



The Establishment of Animation Video Media at Vocational Sschool Lesson Grade V SDN 14 Koto Baru, Dharmasraya

Yulia Darniyanti

yuliadarniyanti1010@gmail.com

Universitas Dharmas Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Prodi PGSD

Abstract

This research is based on the rill problems, the lack of teaching media that attracts the attention of class V in social lessons, that can make the students do not interest in participating learning process. The efforts to fix these problems are by using teaching media that are able to make students interested and participating in the teaching and learning process, namely animation video media. The type of this research is research and development by using a 4-D model consisting on define, design, development, and disseminate stages. The results of the validation of the social lesson content animation video media on the validity test by three experts, that have an average score of 90% which is included in the valid category, the practicality test with an average score of 95% which is categorized as practical, while the results of the effectiveness of the video with animation have an average score 83% on average effective. Based on the results of the analysis above, it can be said that the animation video for teaching media in social lesson for class V SD makes easier for students to understand the learning material.

Keywords: Development, Video Animation, Social Sciences, 4D Models

Pendahuluan

Dunia pendidikan dan perkembangan teknologi adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan. Perkembangan yang dialami oleh teknologi selalu membawa dampak yang positif bagi dunia pendidikan khususnya bagi perkembangan media pembelajaran. Media pembelajaran mengambil peranan penting dalam memfasilitasi guru untuk menyampaikan pengetahuan, serta memberikan jembatan pengetahuan bagi peserta didik untuk menerima pengetahuan dengan berbagai bentuk sebagaimana mungkin pengetahuan tersebut dapat disajikan. Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah guru dalam usaha mentransfer pengetahuan kepada peserta didiknya. Dengan menggunakan media pembelajaran ini, guru dapat menyusun pengetahuan membuat media yang sedemikian rupa dan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat menarik minat serta perhatian peserta didik dalam media pembelajaran. Menurut media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar yang diterima seseorang yang didapatkan melalui formal maupun informal. Pemikiran tersebut juga sejalan dengan bahwa pendidikan merupakan pendewasaan peserta didik agar dapat mengembangkan bakat, potensi dan keterampilan yang dimiliki demi menjalani kehidupan, oleh karena itu sudah seharusnya pendidikan di desain guna memberikan pemahaman serta meningkatkan prestasi belajar siswa.

Pendidikan di sekolah dasar (SD) adalah wadah untuk mengembangkan kemampuan belajar dan berpikir peserta didik. Sekolah dasar juga sebagai proses pendidikan yang tujuannya untuk menjadikan dasar keterampilan, kepribadian, pengetahuan dan kecerdasan agar menjadikan seseorang yang mandiri dan melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Perkembangan zaman membuat pendidikan juga berkembang dengan cepat untuk dapat sebanding dengan zaman saat ini. Dalam meningkatkan usaha dalam kualitas pendidikan yang semakin maju dengan pesat, sangat dibutuhkan ide-ide baru dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah, dengan mengoptimalkan kinerja bagi semua elemen pembelajaran dengan menimbulkan sifat yang kreatif, mandiri maupun kritis hingga bisa dengan mudah menerapkan di kehidupan sehari-hari. Guru berperan untuk mengajarkan peserta didik tentang pembelajaran, salah satu pembelajaran yang diajarkan oleh guru berupa pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Menurut Pembelajaran IPS dapat melatih peserta didik untuk menghargai dan merasa bangga terhadap warisan budaya dan peninggalan sejarah bangsa, mengembangkan dan menerapkan nilai-nilai budi pekerti luhur, mencontoh nilai-nilai keteladanan dan kejujuran para pahlawan, para pemuka masyarakat dan pemimpin bangsa, memiliki kebanggaan nasional dan ikut mempertahankan jati diri bangsa. Peserta didik juga dilatih untuk terampil mengambil keputusan yang membawa kemantapan dan stabilitas sosial. Menurut Departemen pendidikan nasional dalam Peraturan Mendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi bahwa pembelajaran IPS Pada jenjang SD/MI mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Media pembelajaran yang tepat akan membuat siswa semakin mudah memahami materi. Guru yang baik adalah guru yang mampu menghadirkan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Pembelajaran IPS di SD akan semakin mudah dipahami dan siswa akan lebih tertarik pada pembelajaran apabila guru menggunakan media yang menarik. Namun kenyataan yang terjadi di lapangan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 14 Koto Baru, selama melakukan kegiatan Praktik Lapangan Pendidikan (PLP) dari tanggal 4 Agustus sampai 18 Desember 2020. Peneliti menemukan beberapa masalah seperti, siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran, siswa pasif saat diberikan pertanyaan oleh guru serta asik dengan dirinya sendiri dan pembelajaran masih terfokus pada guru. Selain itu, penulis juga melaksanakan tes wawancara pada guru kelas V SDN 14 Koto Baru yaitu bapak Z. Beliau mengungkapkan bahwa karakteristik anak dalam proses pembelajaran sangatlah bervariasi seperti peserta didik ada yang melamun saat guru mengajar, ada juga peserta didik yang sering terlambat masuk sekolah, sering mengobrol saat guru menerangkan, pasif saat guru memberikan pertanyaan, kesulitan dalam memahami pelajaran, serta sering tidak sopan apabila diajak guru berbicara. Beberapa masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar mereka rendah, khususnya pelajaran IPS. Masih banyak nilai siswa yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) dalam pembelajaran IPS. Hasil temuan di SDN 14 Koto Baru menunjukkan bahwa hasil belajar IPS siswa masih tergolong kurang memuaskan. Permasalahan ini merupakan salah satu indikator bahwa proses pembelajaran IPS di sekolah belum maksimal, hasil observasi peneliti sebelum tindakan KKM di SDN 14 Koto Baru adalah 70, hasil belajar siswa sebelum penelitian terdapat 23 (66%) siswa yang belum tuntas dan 12 (34%) siswa telah tuntas KKM dengan jumlah siswa

