



Media Pembelajaran Video Animasi IPAS Materi Mengetahui Bumi Kita Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Ni Putu Eka Arisandi^{1*}, I Wayan Ilia Yuda Sukmana² 

^{1,2} Prodi Pendidikan Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received June 02, 2024

Accepted August 18, 2024

Available online August 25, 2024

Kata Kunci:

Video Animasi, Hasil Belajar, Kognitif.

Keywords:

Animated videos, Learning outcomes, Cognitive.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2024 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Pembelajaran IPAS yang disampaikan guru masih menggunakan metode ceramah, guru hanya memfokuskan hafalan teori tanpa melibatkan peserta didik. Hal ini membuat hasil belajar siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu, dengan desain *Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini yakni seluruh siswa SD. Sampel penelitian yakni siswa kelas VA sebanyak 23 siswa sebagai kelas eksperimen, dan kelas VB sebanyak 20 siswa sebagai kelas kontrol. Metode dan instrument pengumpulan data menggunakan tes objektif pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik inferensial. Data kompetensi pengetahuan IPAS kemudian dianalisis dengan menggunakan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata skor hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif pada materi mengenai bumi kita mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD. Implikasi dalam penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif serta siswa mampu secara aktif dalam proses pembelajaran.

ABSTRACT

The science learning delivered by the teacher still uses the lecture method. The teacher only focuses on memorizing the theory without involving students. This makes student learning outcomes low. A study was conducted to analyze the effect of animated video learning media on cognitive learning outcomes in the science subject. This type of research is a quasi-experiment with a Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design. The population in this study were all elementary school students. The research sample was 23 students in class VA as the experimental class and 20 students in class VB as the control class. The method and instrument for data collection used multiple-choice objective tests. The data analysis technique used in this study was inferential statistical analysis. The science knowledge competency data were then analyzed using the t-test. The results showed that the average score of learning outcomes in the experimental group was more significant than the control group. Based on this, animated video learning media affects cognitive learning outcomes in the material on getting to know our earth in the science subject of grade V elementary school students. The implications of this study are expected to be a reference for teachers in creating more innovative learning, and students can be active in the learning process.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa seperti yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945, dilaksanakan salah satunya dengan perubahan kurikulum yang terus menerus diupayakan demi kemajuan pendidikan. Perubahan kurikulum terjadi karena masyarakat yang tidak kunjung puas dengan hasil pendidikan sekolah dan selalu ingin memperbaikinya (Gusteti & Neviyarni, 2022; Rahayu, Rosita, Rahayuningsih, Hernawan, & Prihantini, 2022). Perubahan kurikulum

Corresponding author.

*E-mail address: eka.arisandi@undiksha.ac.id (Ni Putu Eka Arisandi)

menjadi kurikulum berbasis kompetensi sudah barang tentu akan membawa konsekuensi perlu adanya perubahan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar maupun dalam mengevaluasi hasil pembelajarannya. Sehubungan dengan itu, sangat perlu disusun buku-buku petunjuk pelaksanaan secara jelas bagi para pelaku pendidikan dalam merencanakan, mengorganisasikan, melaksanakan, dan menilai proses belajar mengajar agar dapat mencapai kompetensi sebagaimana yang tertuang dalam kurikulum (Indarta et al., 2022; Wahyudin, 2021). Kurikulum Merdeka memberi kebebasan dan berpusat pada siswa, guru dan juga sekolah bebas untuk menentukan pembelajaran yang sesuai. Kurikulum Merdeka mengusung konsep “Merdeka Belajar” yang menurut berarti memberikan kebebasan sekolah, guru dan siswa untuk bebas berinovasi, belajar mandiri dan kreatif, yang di mana kebebasan ini dimulai dari guru sebagai penggerak (Gumilar, Rosid, Sumardjoko, & Ghufroon, 2023; Sopiensyah, Masrurroh, Zaqiah, & Erihadiana, 2022). Dalam Kurikulum Merdeka tidak ada lagi tuntutan tercapainya nilai ketuntasan minimal, tetapi menekankan belajar yang berkualitas demi terwujudnya siswa berkualitas, berkarakter profil pelajar Pancasila, memiliki kompetensi sebagai sumber daya manusia Indonesia siap menghadapi tantangan global (Budiwati, Budiarti, Muckromin, Hidayati, & Desstya, 2023; Rahmawati, Wening, Sukadari, & Rizbudiani, 2023). Di era globalisasi ini manusia dihadapkan pada tantangan yang berat dengan adanya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang pesat.

