

## Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Dasar Pecahan di SDN 2 Banding Agung

Laila Maulida Ma'ruf<sup>1</sup>, Yunni Arnidh<sup>2</sup>, Rahman Cahyadi<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Pringsewu

[laila.2020406405093@student.umpri.ac.id](mailto:laila.2020406405093@student.umpri.ac.id), [yunniarnidha@umpri.ac.id](mailto:yunniarnidha@umpri.ac.id),

[rahmancahyadi@umpri.ac.id](mailto:rahmancahyadi@umpri.ac.id)

### Abstrak

Di tengah tantangan pembelajaran matematika, terutama pada konsep dasar pecahan yang seringkali dianggap sulit oleh siswa, media pembelajaran video animasi menjanjikan sebuah solusi. SD Negeri 2 Banding Agung, yang menghadapi rendahnya hasil belajar dalam konsep ini, memutuskan untuk mengimplementasikan pendekatan baru melalui penggunaan video animasi. Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengukur efektivitas media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa. Penelitian bersifat kuantitatif eksperimen dengan menggunakan desain *Quasi Experimental*, khususnya *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Instrumen yang digunakan adalah tes dalam bentuk soal esai yang telah melalui validasi untuk memastikan reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda yang adekuat. Proses analisis meliputi uji homogenitas, normalitas, dan terutama uji hipotesis untuk menentukan pengaruh signifikan dari penggunaan media. Hasil dari uji hipotesis menunjukkan nilai *t*-hitung yang signifikan, yaitu 9.41, yang jauh melampaui *t*-tabel baik untuk uji dua pihak (2.06) maupun satu pihak (1.71), mengonfirmasi dua hal: pertama, penggunaan video animasi berdampak positif pada hasil belajar konsep dasar pecahan; kedua, hasil belajar siswa yang menggunakan video animasi jauh lebih tinggi dibandingkan dengan mereka yang tidak menggunakan media ini. Kesimpulan ini menggarisbawahi pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam mengajar materi yang kompleks. Video animasi, dengan kombinasi visual yang menarik dan penyampaian konten yang dinamis, terbukti tidak hanya meningkatkan keefektifan pembelajaran tetapi juga memotivasi siswa untuk terlibat lebih dalam. Pelajaran yang bisa diambil adalah bahwa inovasi dalam pendekatan pengajaran—dalam hal ini melalui video animasi—bisa menjadi kunci untuk mengatasi hambatan belajar yang dihadapi siswa dalam konsep matematika yang fundamental namun krusial.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Hasil Belajar, Konsep Dasar Pecahan

### Abstract

*Amidst the challenges of learning mathematics, particularly the concept of basic fractions which is often deemed difficult by students, animated video learning media promises a solution. SD Negeri 2 Banding Agung, facing low learning outcomes in this concept, decided to implement a new approach using animated videos. The research conducted aimed to measure the effectiveness of this media in enhancing student understanding. The study is a quantitative experiment utilizing the Quasi Experimental design, specifically The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design. The instruments used were essay-formatted test questions that had undergone validation to ensure reliability, difficulty level, and discrimination power. The analysis process included homogeneity testing, normality testing, and especially hypothesis testing to determine the significant impact of media use. The results of the hypothesis testing showed a significant *t*-value, 9.41, which far exceeded the *t*-table for both two-tailed (2.06) and one-tailed tests (1.71), confirming two things: first, the use of animated videos positively impacts learning outcomes in basic fraction concepts; second, the learning outcomes of students using animated videos are significantly higher than those who do not use this media. This conclusion underscores the importance of integrating technology in education, particularly in teaching complex materials. Animated videos, with their compelling visual combinations and dynamic content delivery, have proven not only to enhance learning effectiveness but also to motivate students to engage more deeply. The takeaway is that innovation in teaching approaches—here, through animated videos—can be key to overcoming the learning barriers faced by students in fundamental yet crucial mathematical concepts.*

