

Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Konsep Pelajaran IPS di Kelas VII SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa

Ainun Fatimah Syahri¹, Rusdi², Muhammad Zulfadli³

¹²³Program Studi Pendidikan IPS Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Makassar

Email : ainunfatimah122@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk Mengetahui bagaimana gambaran penggunaan media Video Animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa pada konsep pembelajaran IPS di Kelas VII SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa, (2) untuk Mengetahui Bagaimana gambaran pemahaman siswa Pada konsep pembelajaran IPS dikelas VII materi kegitatan ekonomi sesudah penerapan model pelajaran Video Animasi di SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa, (3) untuk Mengetahui Apakah terdapat pengaruh penggunaan media Video animasi terhadap peningkatan pemahaman siswa pada konsep pembelajaran IPS di kelas VII SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Metode Pengumpulan data adalah tes soal campuran, lembar observasi, dan dokumentasi. Pendekatan penelitian ini adalah Kuantitatif dengan jenis penelitian posttest only control group design. Populasi dalam penelitian ini Kelas VII A sebagai kelas eksperimen dengan jumlah siswa 31 orang dan kelas VII C sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa 31 orang. Data hasil penelitian diperoleh dengan memberikan tes soal campuran berupa posttest. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil analisis statistik inferensial diperoleh p-value atau sig hitungannya lebih kecil dari yang ditentukan. sehingga hal ini menunjukkan terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran Video Animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep IPS kelas VII SMPN 3 SUNGGUMINASA

Kata kunci: video animasi; media; konsep IPS

Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk menghasilkan generasi penerusan yang memiliki kemampuan soft dan hard yang unggul dan dapat bersaing di tingkat nasional dan global. Berdasarkan orientasi pendidikan saat ini, dunia pendidikan harus lebih memberi kontribusi yang nyata dalam upaya mencetak sumber daya manusia yang berkualitas tinggi dan meningkatkan kemajuan bangsa (Elfachmi 2016). Tujuan dan fungsi pendidikan nasional dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 menyatakan bahwa sistem pendidikan nasional membutuhkan suasana belajar yang dapat menghasilkan sumber daya pemikiran yang mampu memenuhi tuntutan kontemporer.

Pembelajaran didefinisikan sebagai "perubahan atau kebolehan seseorang yang dapat di kekalkan, tidak termasuk perubahan yang disebabkan oleh proses pertumbuhan" oleh Robert M. Gagne (1970) dalam The Condition of Learning (h. 65). Menurut Woolfolk (1980), pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan yang berlaku kepada seseorang dengan

membentuk perkaitan baru atau potensi untuk menghasilkan tindak balas baru, Pendidikan adalah proses komunikasi dua arah di mana siswa belajar menggunakan asas pendidikan dan teori pelajaran yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Sementara peserta didik belajar, guru mengajar. Corey mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja diubah untuk memungkinkan mereka melakukan tingkah laku dalam kondisi tertentu atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional NO. 20 Tahun 2003, pembelajaran didefinisikan sebagai "proses interaksi peserta didik dalam pendidikan dan sumber belajar pada suatu lingkup belajar." Pembelajaran didefinisikan sebagai prosedur belajar yang dirancang oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir kreatif dan untuk meningkatkan penguasaan mereka terhadap materi pelajaran. Saat ini, media video dibagi menjadi beberapa jenis, termasuk video animasi, karena kemajuan dalam teknologi dan informasi. Animasi dapat didefinisikan sebagai menggerakkan benda mati berulang kali seolah-olah itu hidup (Sukmana, 2018), Dengan menggunakan video animasi yang memiliki visual dan audio yang dinamis, diharapkan peserta dapat lebih mudah memahami konsep pembelajaran IPS. Hasil observasi di SMPN 3 Sungguminasa menunjukkan bahwa banyak siswa kurang memahami pembelajaran IPS. Pemahaman konsep berarti siswa memiliki kemampuan untuk mahir dalam mata pelajaran IPS. Siswa menunjukkan hasil belajar yang kurang memuaskan dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Nilai capaian pembelajaran jauh di bawah rata-rata siswa