Salah satu penerapan teknologi dalam bidang pendidikan antara lain pemanfaatan sarana multimedia dan media internet dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi yang digunakan untuk mengembangkan metode-metode pembelajaran dalam pendidikan menjadi masalah utama pendidikan di Indonesia (Dewi & Suniasih, 2023; Huda, 2020). Pasalnya masih banyak sekolah yang belum menerapkan atau bahkan belum bisa mencampurkan antara pendidikan dan teknologi dengan baik dan sarana prasarana yang kurang memadai menjadi alasan mengapa Indonesia bisa tertinggal dari negara lain di dalam hal teknologi pendidikan walaupun dunia pendidikan telah berkembang sangat baik dari waktu ke waktu, kemajuan ini tidak didukung dengan kemajuan sumber daya manusia yang bisa selaras mengikuti perubahan dalam dunia pendidikan (Abidah, Suryanto, & Ridwandono, 2022; Susilo, 2019). Guru diharuskan mampu untuk menguasai perkembangan zaman demi kemajuan dan kebaikan suatu bangsa, dalam hal ini khususnya dunia pendidikan (Aspi & Syahrani, 2022; Nurrohma & Adistana, 2021).

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru pengajar IPAS kelas V di SD Negeri 5 Kampung Baru menyatakan bahwa guru sudah melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Guru melibatkan siswa pada kegiatan pembelajaran diskusi dan tanya jawab. Namun kenyataannya di lapangan siswa kurang semangat ketika melakukan proses pembelajaran, siswa jarang mengangkat tangan saat diberikan pertanyaan oleh guru dan sebagian besar siswa masih membicarakan hal di luar pelajaran ketika pembelajaran sedang berlangsung. Pembelajaran IPAS dianggap cukup sulit oleh siswa karena proses pembelajarannya yang berlangsung, guru hanya memfokuskan pada menghafal teori dan mengerjakan soal-soal dengan cara yang monoton terutama pada materi bab 4 Mari Mengenal Bumi Kita (Sulhan, 2020). Hal ini dapat terjadi karena kurangnya motivasi dan minat belajar siswa terhadap pembelajaran IPAS, ketika pembelajaran berlangsung siswa terlihat bosan, dan rendahnya pemahaman konsep siswa terhadap materi pembelajaran IPAS. Hal ini didukung dengan hasil tes observasi awal yang dilakukan pada tanggal 15 September 2023 yang menunjukkan bahwa 30%siswa memperoleh nilai 70, 20% memperoleh nilai 60 dan 50% siswa memperoleh nilai kurang dari 50. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan kognitif siswa rendah. Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas perlu di desain secara kreatif dan inovatif dengan memperhatikan karakteristik pengembangan siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru. Dari permasalahan tersebut dipandang perlu adanya inovasi dalam pembelajaran yakni pembelajaran yang mengutamakan penguasaan kompetensi, berpusat pada siswa, memberikan pengalaman belajar, dan relevan dengan kehidupan nyata. Pembelajaran dengan media video animasi sangat cocok diterapkan untuk mata pelajaran IPAS. Karena pembelajaran dengan video animasi memiliki kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa (Alifia & Hendriana, 2021; Gae, Ganing, & Kristiantari, 2021). Pembelajaran dengan media video animasi membuat pembelajaran IPAS menjadi lebih menarik dan bermakna siswa dapat pula belajar secara kontekstual karena siswa diberikan kesempatan untuk mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mampu mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020; Sari & Yatri, 2023). Dengan demikian, dalam pembelajaran IPAS media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa dan berpengaruh terhadap hasil belajar. Dalam pelaksanaannya, video animasi yang digunakan adalah mengadopsi dari aplikasi youtube. Pada video animasi tersebut terdapat gambar animasi bergerak 2D yang bercerita tentang materi “Mari Mengenal Bumi Kita”. Video pembelajaran animasi tersebut menarik untuk dibelajarkan kepada siswa selain karena gambar animasi yang digunakan cerita pada video tersebut mengajak siswa untuk tidak hanya sekedar

berimajinasi ketika proses pembelajaran. Jadi secara tidak langsung siswa dapat memahami pembelajaran tanpa guru harus banyak berbicara dan menjelaskan maka dari itu pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (Syahroni, 2021; Widani, Sudana, & Agustiana, 2019) Dengan penggunaan media pembelajaran animasi yang tepat, materi pembelajaran yang sulit atau abstrak dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Media animasi dapat menyajikan informasi secara interaktif dan memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media video animasi memiliki banyak manfaat yang diberikan terhadap hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran IPAS yang perlu pemahaman berdasarkan bukti, memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu singkat, dan dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih mandiri dalam memahami materi pembelajaran (Suryaman & Suryanti, 2022; Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Mayang Ayu Sunami & Aslam, 2021; Sukarini & Manuaba, 2021). Dengan media video animasi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar karena melalui video animasi siswa dapat melihat sesuatu yang awalnya bersifat abstrak (Fisabilillah & Sakti, 2021; Widiyasanti & Ayriza, 2018). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan keaktifan dan pemahaman siswa (Gae et al., 2021; Irawan, Rafiq, & Utami, 2021). Berdasarkan temuan tersebut dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar kognitif pada materi mengenal bumi kita mata pelajaran IPAS siswa kelas 5 SD.

