, G., Fahrurrozi, M., & Yustiqvar, M. (2021). Analysis of Students' Critical Thinking Skills in terms of Gender Using Science Teaching Materials Based on The 5E Learning Cycle Integrated with Local Wisdom. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 10(2), 187-199.
- Setyawati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di MTs Darul Ulum Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26-37.
- Suryanto, S., Ariana, S., & Rizal, S. (2020). Pengembangan Sistem Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Nasional Ilmu Komputer*, 1(1), 49-58.
- Yulianti, A., Suyanti, S., & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742-749.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.