Dengan demikian, penelitian perlu dilakukan tentang pengaruh penggunaan video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran IPS di Kelas VII SMPN 3 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan membantu siswa memahami pembelajaran IPS dengan lebih baik, Penelitian ini dapat menyelidiki berbagai hal, termasuk bagaimana pembelajaran IPS meningkatkan pemahaman siswa, faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran berbasis teknologi, dan model pembelajaran berbasis teknologi yang paling sesuai untuk diterapkan di SMPN 3 Sungguminasa.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk melihat pengaruh model pembelajaran Video Animasi terhadap pemahaman konsep IPS siswa. Adapun jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini dipilih karena penelitian memberikan treatment kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penerapan model Video Animasi terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas VII sekolah menengah pertama, Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui dua tahapan, yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil dan Pembahasan

1. Gambar penerapan model pembelajaran video animasi

Dalam penelitian ini, video animasi digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep abstrak dalam IPS, khususnya materi kegiatan ekonomi.

Video ini dirancang dengan durasi singkat, sekitar 5-10 menit, agar sesuai dengan teori pemrosesan informasi manusia (Mayer, 2009) yang menekankan pentingnya konten yang ringkas dan fokus. Video menampilkan animasi bergerak yang disertai narasi jelas, misalnya ilustrasi proses produksi padi oleh petani, distribusi seorang penjahit yang menjual hasil jahitannya, hingga konsumsi oleh keluarga.

a. Tampilan Visual:

Berdasarkan hasil pengamatan, siswa menyatakan tampilan visual video animasi mudah dipahami dan menarik. Hal ini terlihat dari peningkatan perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan teori Mayer (2009) yang menekankan pentingnya *multimedia principle*, yaitu informasi lebih mudah dipahami ketika disajikan dalam bentuk teks dan gambar.

b. Animasi dan Pergerakan Objek:

Hasil penelitian menunjukkan bahwa animasi dalam video membuat konsep abstrak IPS lebih konkret. Siswa mampu memahami alur kegiatan ekonomi karena ditampilkan melalui gerakan animasi yang sederhana. Hal ini mendukung pendapat Munir (2012) bahwa animasi dapat memperjelas materi abstrak menjadi lebih nyata. Setelah menonton video, siswa diajak berdiskusi tentang konsep yang telah mereka lihat. Pendekatan ini memungkinkan siswa tidak hanya pasif menonton, tetapi juga aktif mengolah informasi. Keunggulan metode ini terletak pada kemampuannya mengubah materi abstrak menjadi visual yang nyata, meningkatkan fokus siswa, dan memudahkan guru dalam menyampaikan konsep kompleks. Dalam penelitian, video animasi terbukti efektif karena siswa terlibat secara visual dan auditori, sehingga pemahaman mereka terhadap materi IPS menjadi lebih mendalam dan bertahan lama.

c. Narasi/Audio:

Narasi dalam video animasi membantu siswa memahami materi tanpa harus membaca teks panjang. Sebagian besar siswa lebih fokus karena mendengar penjelasan langsung. Hal ini sesuai dengan prinsip *modality* dari Mayer (2009), bahwa penjelasan lisan lebih efektif dipadukan dengan visual. Dengan demikian, video animasi bukan sekadar tayangan pasif, melainkan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan kognitif siswa SMP, khususnya dalam memahami materi yang bersifat teoritis dan kontekstual. Dengan demikian, video animasi bukan sekadar tayangan pasif, melainkan alat pembelajaran interaktif yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan kognitif siswa SMP, khususnya dalam memahami materi yang bersifat teoritis dan kontekstual. Chen et al. (2024), video animasi yang bersifat interaktif memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengendalikan kecepatan dan eksplorasi materi, yang secara langsung mendukung proses belajar yang konstruktif.