**Keywords:** Animated Videos, Learning Outcomes, Basic Fraction Concepts

## **Pendahuluan**

Dalam proses pembelajaran, komunikasi yang terjalin antara guru dan siswa memiliki peran krusial. Guru memiliki tugas untuk mentransfer informasi kepada siswa, dan agar pesan tersebut dapat tersalurkan dengan efektif, media penyampaian informasi menjadi sangat penting. Menurut Fatmawati et al. (2018), media berfungsi sebagai wadah untuk menyampaikan informasi dari sumber kepada penerima. Informasi yang disampaikan bersifat instruksional dengan tujuan akhir adalah tercapainya proses pembelajaran yang efektif (Kustandi et al., 2020). Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, penggunaan media digital seperti video animasi semakin populer. Video animasi, yang merupakan kombinasi dari video dan audio, dirancang untuk menarik perhatian siswa serta membantu mereka memahami konsep-konsep pelajaran yang kompleks atau sulit (Nazilah et al., 2022).

Hasil belajar perlu dicapai oleh seseorang ketika mereka mengikuti pembelajaran, hasil belajar merupakan penguasaan dan kemampuan yang sudah dicapai mengenai keterampilan tentang mata pelajaran sesudah menerima pengalaman belajar. (Payadnya et al., 2022). Untuk meningkatkan hasil belajar maka dibutuhkan media berupa video animasi. (Novita, 2019).

Observasi yang dilakukan di SD Negeri 2 Banding Agung mengungkapkan tantangan penting dalam pendidikan matematika, khususnya pada pemahaman konsep dasar pecahan. Dari 14 siswa, hanya tiga yang mencapai atau melewati Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 70. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa belum menguasai materi tersebut dengan baik, yang tercermin dari nilai rendah yang mereka peroleh dalam evaluasi pembelajaran. Situasi ini mengindikasikan adanya kebutuhan mendesak untuk mengkaji ulang metode pengajaran yang digunakan serta materi yang diajarkan, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang pecahan.

Lebih lanjut, wawancara dengan Ibu Nia Afnila, S.Pd, guru kelas III di sekolah yang sama, pada 8 April 2023, mengkonfirmasi temuan ini. Beliau mengungkapkan bahwa masih diterapkannya teknik pembelajaran tradisional yang berpusat pada guru serta penggunaan media pembelajaran konvensional cenderung membuat siswa cepat jenuh dan kurang termotivasi. Metode ini, yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar, berpotensi menghambat pencapaian tujuan pembelajaran yang holistik,

meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Temuan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam pendekatan pengajaran untuk memicu antusiasme dan peningkatan hasil belajar siswa di SD Negeri 2 Banding Agung. (Fatriani, 2022).

Di SD Negeri 2 Banding Agung, sebuah studi pengamatan terhadap dinamika kelas telah mengungkap beberapa tantangan yang menghambat efektivitas pembelajaran. Suasana kelas yang kurang kondusif menjadi salah satu penghalang utama; banyak siswa terlihat lebih sibuk berbicara satu sama lain daripada memfokuskan perhatian pada materi yang diajarkan. Kurangnya keterlibatan aktif dari siswa menjadi lebih jelas ketika mereka hanya bertanya atau berpartisipasi jika secara eksplisit ditunjuk oleh guru. Hal ini menunjukkan adanya kepasifan dalam mengikuti proses belajar, yang mungkin disebabkan oleh kurangnya variasi dalam media pembelajaran yang digunakan. Akibatnya, pemahaman siswa mengenai konsep dasar pecahan masih jauh dari harapan, menggambarkan sebuah gambaran pembelajaran yang memerlukan pendekatan baru dan lebih interaktif untuk menggalakkan keterlibatan siswa serta meningkatkan hasil belajar mereka.