keseluruhan 35 siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, masih perlu adanya suatu pembenahan dalam proses pembelajaran kepada siswa untuk meningkatkan hasil belajar yaitu dengan menggunakan suatu media dalam mengajar. Sehingga membuat siswa aktif dan interaktif dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar dinilai cukup penting, karena dalam kegiatan pembelajaran suatu materi yang kurang jelas dapat disampaikan oleh guru dengan menghadirkan media sebagai perantara.

Menurut Media merupakan sarana yang memberikan pesan kepada peserta didik atau menghubungkan informasi dari guru kepada siswa. Lebih lanjut disampaikan bahwa media dalam bentuk presentasi, meliputi: tulisan, gambar, suara, animasi dan video. Dengan demikian, penggunaan media tentu berkontribusi positif terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran khususnya hasil belajar siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih bermakna dan dapat berjalan dengan baik. Sebagai seorang guru hendaknya dapat memberikan materi pelajaran kepada siswa melalui penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi kelas dan penggunaan media yang mendukung proses pembelajaran. Seperti yang kita ketahui bahwa kemampuan siswa dalam menerima materi pelajaran dapat dipengaruhi dari cara guru memberikan penjelasan mengenai materi dalam proses pembelajaran.

Menurut Video animasi adalah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Sejalan dengan pendapat di atas, Media video animasi merupakan sebuah tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Media ini dinilai sangat menarik karena memiliki manfaat dalam proses belajar mengajar. Adapun manfaatnya dalam media pembelajaran yaitu: pertama, dapat menarik perhatian siswa dengan adanya gerakan dan suara yang sesuai. Kedua, memperindah tampilan media dalam proses belajar mengajar. Ketiga, mempermudah susunan dalam pembelajaran. Keempat, mempermudah pemahaman siswa dalam memperoleh materi. Kelima, dapat menjelaskan materi pembelajaran yang rumit, dan keenam, dapat digunakan sebagai petunjuk atau arahan untuk melakukan [9]. Penulis mengambil media ini dalam pembelajaran IPS karena pembelajaran dengan video animasi tidak akan membuat siswa merasa bosan.

Berdasarkan fakta-fakta dan uraian tentang permasalahan dalam proses pembelajaran IPS di SDN 14 Koto Baru, maka penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah media dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pelajaran IPS Kelas V SDN 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan *research and development* yang bertujuan untuk mengembangkan suatu produk. Menurut [10] berpendapat bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti dalam upaya mengembangkan produk yang telah ada (inovasi) maupun untuk menciptakan produk baru (kreasi) yang teruji.

Ada beberapa alasan mengapa penelitian pengembangan ini dilakukan antara lain sebagai berikut.