2. METODE

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara langsung pengaruh suatu variabel terhadap variabel lain dan menguji hipotesis hubungan sebab-akibat. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi terhadap hasil belajar kognitif pada mata pelajaran IPAS siswa kelas V SD. Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan desain penelitiannya menggunakan desain eksperimental yaitu *quasi experiment*. Kelompok pertama kelas eksperimen melakukan pembelajaran dengan media animasi yang mengintegrasikan nilai. Kelompok kedua adalah kelompok kelas kontrol atau kelompok pembandingan melakukan pembelajaran secara konvensional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru dengan jumlah siswa sebanyak 43. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik Sampling Jenuh, dimana teknik pemilihan sampel apabila semua anggota populasi dijadikan sampel. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang diberikan pada awal (*pretest*) dan akhir (*posttest*) pembelajaran BAB 4 Berkenalan dengan Bumi Kita, dengan menggunakan soal pilihan ganda, jenis instrumen yang digunakan adalah tes hasil belajar kognitif dalam pembelajaran IPAS.

Tes digunakan untuk mengukur hasil belajar ranah kognitif, berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 4 pilihan sebanyak 20 soal. Tes ini disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen pengumpulan data hasil belajar kognitif siswa. Ranah kognitif yang diukur adalah C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (mengaplikasikan), C4 (menganalisis), C5 (mengevaluasi), C6 (mencipta) yang disesuaikan dengan indikator pada kurikulum tingkat satuan pendidikan. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik inferensial. Analisis statistik inferensial digunakan untuk menganalisis data keefektifan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran IPAS. Sebelum dilakukan uji-t dilakukan uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji Kolmogorov Smirnov dengan ketentuan jika $\text{sig} > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal. Dalam hal ini menggunakan bantuan program komputer SPSS (*Statistical Product and Service*). Uji homogenitas digunakan untuk menguji apakah data yang di uji dalam sebuah penelitian merupakan data yang homogen atau tidak. Uji-t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai post-test kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Uji independent sampel t test dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS. Analisis data gain ternormalisasi digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan nilai dari kelompok eksperimen dan kontrol. Peningkatan ini dilihat dari nilai pre-test dan post-test dari masing-masing kelas. Kisi-kisi instrumen pre test dan post test dapat dilihat pada [Tabel 1 dan 2](#).

Tabel 1. Kisi-kisi instrument *pre test*

ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)	Indikator Ketercapaian
3.4 Memahami struktur lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan.	3.4.1 Siswa mampu menjelaskan struktur lapisan bumi litosfer 3.4.2 Siswa mampu menjelaskan struktur lapisan bumi hidrosfer 3.4.3 Siswa mampu menjelaskan struktur lapisan bumi atmosfer 3.4.4 Siswa mampu mengklasifikasikan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan.
3.5 Menganalisis terjadinya siklus air dan perubahan-perubahan di permukaan bumi.	3.5.1 Siswa mampu menganalisis terjadinya siklus air. 3.5.2 Siswa mampu mengaitkan perubahan-perubahan di permukaan bumi dengan lingkungan sekitar.
3.6 Mengevaluasi kembali proses pergerakan lempeng bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel bumi	3.6.1 Siswa mampu menyimpulkan kembali proses pergerakan lempeng bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel bumi.