Menghadapi tantangan dalam pembelajaran konsep dasar pecahan di SD Negeri 2 Banding Agung, solusi inovatif berupa penggunaan media pembelajaran digital kini menjadi alternatif yang menjanjikan. Media ini, terutama yang berbasis video animasi, menawarkan berbagai fitur interaktif yang dirancang untuk memikat perhatian siswa. Dengan integrasi animasi karakter yang dinamis, visual yang menarik, dan penyajian materi yang kreatif, video pembelajaran ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tapi juga membangkitkan rasa ingin tahu dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Pendekatan ini diharapkan dapat memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep yang sebelumnya dianggap sulit, sehingga membantu mereka mencapai dan bahkan melampaui Kriteria Ketuntasan Minimum yang telah ditetapkan oleh sekolah. (Safrida Napitupulu, 2021).

Dari uraian sebelumnya, menjadi jelas bahwa media pembelajaran memegang peran krusial dalam memediasi penyerapan materi pelajaran oleh siswa. Media video animasi, dengan kemampuannya untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak secara dinamis dan menarik, terbukti penting dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar pecahan. Menyusul pengamatan ini, judul yang tepat untuk penelitian lebih lanjut yang diusulkan adalah "Pengaruh

Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Konsep Dasar Pecahan di SD Negeri 2 Banding Agung". Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki secara mendalam seberapa efektif penggunaan media animasi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran matematika pada tahap dasar.

### Metode

Penelitian yang dilakukan di SD Negeri 2 Banding Agung ini menggunakan pendekatan metodologi yang menarik, kombinasi dari kuantitatif dan kualitatif, untuk menggali lebih dalam pengaruh media pembelajaran. Kegiatan observasi berlangsung secara ilmiah dan sistematis, mencakup berbagai fenomena serta korelasi antara media pembelajaran yang digunakan dengan hasil belajar siswa. Penelitian ini menitikberatkan pada eksplorasi penggunaan video animasi dalam pengajaran matematika, terutama pada konsep dasar pecahan, yang terbukti menjadi tantangan bagi siswa.

Metodologi yang diterapkan oleh peneliti adalah eksperimental dengan menggunakan desain eksperimen *Quasi Experimental*, yang mencakup kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen menerima perlakuan berupa media video animasi, sementara kelompok kontrol tidak menerima perlakuan tersebut. Penelitian ini dirancang untuk mengukur efektivitas media pembelajaran tersebut secara objektif dan terukur menggunakan desain *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Sampel penelitian meliputi seluruh siswa kelas III, dengan teknik pengambilan sampel berupa cluster random sampling yang dilakukan melalui pengundian.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui tes, yang dirancang untuk menghimpun informasi mengenai dampak penggunaan media video animasi pada hasil belajar siswa. Tes ini khususnya dilaksanakan untuk mendapatkan data dari nilai posttest yang melibatkan siswa dari kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tujuan utama adalah untuk membandingkan peningkatan pemahaman konsep pecahan antara kedua kelompok, sehingga dapat diidentifikasi efektivitas penggunaan video animasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan wawasan tentang aplikasi praktis dari media pembelajaran digital dalam konteks pendidikan dasar, tetapi juga menjadi referensi untuk pengembangan metode pengajaran yang lebih interaktif dan menarik. Hasilnya diharapkan dapat memotivasi penggunaan teknologi pendidikan

yang lebih inovatif, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks seperti konsep dasar pecahan.

### Hasil Dan Pembahasan

Di SD Negeri 2 Banding Agung, penelitian yang melibatkan dua kelas kelas III memberikan wawasan tentang efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Kelas IIIB, sebagai kelas eksperimen, mendapat kesempatan untuk belajar konsep dasar pecahan melalui video animasi yang menarik, sementara kelas IIIA, yang bertindak sebagai kelas kontrol, menggunakan metode pembelajaran konvensional. Penelitian ini dimulai dengan validasi soal yang akan digunakan; sejumlah enam soal uraian matematika diuji coba pada sepuluh responden di luar sampel yang terpilih. Hasil dari uji coba ini menunjukkan bahwa semua butir soal valid dan siap digunakan untuk mengukur pemahaman konsep dasar pecahan.