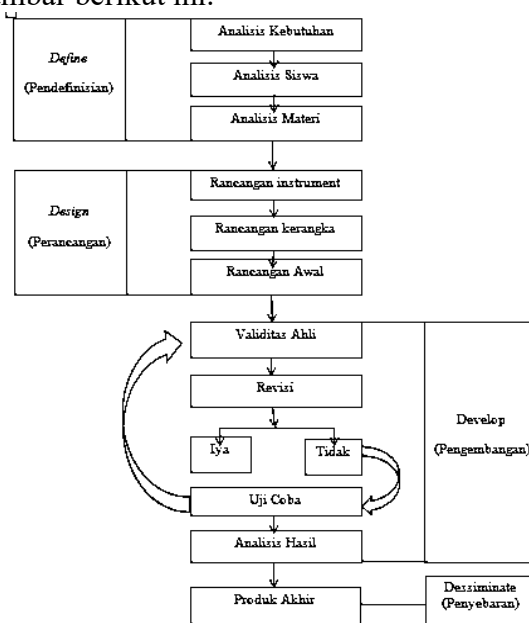
1. Mengetahui apakah produk yang dihasilkan valid dan praktis sehingga layak untuk digunakan.
2. Produk pengembangan media video pembelajaran diasumsikan akan dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar pada materi peristiwa pembacaan teks proklamasi muatan

pelajaran IPS dan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, karena akan melalui tahapan proses uji para ahli sebagai validasi produk dan uji coba lapangan yang dijadikan sebagai acuan untuk direvisi.

3. Pengolahan data menggunakan statistika deskriptif, sehingga dapat memberikan deskripsi yang berguna untuk memecahkan masalah rancangan dan produk.
4. Metode penelitian pengembangan ini sangat sesuai dengan bidang teknologi pendidikan yaitu kawasan pengembangan.

Jadi jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model pengembangan 4-D (Four D), dengan menggunakan empat tahapan dalam prosesnya, yaitu pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (develop), dan penyebaran (disseminate) [11]

Langkah-langkah pengembangan media video animasi untuk materi peristiwa pembacaan teks proklamasi muatan pelajaran IPS akan menjadi lebih baik untuk belajar siswa dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Sumber: Dimodifikasi dari (Trianto, 2009)

Gambar 1 Prosedur Penelitian Media Pembelajaran

Langkah-langkah prosedur pengembangan model 4D dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Define (Pendefinisian)

Pelaksanaan penelitian diawali dengan tahap pendefinisian yaitu dengan tujuan menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pembelajaran dengan menganalisis penyampaian materi yang masih belum menggunakan media pembelajaran yang mendukung pembelajaran. Pada tahap ini dilakukan kegiatan analisis awal-akhir, analisis siswa, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan pembelajaran. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dijelaskan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran sehingga dibutuhkan pengembangan media pembelajaran. Analisis ini dilakukan wawancara guru kelas V SDN 14 Koto Baru. Berdasarkan wawancara tersebut dapat diketahui aspek yang perlu diperbaiki untuk menyelesaikan permasalahan dalam pembelajaran IPS materi peristiwa pembacaan teks proklamasi muatan pelajaran IPS akan menjadi lebih baik untuk belajar siswa. Hasil analisis ini merupakan landasan penetapan mengembangkan media pembelajaran video animasi. Hasil wawancara dengan guru kelas V SDN 14 Koto Baru yaitu bapak Z. Beliau mengungkapkan bahwa karakteristik anak dalam

proses pembelajaran sangatlah bervariasi seperti peserta didik ada yang melamun saat guru mengajar, ada juga peserta didik yang sering terlambat masuk sekolah, sering mengobrol saat guru menerangkan, pasif saat guru memberikan pertanyaan, kesulitan dalam memahami pelajaran, serta sering tidak sopan apabila diajak guru berbicara. Beberapa masalah tersebut yang menyebabkan hasil belajar mereka rendah, khususnya pelajaran IPS. Beliau juga mengungkapkan bahwa masih minim penggunaan media yang menarik perhatian siswa yang disebabkan oleh beberapa faktor yaitu

b. Analisis siswa

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa meliputi perkembangan usia, kemampuan, latar belakang pengetahuan, tingkat perkembangan, kegemaran, dan kesenangan siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas V SDN 14 Koto Baru kabupaten Dharmasraya. Usia rata-rata siswa kelas V SDN 14 Koto Baru adalah 11-12 Tahun. Siswa pada umur ini adalah kemampuan untuk berpikir secara konkrit, realistik serta memiliki rasa ingin tahu dan ingin belajar, minat anak terfokus dengan hal yang bersifat dinamis dan bergerak. Analisis ini dijadikan gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang berorientasi pada pembelajaran aktif. Jumlah siswa pada kelas 5 di Sekolah Dasar Negeri 14 Koto Baru terdapat 35 siswa yang terdiri 16 laki-laki dan 19 perempuan.