Tabel 2. Kisi-kisi instrument *post test*

ATP (Alur Tujuan Pembelajaran)	Indikator Ketercapaian
3.4 Memahami struktur lapisan bumi (litosfer, hidrosfer, dan atmosfer) dan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan.	3.4.1 Siswa mampu menjelaskan struktur lapisan bumi litosfer 3.4.2 Siswa mampu menjelaskan struktur lapisan bumi hidrosfer 3.4.3 Siswa mampu menjelaskan struktur lapisan bumi atmosfer 3.4.4 Siswa mampu mengklasifikasikan kenampakan alam yang ada di daratan maupun perairan.
3.5 Menganalisis terjadinya siklus air dan perubahan-perubahan di permukaan bumi.	3.5.1 Siswa mampu menganalisis terjadinya siklus air. 3.5.2 Siswa mampu mengaitkan perubahan-perubahan di permukaan bumi dengan lingkungan sekitar.
3.6 Mengevaluasi kembali proses pergerakan lempeng bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel bumi	3.6.1 Siswa mampu menyimpulkan kembali proses pergerakan lempeng bumi yang terjadi akibat arus konveksi cairan di mantel bumi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru Kecamatan Buleleng dengan muatan pembelajaran IPAS pada BAB 4 (Menenal Bumi Kita). Deskripsi data kompetensi pengetahuan IPAS memaparkan tentang rata-rata standar deviasi, varians, nilai maksimum, nilai minimum, rentangan panjang kelas, dan banyak kelas dari data kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru, Kecamatan Buleleng, dengan siswa dibelajarkan menggunakan media pembelajaran video animasi, maupun siswa yang dibelajarkan tidak menggunakan media pembelajaran video animasi. Pengolahan data dikerjakan dengan bantuan *Microsoft Excel 2013* dan *SPSS*. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dikelompokkan menjadi 2 yaitu data kompetensi pengetahuan IPAS kelas eksperimen dan data kompetensi pengetahuan IPAS kelas kontrol. Pada penelitian ini kelompok eksperimen yang digunakan yaitu siswa kelas V A SD Negeri 5 Kampung Baru dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Kegiatan awal yang dilakukan yaitu pemberian *pretest* kepada kelompok eksperimen, selanjutnya dengan pemberian perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media video pembelajaran animasi. Perlakuan tersebut diberikan sebanyak 6 kali pertemuan yang disesuaikan dengan jam pelajaran disekolah tersebut. Langkah akhir dengan memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dengan tujuan mendapatkan data dari kompetensi pengetahuan IPAS. Data kompetensi pengetahuan IPAS diperoleh dari skor *pretest* dan *posttest* yang dinormalisasi dari perhitungan *gain score*. Dari data yang dianalisis mengenai data kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V A kelas eksperimen yaitu siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 65 – 69 diperoleh 1 siswa atau 4,35% dari 23 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 70 – 74 diperoleh 5 siswa atau 21,74% dari 23 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai

kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 75 – 79 diperoleh 5 siswa atau 17,39% dari 23 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 80 – 84 diperoleh 6 siswa atau 26,07% dari 23 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 85 – 89 diperoleh 4 siswa atau 17,39% dari 23 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 90 – 94 diperoleh 3 siswa atau 13,04% dari 23 siswa. Pada penelitian ini kelompok eksperimen yang digunakan yaitu siswa kelas V B SD Negeri 5 Kampung Baru dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa.

Kegiatan awal yang dilakukan yaitu pemberian pretest kepada kelompok kontrol, selanjutnya dengan pemberian perlakuan terhadap kelas kontrol tidak dengan pembelajaran media video pembelajaran animasi. Perlakuan tersebut diberikan sebanyak 6 kali pertemuan yang disesuaikan dengan jam pelajaran disekolah tersebut. Langkah akhir dengan memberikan posttest pada kelas kontrol dengan tujuan mendapatkan data dari kompetensi pengetahuan IPAS. Data kompetensi pengetahuan IPAS diperoleh dari skor pretest dan posttest yang dinormalisasi dari perhitungan gain score. Dari data yang dianalisis mengenai data kompetensi pengetahuan IPAS siswa kelas V B kelas kontrol yaitu siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 60 – 63 diperoleh 3 siswa atau 15% dari 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 64 – 67 diperoleh 3 siswa atau 15% dari 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 68 – 71 diperoleh 6 siswa atau 30% dari 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 72 – 75 diperoleh 4 siswa atau 20% dari 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 76 – 79 diperoleh 0 siswa atau 0% dari 20 siswa. Siswa yang mendapatkan nilai kompetensi pengetahuan IPAS dengan rentangan 80 – 83 diperoleh 34 siswa atau 20% dari 20 siswa. Uji normalitas digunakan untuk melihat apakah data pre-test dan post-test kelas eksperimen dan juga kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas merupakan syarat mutlak sebelum melakukan analisis statistik parametrik. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikan $> \alpha = 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, dan jika nilai signifikan $< \alpha = 0,05$ maka data tidak berdistribusi normal. Adapun Hasil uji normalitas yang diperoleh disajikan pada [Tabel 3](#).