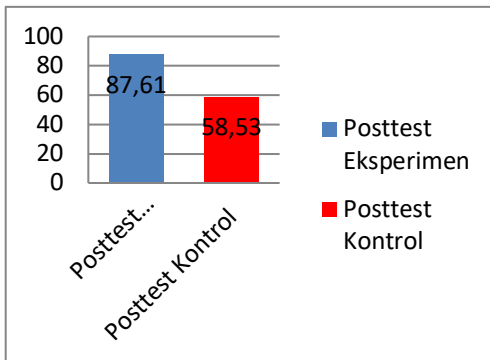
Setelah uji coba selesai, 26 siswa yang terbagi rata di dua kelas mulai menjalani proses pembelajaran sesuai dengan metode yang ditetapkan. Kegiatan pembelajaran yang divergen ini dilaksanakan dengan tujuan untuk melihat pengaruh nyata dari penggunaan video animasi dibandingkan dengan pendekatan tradisional. Puncak dari penelitian ini adalah pelaksanaan posttest untuk mengukur seberapa baik siswa dapat memahami dan menyerap materi pecahan. Proses ini tidak hanya memberi wawasan tentang media pembelajaran yang lebih efektif tetapi juga membantu dalam memahami dinamika pembelajaran di kelas yang modern dan konvensional. Dari nilai tersebut diperoleh hasil seperti dibawah ini:

**Tabel .1 Ringkasan Hasil Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol**

	<b>Kelas eksperimen</b>	<b>Kelas kontrol</b>
Jumlah siswa	13	13
Rerata	87,61	58,53
Standar deviasi	7,76	8,12
Varians	69,58	65,10
Range	24	23
Nilai max	100	70
Nilai min	76	47

Hasil yang diungkap oleh tabel nilai posttest di SD Negeri 2 Banding Agung memberikan bukti yang sangat jelas tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran inovatif. Kelas eksperimen, yang menerapkan metode video animasi, menunjukkan kinerja luar biasa dengan nilai tertinggi mencapai 100 dan terendah pada 76. Sebaliknya, kelas kontrol yang menggunakan pendekatan pembelajaran lebih konvensional, mencatat nilai tertinggi hanya 70 dan terendah merosot ke 47. Rerata nilai yang dicapai kelas eksperimen adalah 87.61, sedangkan untuk kelas kontrol, rerata hanya 58.53. Perbedaan rerata yang signifikan sebesar 29.08 ini menegaskan bahwa siswa yang belajar dengan bantuan video animasi cenderung memiliki pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep dasar pecahan dibandingkan dengan mereka yang mengikuti metode pengajaran tradisional. Kesimpulan dari data ini jelas menunjukkan bahwa inovasi dalam media pembelajaran dapat berdampak positif besar terhadap hasil belajar siswa. Untuk meninjau dengan jelas perbandingan rerata nilai posttest dapat dideskripsikan pada histogram dibawah ini:

**Gambar 1 Perbandingan Nilai Rerata Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**



Uji prasyarat pada penelitian ini yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk meninjau apakah data penelitian memiliki distribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan dengan uji *Chi Kuadrat*, dengan kriteria, yaitu: uji  $\chi^2_{hit} \geq \chi^2_{tab}$  yaitu: Data berdistribusi tidak normal dan apabila  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$  data berdistribusi normal. Dibawah ini merupakan table uji normalitas pada masing-masing kelas eksperimen pada SD Negeri 2 Banding Agung.