2. Gambar pemahaman siswa tentang konsep IPS sebelum dan sesudah penerapan model Pembelajaran Video Animasi

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep IPS pada siswa kelas eksperimen. Nilai rata-rata (mean) hasil pretest dan posttest antara kelas eksperimen menggunakan model video animasi dan kelas kontrol dengan pembelajaran langsung. Hasil analisis tersebut menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep IPS siswa dengan menggunakan model Video Animasi mengalami peningkatan yang lebih signifikan di bandingkan dengan siswa yang

menggunakan pembelajaran langsung hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model video animasi lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa terlihat secara aktif

a. Data pretest yang menunjukkan pemahaman awal konsep IPS siswa kelas eksperimen dan kontrol sebelum aplikasi media video animasi

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif nilai rata-rata Pada pretest kelas eksperimen dan kontrol yang diambil dari nilai hasil ulangan harian siswa yang memperlihatkan kesetaraan awal pada kelas VII A sebagai kelas eksperimen dan kelas VII C sebagai kelas kontrol yang meliputi mean, std deviasi, minimum, dan maximum. nilai rata-rata (mean) nilai pretest dari kelas kontrol dan kelas eksperimen, pada kelas kontrol terdapat 68,6 sedangkan pada kelas eksperimen memiliki nilai 67,6 dengan std deviasi pada kelas kontrol sebesar 3,07 dan pada kelas eksperimen std deviasinya sebesar 3,07 dapat disimpulkan nilai rata-rata kelas eksperimen dan kontrol memiliki kesetaraan awal yang sama

b. Data posttest yang menunjukkan pemahaman konsep IPS setelah aplikasi media video animasi

1) Kelas eksperimen

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif nilai rata-rata Pada kelas eksperimen, model pembelajaran video animasi digunakan. Kelas eksperimen terdiri dari 31 siswa, dan subjek penelitian adalah kelas VII A. meliputi mean, std. deviation, minimum, dan maximum. Ada bukti bahwa kelas eksperimen memiliki rata-rata (mean) posttest sebesar 82.74 dengan penyebaran data (std. deviation) sebesar 5.750. berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Sungguminasa nilai terendah posttest, yaitu 75 dan nilai tertinggi 90 menunjukkan bahwa siswa kelas eksperimen lebih memahami konsep IPS dengan menggunakan model pembelajaran video animasi. Jika skor posttest pemahaman konsep IPS siswa kelas eksperimen dikelompokkan dalam lima kategori yaitu, sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik, yang diketahui pada jumlah siswa yang memperoleh nilai kategori baik 14 siswa dengan presentase 37,1% sedangkan pada posttest jumlah siswa yang memperoleh kategori sangat baik sebanyak 17 siswa dengan presentase 62,9% Sesuai dengan prinsip yang dikemukakan Gosset (1908), penelitian ini membandingkan rata-rata nilai pemahaman siswa untuk menentukan efektivitas media video animasi.

2) Kelas kontrol

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif nilai rata-rata Dalam kelas kontrol, model pembelajaran secara langsung digunakan. 31 siswa dari kelas VII C digunakan sebagai subjek penelitian. meliputi *mean, std. deviation, variance, range, minimum, maximum, dan sum*. Ditunjukkan bahwa pretest kelas kontrol rata-rata (mean) sebesar 78,06 dengan penyebaran data (std. deviation) sebesar 10,542, dan posttest rata-rata (mean) sebesar 78,06 dengan penyebaran data (std. deviation) sebesar 10,542. berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMPN 3 Sungguminasa Untuk kelas kontrol, nilai terendah posttest adalah antara 45 dan tertinggi 90 Dengan menggunakan model pembelajaran langsung skor posttest pemahaman konsep IPS siswa kelas dikelompokkan dalam lima kategori yaitu sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan tidak baik pada frekuensi kami menemukan bahwa 4 siswa memperoleh nilai kategori cukup baik dengan persentase 9,52%, sedangkan 15 siswa memperoleh nilai kategori baik dengan persentase 61,91% dan 12 siswa memperoleh nilai kategori sangat baik dengan persentase 28,57%. Sesuai dengan prinsip yang dikemukakan Gosset (1908), penelitian ini

membandingkan rata-rata nilai pemahaman siswa untuk menentukan efektivitas media video animasi.