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas

	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest A (Eksperimen)	0,172	23	0,075	0,913	23	0,047
	Posttest A (Eksperimen)	0,148	23	0,200	0,934	23	0,134
	Pretest B (Kontrol)	0,159	20	0,200	0,928	20	0,141
	Posttest B (Kontrol)	0,156	20	0,200	0,909	20	0,062

Berdasarkan hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa data awal pre-test kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan 0,047 dan pre-test kelas kontrol memperoleh nilai signifikan 0,141. Berdasarkan [Tabel 1](#) diperoleh nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga data hasil belajar IPAS materi Mengenal Bumi Kita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Data akhir atau post-test kelas eksperimen memperoleh nilai signifikan 0,134 dan post-test kelas kontrol memperoleh nilai signifikan 0,062. Berdasarkan kriteria pengujian apabila nilai signifikan $> \alpha = 0,05$ maka data berdistribusi normal. Berdasarkan [Tabel 1](#) diperoleh nilai signifikansi pada kolom Shapiro-Wilk kelompok eksperimen dan kelompok kontrol lebih besar dari 0,05, sehingga data hasil belajar IPAS materi Mengenal Bumi Kita kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui homogenitas kedua sampel yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kedua kelas yang akan diujikan sampel penelitian sebelumnya diuji homogenitas terlebih dahulu untuk mengetahui apakah kedua kelas tersebut homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS dengan kriteria pengujian apabila hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa Jika nilai Sig. pada Based on Mean $> 0,05$, maka data homogen. Jika nilai Sig. pada Based on Mean $< 0,05$, maka data penelitian tidak homogen. Adapun hasil perhitungan uji homogenitas disajikan pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Hasil Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	0,323	1	41	0,573
	Based on Median	0,223	1	41	0,640
	Based on Median and with adjusted df	0,223	1	40,795	0,640
	Based on trimmed mean	0,299	1	41	0,588

Berdasarkan hasil pengujian menggunakan SPSS dapat diketahui bahwa nilai signifikan yang diperoleh adalah sebesar $0,573 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians kelompok *postest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama atau homogen. Berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas yang telah dilakukan menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan memiliki varian yang homogen. Sehingga uji perbedaan nilai post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat menggunakan uji independent sampel t test. Uji tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan secara signifikan antara nilai post-test kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan media video animasi dalam pembelajaran. Uji independent sampel t test dilakukan dengan menggunakan bantuan software SPSS. Adapun hasil uji independent sampel t test disajikan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Independent Samples Test

		Levene's test for Equality of variances		t-test for equality of Means			95% confidence interval of the Difference			
		F	Sig.	t	df	Sig.(2-tailed)	Mean Difference	Std.Error Difference	Lower	Upper
Hasil Belajar	Equal variances assumed	0,323	0,573	3,587	41	0,001	7,728	2,154	3,378	12,079
	Equal variances not assumed			3,608	40,833	0,001	7,728	2,142	3,402	12,055

Berdasarkan tabel *Independent Samples Test* pada bagian *Equal Variances Assumed* diketahui nilai Sig. (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent sample t test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang dibelajarkan dengan media pembelajaran video animasi dengan kelompok kontrol yang tidak dibelajarkan dengan video animasi. Setelah dilakukan uji hipotesis dengan uji-t maka menentukan keefektifan media pembelajaran yaitu dengan menggunakan uji gain ternormalisasi. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelompok eksperimen adalah sebesar 0,5238 termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N-gain score minimal 0,14 dan maksimal 0,75. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-gain score menunjukkan bahwa nilai rata-rata N-gain score untuk kelompok kontrol adalah sebesar 0,3106 termasuk dalam kategori sedang. Dengan nilai N-gain score minimal 0,11 dan maksimal 0,50. Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran IPAS Materi Mengenal Bumi Kita Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, terdapat perbedaan rata-rata skor hasil belajar IPAS pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Secara deskriptif, hasil belajar IPAS kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas V SD Negeri 5 Kampung Baru. Temuan penelitian ini yang menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa disebabkan oleh beberapa faktor. *Pertama*, video pembelajaran animasi tersebut

menarik untuk dibelajarkan kepada siswa karena gambar animasi yang digunakan mengandung cerita terkait materi yang dibelajarkan, pada video tersebut mengajak siswa untuk tidak hanya sekedar berimajinasi ketika proses pembelajaran, sehingga siswa akan lebih memahami pembelajaran yang dilaksanakan. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa menggunakan media video animasi, materi yang terdapat pada buku dikemas ke dalam sebuah video animasi sehingga siswa akan lebih mudah memahami dan menarik minat siswa untuk belajar (Hamidi, Jamaluddin, Koderi, & Erlina, 2023; Irawan et al., 2021). Selain hal tersebut, pelajaran yang menggunakan video animasi akan terkesan lebih menarik dan mampu menjelaskan suatu konsep yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga siswa tidak akan cepat bosan dalam kegiatan belajar (Abidah et al., 2022; Wahyudin, 2021). Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa video pembelajaran animasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif berinteraksi terhadap lingkungan belajar melalui kegiatan menyimak video pembelajaran animasi, sehingga siswa dapat belajar bermakna dan berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa.