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data**

Kelas	$\chi^2_{hit}$	$\chi^2_{tabel}$	Kriteria Uji	Keputusan
-------	----------------	------------------	--------------	-----------

Eksperimen	3,73	5,991	$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$	H <sub>0</sub> diterima
Kontrol	5,736	5,991	$\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$	H <sub>0</sub> diterima

Merujuk pada tabel diatas, maka dapat ditinjau hasil uji normalitas untuk derajat kebebasan (dk) = k-3 = 5-3 = 2. Pada uji normalitas pada kelas eksperimen dengan hasil  $\chi^2_{hit} = 3.73$  dan ( $\alpha$ ) = 5%, dengan hasil  $\chi^2_{tab} = 5.991$ . Merujuk pada kriteria uji yang dihasilkan bahwa  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$ , sehingga H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak yang menjelaskan bahwa data pada kelas eksperimen memiliki distribusi normal. Berikutnya, data pada kelas kontrol dihasilkan bahwa  $\chi^2_{hit} = 5.736$  dengan nilai ( $\alpha$ ) = 5%, diperoleh hasil  $\chi^2_{tab} = 5.991$ . Dari kriteria uji diperoleh hasil bahwa  $\chi^2_{hit} < \chi^2_{tab}$ , maka H<sub>0</sub> diterima sementara H<sub>1</sub> ditolak yang menyatakan bahwa data pada kelas kontrol memiliki distribusi normal. Merujuk pada hasil analisis maka diperoleh kesimpulan bahwa H<sub>0</sub> diterima, maka sampel pada masing-masing kelas berasal dari populasi yang memiliki distribusi normal. Setelah uji normalitas berlangsung, lalu dilakukan uji homogenitas dengan tujuan untuk memahami sampel dengan kemampuan yang homogen atau tidak. Adapun hasil yang diperoleh dapat dideskripsikan pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas**

Kelas	Varians	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Kriteria Uji	Keputusan
Eksperimen	69,58	1,06	2,69	$F_{hitung} < F_{tabel}$	H <sub>0</sub> diterima
Kontrol	65,10				

Merujuk pada tabel diatas, dapat dipahami bahwa hasil uji homogenitas dengan dk pembilang = n<sub>1</sub>-1 = 13-1 = 12 (pada varians terbesar) sementara dk penyebut = n<sub>2</sub>-1 = 13-1 = 12 (pada varians terkecil). Uji ini menghasilkan  $F_{hit} = 1.06$  dengan taraf signifikan ( $\alpha$ ) = 0,05 menghasilkan  $F_{tab} = 2,69$ . Berikutnya, membandingkan F.hit dan Ftab sehingga menghasilkan  $F_{hit} < F_{tab}$ . Hal ini menjelaskan bahwa H<sub>0</sub> diterima sementara H<sub>1</sub> ditolak yang dapat dinyatakan bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang homogen. Apabila data dinyatakan normal dan homogen, lalu kemudian dilakukan uji hipotesis yaitu uji-t satu pihak dan uji-t dua pihak. Uji hipotesis disajikan seperti dibawah ini:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji-t

Uji Statistis	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$ ( $\alpha = 0,05$ )	Kriteria Uji	Keputusan
Uji-t Dua Pihak	9,41	2,06	$t_{hitung} > t_{tabel}$	$H_0$ ditolak
Uji-t Satu Pihak	9,41	1,71	$t_{hitung} > t_{tabel}$	$H_0$ ditolak

Merujuk pada tabel, dapat dipahami bahwa hasil pengujian hipotesis pada taraf signifikan  $\alpha = 0,05$  dengan derajat kebebasan  $dk = (n_1 + n_2 - 2) = 13 + 13 - 2 = 24$ . Uji-t dua pihak menghasilkan  $t_{tabel(0,975)} = 2.06$  dan  $t_{hitung} = 9.41$ , hal demikian ini menjelaskan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima maka adanya perbedaan rerata hasil belajar konsep dasar pecahan dengan media Video Animasi dengan rerata hasil belajar konsep dasar pecahan tanpa media Video Animasi. Sementara itu, uji-t satu pihak menghasilkan  $t_{tabel(0,95)} = 1.71$  dengan  $t_{hitung} = 9.41$ , hal demikian ini menjelaskan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . maka  $H_0$  ditolak sementara  $H_1$  diterima. Dimana rerata hasil belajar konsep dasar pecahan dengan media pembelajaran Video Animasi lebih tinggi daripada rerata hasil belajar konsep dasar pecahan tanpa media Video Animasi.