3). Pengaruh penerapan Model pembelajaran Video Animasi Terhadap pemahaman Konsep IPS Pada Materi Kegiatan Ekonomi kelas VII SMP

Untuk membuktikan pengaruh model pembelajaran video animasi terhadap pemahaman konsep IPS, dilakukan analisis statistik inferensial menggunakan uji-t sampel independen (independent sample t-test). Namun, sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu diuji asumsi normalitas dan homogenitas data. Uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov menunjukkan bahwa data posttest pada kedua kelas berdistribusi normal (nilai signifikansi > 0.05). Selanjutnya dilakukan uji homogen, hasil uji homogenitas posttest menunjukkan ketidak homogenan karena nilai signifikan pada based on mean lebih kecil dari 0,05 berdasarkan hasil uji normalitas dan uji homogenitas maka uji hipotesis dapat dilanjutkan menggunakan uji independent sample t-test (*Equal variances not assumed*)

Hasil uji independent sample t-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol di peroleh sig. (2-tailed) lebih kecil dari 0.05 hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan antara penerapan model video animasi terhadap pemahaman konsep IPS siswa materi kegiatan ekonomi pada kelas VII SMPN 3 Sungguminasa. temuan ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Ibrahim & Yusuf (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran konsisten meningkatkan hasil belajar siswa melalui pengaktifan memori visual dan auditori secara bersamaan. Media video animasi, karena kemampuannya dalam menyampaikan informasi secara multisensori, memungkinkan siswa untuk mengkonstruksi makna secara lebih mendalam.

Selain itu, hasil ini juga mendukung temuan dari penelitian Kusuma dan Arifin (2022) yang mengemukakan bahwa penggunaan video animasi dalam mata pelajaran IPS mampu meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman konsep pada siswa sekolah menengah pertama. Penguatan visualisasi dalam media animasi memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami keterkaitan antar konsep, sehingga mereka tidak hanya menghafal materi tetapi juga memahami struktur logisnya. Penelitian oleh Sadiman dkk. (2019) juga menekankan pentingnya media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam meningkatkan efektivitas belajar siswa, terutama dalam konteks pembelajaran IPS yang memerlukan pemahaman terhadap konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan ekonomi.

Secara umum, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti video animasi sangat sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini yang cenderung lebih tertarik pada materi visual dan interaktif. Hal ini juga mencerminkan pentingnya guru untuk terus mengembangkan model dan strategi pembelajaran inovatif yang sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajar siswa.

Adapun dari sisi implikasi praktis, penerapan model pembelajaran video animasi dapat menjadi alternatif strategi pembelajaran IPS yang lebih menyenangkan, interaktif, dan bermakna bagi siswa. Dalam jangka panjang, hal ini dapat mendorong peningkatan literasi sosial ekonomi siswa serta kemampuan mereka dalam menghubungkan konsep pelajaran dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, penting juga untuk mempertimbangkan keterbatasan penelitian ini, seperti keterbatasan waktu perlakuan, ruang lingkup materi yang sempit, serta kemungkinan bias yang muncul karena keterbatasan kontrol terhadap variabel luar. Selain itu, keterbatasan sarana teknologi dan tingkat literasi digital siswa juga dapat memengaruhi hasil penerapan

model video animasi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk memperluas cakupan materi IPS yang diuji, memperpanjang durasi perlakuan agar efeknya lebih terukur, serta melibatkan lebih banyak sekolah dengan latar belakang yang berbeda untuk menguji generalisasi temuan. Selain itu, disarankan pula untuk mengintegrasikan variabel lain seperti minat belajar, interaksi kelas, serta penggunaan teknologi pembelajaran lainnya untuk melihat sinergi dan efektivitas gabungan dari berbagai pendekatan pembelajaran inovatif. seperti keterbatasan waktu perlakuan dan ruang lingkup materi yang relatif sempit. Selain itu, ketergantungan pada sarana teknologi seperti ketersediaan perangkat proyektor dan listrik dapat menjadi tantangan tersendiri di lingkungan pendidikan yang belum sepenuhnya digital. Oleh karena itu, penelitian lanjutan disarankan untuk menjangkau materi IPS yang lebih luas, dengan waktu perlakuan yang lebih lama dan variabel tambahan seperti motivasi dan keterlibatan siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran video animasi memiliki pengaruh yang signifikan dan terhadap peningkatan pemahaman konsep IPS siswa kelas VII pada materi Kegiatan Ekonomi. Temuan ini memperkuat pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pendidikan di era digital. Untuk penelitian lanjutan, disarankan agar dilakukan pengujian pada tema IPS lainnya serta dalam konteks sekolah dengan kondisi geografis, sosial, dan sarana yang berbeda guna melihat generalisasi hasil. Selain itu, penelitian ke depan dapat mempertimbangkan integrasi teknologi lainnya seperti gamifikasi atau augmented reality untuk melihat efektivitas pembelajaran yang lebih luas dan mendalam.

Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan menggunakan data statistik deskriptif dan inferensial, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan video animasi sebagai media pembelajaran dalam materi IPS terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep kegiatan ekonomi. Dengan durasi yang singkat dan konten yang visual serta naratif, video ini mampu mengubah materi abstrak menjadi bentuk yang lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, pendekatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif melalui diskusi dan pemrosesan informasi secara visual dan auditori. Dengan demikian, video animasi tidak hanya menjadi alat bantu belajar, tetapi juga sebagai media interaktif yang mendukung pembelajaran yang konstruktif dan berpusat pada siswa.
2. Pemahaman konsep IPS siswa setelah hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan dalam pemahaman konsep IPS pada siswa setelah diterapkannya model pembelajaran video animasi. Siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai posttest yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, pada kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 82,74 dan pada kelas kontrol 79,16 yang menunjukkan efektivitas metode ini. Peningkatan tersebut disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, di mana mereka lebih aktif terlibat dalam proses belajar melalui media visual dan naratif yang menarik.
- 3) Model pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap pemahaman konsep IPS materi kegiatan ekonomi kelas VII SMPN 3 Sungguminasa

Terima Kasih

Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada segenap pimpinan Universitas, Fakultas, dan Koordinator unit Program Studi Pendidikan IPS. Juga kepada bapak Rusdi, S.Si., M.Sc, dan bapak Dr. Muhammad Zulfadli.,SH.M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik dan seluruh civitas akademika yang memberikan saya dukungan dalam penyelesaian penelitian.

Referensi

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/Jpensil.V9i1.12905>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Fitriana (2014) Pengaruh berpikir kreatif dengan model problem based learning (pbl) terhadap prestasi belajar fisika siswa dengan menggunakan tes open ended : *Jurnal Pendidikan IPA* 2014
- Kajin, S. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Literasi Digital Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif di MTs N Mojosari dan MTs N Sooko Mojokerto. *Progressa: Journal of Islamic Religious Instruction*, 2(1), 133–142.
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Kusumawati, E. R. (2022). Pemahaman Konsep Kehidupan Sosial Budaya Negara Anggota Asean dengan Pembelajaran Berbasis Multikultural di Kelas VI SDN Bendogerit 2 Kota Blitar. *IJoIS: Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 235–248.
- Latuheru. (1988). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2).
- M. husni (2021) Strategi pendidik dengan media pembelajaran berbasis multimedia untuk menghadapi era society 5.0 *Jurnal DIDIKA: Wahana* **2021** - *academia.edu*
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26–34.

- Nuryadi, T.D.A., Endang S.U & Budiantara, M.. 2017. Buku ajar dasar-dasar statistik Penelitian, Yogyakarta: sibuku media
- Nana Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 24,
- Sukmana, J. (2018). Metode 2d Hybrid Animaton Dalam Pembuatan Film Animasi Di Macromedia Flash Mx.Pseudocode,5(1), 29–36.<https://doi.org/10.33369/Pseudocode.5.1.29-36>.
- Sugiyono,2013, *Metode penelitian kuantitatif,kualitatif Dan R&D* (Bandu : ALFABETA
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103–114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Widianto, E. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Journal of Education and Teaching*, 2(2), 213–224.
- 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).
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Usmadi. 2020 “Pengujian persyaratan analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas”. Inovasi pendidikan 7(1): 50-62