Kedua, penggunaan media video pembelajaran animasi membantu siswa lebih memahami materi yang dipelajari. Penggunaan video pembelajaran animasi dapat membuat suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif, sehingga siswa tidak jenuh saat mengikuti pembelajaran. Penggunaan media video animasi memiliki banyak manfaat yang diberikan terhadap hasil belajar siswa yaitu sangat membantu guru dalam mencapai hasil belajar khususnya mata pelajaran IPAS yang perlu pemahaman berdasarkan bukti, memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu singkat, dan dapat merangsang minat belajar siswa untuk lebih mandiri dalam memahami materi pembelajaran (Mariani, Saputra, & Mariana, 2022; Ula, Nugraha, & Rohim, 2022). Hal ini memperkuat hasil penemuan sebelumnya yang menyatakan penggunaan video animasi mampu memicu keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya (Achmad, Fanani, Wali, & Nadhifah, 2021; Hade, Helvina, & Yufrinalis, 2023).

Selain hal tersebut, dengan media video pembelajaran animasi menjadikan siswa termotivasi dalam belajar, sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang dipelajari. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran dengan baik. Pendapat tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan, media dapat meningkatkan keingintahuan siswa, merangsang siswa aktif belajar, dan dapat menghidupkan suasana belajar. Penelitian lainnya menyatakan, media video pembelajaran animasi dapat merangsang siswa untuk melakukan aktivitas yang relevan dalam pembelajaran (Candra Dewi & Negara, 2021; Mariani et al., 2022). Hal ini terbukti dari aktivitas siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan, dan mengajukan pendapat/ide yang dilakukan siswa. Peningkatan aktivitas tersebut dapat mempengaruhi peningkatan penguasaan materi siswa. Media video pembelajaran animasi merupakan salah satu alat yang mampu memvisualisasikan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata sehingga mempermudah siswa dalam memahami pembelajaran (Aeni, Aprilia, Putri, & Afriyanti, 2022; Bua, 2022).

Ketiga, pembelajaran dengan video animasi yang diterapkan menjadikan pembelajaran semakin menyenangkan. Siswa menjadi semakin aktif saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut terlihat ketika siswa bersemangat saat menyimak video animasi. Selain hal tersebut, siswa sangat antusias ketika diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan video animasi dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan mampu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Pendapat ini, sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa siswa akan lebih fokus pada materi yang disampaikan melalui media video animasi, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa (Fisabilillah & Sakti, 2021; Suryaman & Suryanti, 2022). *Keempat*, penghargaan memberikan kesan pada siswa bahwa usaha yang siswa lakukan selama pembelajaran patut dihargai dan dirayakan. Penghargaan yang diberikan meliputi pemberian tepuk tangan, pujian, dan pemberian tanda penghargaan. Penghargaan tersebut mengakibatkan siswa semakin termotivasi dalam belajar, sehingga siswa semakin aktif dalam belajar dan berdampak pula pada hasil belajar kognitif siswa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa penghargaan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, yang berpengaruh pula terhadap keberhasilan hasil belajar kognitif siswa. Pemberian *reward* dalam proses pembelajaran berdampak terhadap meningkatnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan antusias belajar siswa, meningkatnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, siswa lebih bisa mengendalikan tingkah lakunya ketika proses pembelajaran berlangsung (Agustina, Azizah, & Koesmadi, 2021; Syahroni, 2021) (Syahroni, 2021). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan pembelajaran dengan pemberian *reward* memberikan pengaruh yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa (Tesyah Feblyna, 2020; Ula et al., 2022). Ketika guru memberikan *reward* kepada siswa dalam belajar maka hal ini dapat menjadi

pendorong untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian hasil belajar kognitif siswa menjadi semakin meningkat. Suatu keberhasilan proses pembelajaran ditandai dengan kemampuan guru untuk menumbuhkan kesadaran siswa untuk belajar sehingga hasil akan memuaskan. Salah satu hal yang berdampak terhadap hasil belajar yaitu media yang digunakan guru pada saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien. Saat proses pembelajaran, media berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi. Salah satu solusi alternatif agar pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan menarik untuk membangun pemahaman konsep siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta dapat membangun dan menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran IPAS konsep bumi kita yaitu dengan pembelajaran menggunakan media video animasi (Suryaman & Suryanti, 2022; Wahyudi, Siddik, & Suhartini, 2023).