Hasil dari uji-t dalam studi ini jelas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep dasar pecahan dibandingkan dengan metode tanpa penggunaan video animasi. Rerata hasil belajar siswa yang diajar dengan video animasi jauh lebih tinggi, sebuah temuan yang konsisten dengan studi Rahmawati et al., (2022) yang mengeksplorasi pengaruh media animasi pada pembelajaran Bahasa Inggris untuk siswa kelas 3 SD. Penelitian tersebut mengkonfirmasi bahwa video animasi meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian serupa oleh Aini et al., (2021) juga menemukan bahwa media video animasi lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan PowerPoint dalam pengajaran IPA, menegaskan kembali potensi besar dari alat visual dinamis ini dalam meningkatkan hasil belajar.

Selain itu, studi oleh Sinta et al., (2022) di SDN 224 Palembang dan Tiwow et al., (2022) tentang penggunaan Powtoon dalam pembelajaran matematika menambah bukti bahwa animasi

memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan mempengaruhi minat belajar siswa. Dalam kedua studi tersebut, kelas yang menggunakan animasi tidak hanya mencapai hasil belajar yang lebih baik, tetapi juga menunjukkan tingkat keterlibatan yang lebih tinggi. Pendekatan ini mengungkapkan bagaimana media animasi, dengan menggabungkan elemen visual dan audio, membuat proses pembelajaran lebih interaktif dan menarik, memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar melalui pengamatan, mendengarkan, dan mengartikulasikan kembali materi yang dipelajari dengan cara yang lebih efektif.

### Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang cermat dari studi yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Banding Agung, dua kesimpulan penting dapat ditarik mengenai penggunaan media dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi konsep dasar pecahan. Pertama, analisis menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar siswa; siswa yang diajar dengan bantuan media video animasi menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belajar tanpa media tersebut. Kedua, tidak hanya ada perbedaan, tetapi secara spesifik, rerata hasil belajar siswa Negeri 2 kelas yang menggunakan video animasi secara signifikan lebih tinggi daripada mereka yang mengikuti metode pengajaran konvensional. Kesimpulan ini menegaskan efektivitas penggunaan video animasi sebagai alat pembelajaran, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar tapi juga meningkatkan pemahaman konsep matematika yang kompleks bagi siswa.

### Daftar Pustaka

- Aini, N., Zuliani, R., & Rini, C. P. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas Iv Sdn 20 Pagi Jakarta Timur. *NUSANTARA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(3), 417–426. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>.
- Fatmawati, E., Karmin, K., & Sulistiyawati, R. S. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cakrawala: Jurnal Pendidikan*, 12(1), 24–31. <https://doi.org/10.24905/cakrawala.v12i1.959>.
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan Mixed*

*Metode.* Kuningan: Hidayatul Quran Kuningan.

Kustandi, C., & Daddy., D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Jakarta: Kencana.

Nazilah, A., Sulistyawati, I., Pramulia, P., Pendidikan, J., & Sekolah, G. (2022). PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR KOGNITIF PENDAHULUAN Proses pembelajaran yaitu suatu interaksi yang dilaksanakan siswa berguna untuk mencapai sebuah keberhasilan suatu Dalam hal tersebut siswa akan dibantu oleh pendidik yang berperan sebagai. <https://doi.org/10.26740/Eds.V6N2.P161-169>, VI(November), 161–169.

Novita, L. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Subtema Benda Tunggal Dan. *Jtiee*, 3(1), 46–53.

Payadnya, I.,P., et. al. (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*.

Yogyakarta: Deepublish.

Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(5), 1707–1715.

Safrida Napitupulu, J. Y. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Biasa Di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 2(3), 21–27. <https://doi.org/10.51178/jsr.v2i1.33>

Sinta, Disurya, R., & Ayu, I. R. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Journal on Teacher Education*, 4, 731–744.

Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.