Media video ini mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan. Media video animasi ini sangat tepat digunakan dalam pembelajaran untuk aspek kognitif. Pembelajaran dengan menggunakan media video animasi dapat menarik minat belajar, siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran, selain itu pembelajaran dengan media video animasi mampu menampilkan objek berukuran besar yang tidak mungkin untuk diperlihatkan secara langsung di dalam kelas (Karyada, Wardana, & Sanjaya, 2022; Supriyani, Japa, & Margunayasa, 2021). Media pembelajaran video animasi berperan penting dalam proses pembelajaran terutama mata pelajaran IPAS, Bab 4 "Mari Mengenal Bumi Kita". Pembelajaran dengan media video animasi dapat membantu siswa memahami materi yang abstrak menjadi lebih konkret karena gambar-gambar yang ditampilkan, sehingga siswa tidak hanya sekedar membayangkan saja. Maka, media pembelajaran video animasi mampu mempermudah kesulitan siswa ketika proses pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, terlihat jelas bahwa video pembelajaran animasi dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa yang berdampak pula terhadap hasil belajar kognitif siswa. Tidak hanya itu, video pembelajaran animasi juga dapat meningkatkan motivasi, aktivitas, dan pemahaman konsep siswa. Keberhasilan penelitian-penelitian tersebut mendukung keberhasilan penelitian tentang pengaruh video pembelajaran animasi terhadap hasil belajar kognitif IPAS siswa kelas V di SD Negeri 5 Kampung Baru. Berdasarkan hal tersebut, pembelajaran ini dapat diterapkan sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran, sehingga tidak mudah jenuh, pembelajaran jadi lebih menyenangkan, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, dan pada akhirnya hasil belajar kognitif dapat dioptimalkan. Implikasi yang dapat dirasakan oleh guru adalah guru sudah dapat melaksanakan pembelajaran inovatif di kelas. Selain hal tersebut, guru dapat berkreasi menggunakan lebih banyak media video pembelajaran animasi dalam mengajar di kelas, sehingga pembelajaran menjadi lebih optimal. Berikutnya, keaktifan dan keberanian siswa dalam pembelajaran menjadi bertambah dan lebih fokus dalam belajar, sehingga mempengaruhi hasil belajar terutama pada aspek kognitif siswa. Walaupun penelitian ini berhasil dilakukan namun ada keterbatasan yang peneliti alami. Keterbatasan tersebut yakni penelitian ini hanya dilakukan berdasarkan analisis masalah siswa kelas V SD N 5 Kampung Baru. Penelitian ini hanya mencakup satu materi pada mata pelajaran IPAS. Maka dari itu diharapkan dalam penelitian selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan identifikasi masalah yang lebih dalam serta jangkauan penelitian yang lebih luas.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan hasil belajar IPAS antara kelompok siswa yang dibelajarkan dengan video pembelajaran animasi dan kelompok siswa yang tidak dibelajarkan dengan video pembelajaran animasi pada siswa SD Negeri 5 Kampung Baru. Keaktifan dan keberanian siswa dalam pembelajaran menjadi bertambah dan lebih fokus dalam belajar setelah belajar menggunakan video pembelajaran animasi, sehingga mempengaruhi hasil belajar terutama pada aspek kognitif siswa.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, M. A., Suryanto, T. L. M., & Ridwandono, D. (2022). Analisis Faktor yang Memengaruhi Minat Penggunaan Learning Management System dengan Model UTAUT. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 12(2), 133. <https://doi.org/10.36448/expert.v12i2.2795>.
- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>.
- Aeni, A. N., Aprilia, D., Putri, N. A., & Afriyanti, A. (2022). Penggunaan Video Animasi DESI (Deskriptif, Edukatif, Smart dan Interaktif) Mengenai Sistem Pembayaran Shopee Pay Later dalam Pandangan

- Ekonomi Islam sebagai Sarana Edukatif bagi Mahasiswa. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(2), 1041. <https://doi.org/10.33087/jiubj.v22i2.2258>.
- Agustina, M., Azizah, E. N., & Koesmadi, D. P. (2021). Pengaruh Pemberian Reward Animasi terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 353–361. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i1.1331>.
- Alifia, V., & Hendriana, B. (2021). Video Animasi yang Dapat Meningkatkan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) pada Masa Pandemi Covid 19 untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 243–251. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37156>.
- 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 Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Aspi, M., & Syahrani. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*, 2(1), 64–73. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.35>.
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas media animasi pada keterampilan membaca permulaan siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3594–3601. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2689>.
- Budiwati, R., Budiarti, A., Muckromin, A., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2023). Analisis Buku IPAS Kelas IV Kurikulum Merdeka Ditinjau dari Miskonsepsi. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 523–534. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4566>.
- Candra Dewi, N. M. L., & Negara, I. G. A. O. (2021). Pengembangan Media Video Animasi IPA pada Pokok Bahasan Sistem Pernapasan Kelas V. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 122–130. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32501>.
- Dewi, N. K. A. M. A., & Suniasih, N. W. (2023). E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis Kearifan Lokal Bali Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV. *Mimbar PGSD Undiksha*, 11(1), 91–99. <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v11i1.58348>.
- Fisabilillah, F. F. N., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan Minat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1271–1282. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.562>.
- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32453>.
- Gumilar, G., Rosid, D. P. S., Sumardjoko, B., & Ghufron, A. (2023). Urgensi Penggantian Kurikulum 2013 menjadi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 5(2), 148–155. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikdasar.v5i2.4528>.
- Gusteti, M. U., & Neviyarni. (2022). Pembelajaran Berdiferensiasi Pada Pembelajaran Matematika Di Kurikulum Merdeka. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 3(3), 636–646. <https://doi.org/10.46306/lb.v3i3.180>.
- Hade, O. A., Helvina, M., & Yufrinalis, M. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar IPA Materi Perubahan Wujud Benda Menggunakan Video Animasi Pada Siswa Kelas IV SDK 077 Kewapante. *Journal on Education*, 5(3), 6681–6687. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1448>.
- Hamidi, K., Jamaluddin, W., Koderi, K., & Erlina, E. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Arab Berbasis Video Animasi Interaktif untuk Siswa Madrasah Aliyah. *Journal on Education*, 5(2), 5289–5296. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1098>.
- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Huda, Irkham Abdaul*, 1(2), 143–149. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Waskito, W., Samala, A. D., Riyanda, A. R., & Adi, N. H. (2022). Relevansi Kurikulum Merdeka Belajar dengan Model Pembelajaran Abad 21 dalam Perkembangan Era Society 5.0. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2589>.
- Irawan, D. C., Rafiq, A., & Utami, F. B. (2021). Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(2), 294–301. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.37756>.
- Karyada, I. P. F., Wardana, I. P. M. A., & Sanjaya, K. O. (2022). Pengembangan E-Book Tematik Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 11(1). <https://doi.org/10.23887/karmapati.v11i1.45189>.

- Mariani, N. N., Saputra, I. M. B., & Mariana, I. M. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Muatan Ipa Selama Pembelajaran Daring Siswa Kelas Iii Di Sd Saraswati 1 Denpasar. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.25078/aw.v7ii.800>.
- Mayang Ayu Sunami, & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1–9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1129>.
- Nurrohma, R. I., & Adistana, G. A. Y. P. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media E-Learning Melalui Aplikasi Edmodo pada Mekanika Teknik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1199–1209. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.544>.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., Hernawan, A. H., & Prihantini, P. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>.
- Rahmawati, D. Y., Wening, A. P., Sukadari, S., & Rizbudiani, A. D. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran IPAS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 2873–2879. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.5766>.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159–166. <https://doi.org/10.56916/ejip.v2i3.381>.
- Sopiansyah, D., Masrurroh, S., Zaqiah, Q. Y., & Erihadiana, M. . (2022). Konsep dan Implementasi Kurikulum MBKM (Merdeka Belajar Kampus Merdeka). *Religion Education Social Laa Roiba Journal (RESLAJ)*, 4(1), 34–41. <https://doi.org/10.247476/reslaj.v4i1.458>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjgsd.v10i1.40974>.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon Dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>.
- Susilo, A. (2019). Membangun Brand Awareness Menggunakan Strategi Cyber Pr Pada Perusahaan Start-Up Di Indonesia. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(1), 32–46. <https://doi.org/10.21009/communicology.14.02>.
- Syahroni, I. (2021). Dampak Penghargaan Dalam Pembelajaran Ips Di Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 35(1), 37–44. <https://doi.org/10.21009/pip.351.4>.
- Tesya Feblyna, A. W. (2020). Penggunaan Reward untuk Meningkatkan Pembiasaan Disiplin Anak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4, 1132–1141. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.576>.
- Ula, W. R. R., Nugraha, Y. A., & Rohim, D. C. (2022). Pengaruh Reward and Punishment terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 8(3), 207–212. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v8n3.p207-212>.
- Wahyudi, S. A., Siddik, M., & Suhartini, E. (2023). Analisis Pembelajaran IPAS dengan Penerapan Pendekatan Pembelajaran Berdiferensiasi dalam Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(4), 1105–1113. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i4.1296>.
- Wahyudin, U. R. (2021). Implementasi Manajemen Pendidikan Berbasis Masyarakat dalam Penjaminan Mutu Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 652–663. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1357>.
- Widani, N. K. T., Sudana, D. N., & Agustiana, I. G. A. T. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar IPA Dan Sikap Ilmiah Pada Siswa Kelas V SD Gugus I Kecamatan Nusa Penida. *Journal of Education Technology*, 3(1), 15–21. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i1.17959>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.