c. Analisis materi

Analisis siswa merupakan telaah karakteristik siswa meliputi perkembangan usia, kemampuan, latar belakang pengetahuan, tingkat perkembangan, kegemaran, dan kesenangan siswa. Dalam penelitian ini yang menjadi subjek adalah siswa kelas V SDN 14 Koto Baru kabupaten Dharmasraya. Usia rata-rata siswa kelas V SDN 14 Koto Baru adalah 11-12 Tahun. Siswa pada umur ini adalah kemampuan untuk berpikir secara konkrit, realistik serta memiliki rasa ingin tahu dan ingin belajar, minat anak terfokus dengan hal yang bersifat dinamis dan bergerak. Analisis ini dijadikan gambaran untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang berorientasi pada pembelajaran aktif.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap perancangan bertujuan untuk membuat media pembelajaran video menggunakan aplikasi . Media disusun sesuai dengan Kompetensi Inti (KI), Kompetensi Dasar (KD), indikator, dan tujuan pembelajaran.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini merupakan kegiatan menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik, sehingga kegiatan ini menghasilkan produk pengembangan. Segala hal yang telah dilakukan pada tahap perancangan, yaitu pemilihan materi sesuai dengan karakteristik pemain dan tuntutan kompetensi strategi latihan yang diterapkan dan bentuk serta metode evaluasi yang digunakan diwujudkan dalam bentuk produk. Pada tahap pengembangan atau *develop* ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi, yang terdiri dari mengamati dan mendengarkan peristiwa pembacaan teks proklamasi muatan pelajaran IPS yang valid, praktis, dan efektif. Tahap pengembangan yang dimaksud adalah sebagai berikut.

4. *Desseminate* (Penyebaran)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan perangkat yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Misalnya, di kelas lain, di sekolah lain atau oleh guru lain. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk menguji efektivitas penggunaan perangkat di dalam kegiatan belajar mengajar. Proses penyebaran produk merupakan tahap akhir pengembangan. Tahapan ini dilakukan untuk mempromosikan produk yang dihasilkan agar bisa diterima oleh pengguna, baik individu ataupun kelompok. Penyebaran ini bisa dilakukan di kelas lain dengan tujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan perangkat dalam proses pembelajaran. Penyebaran ini bertujuan untuk mendapatkan masukan, koreksi, saran,

penilaian. Untuk menyempurnakan produk pengembangan, pada tahap penyebaran ini juga bisa dilakukan dengan dalam jaringan/daring (online).

Hasil Dan Pembahasan

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan efektif dan inovatif sehingga mampu merangsang keaktifan siswa, merangsang kreatifitas dan dapat meningkatkan prestasi belajar para siswa. Menurut media video animasi mampu meningkatkan daya tarik siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Namun dalam pembelajaran sehari-hari di sekolah masih jarang menggunakan media dalam proses mengajar sehingga membuat suasana pembelajaran menjadi pasif, Siswa terlihat bosan dan kurang berminat mengikuti pembelajaran IPS. Hal ini juga dialami di kelas V SDN 14 Koto Baru. Media video animasi menjadi salah satu cara untuk mengatasi permasalahan yang terjadi di sekolah. Setelah media video animasi diproduksi kemudian diuji cobakan kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli isi/materi.

Hasil dari pengembangan media video pembelajaran IPS kelas V di SDN 14 Koto Baru secara keseluruhan Dinyatakan sangat valid. Terbukti dari hasil presentase uji coba ahli media sebesar 90%, ahli bahasa 86% dan hasil presentase dari ahli isi/materi adalah sebesar 93%. Dari hasil presentase para ahli tersebut media video pembelajaran IPS yang di kembangkan sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas V. Media video pembelajaran IPS kemudian diuji cobakan praktikalitas dengan cara memberikan kepada wali kelas V. Isi dari angket praktikalitas adalah:

1. Media video animasi pada pelajaran IPS dapat membantu guru dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.
2. Media video animasi pada pelajaran IPS dapat memudahkan guru dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.
3. Media video animasi pada pelajaran IPS dilengkapi dengan gambar animasi dan suara/dubbing yang memudahkan guru dalam membantu siswa memahami pembelajaran
3. Media video animasi pada pelajaran IPS dapat memudahkan guru membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa

Hasil uji coba praktikalitas oleh wali kelas diperoleh presentase 95%. Dari hasil presentase tersebut media video animasi pembelajaran IPS yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas V. Meskipun secara keseluruhan pengembangan media video pembelajaran IPS ini dinyatakan valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas V SD, namun ada beberapa aspek yang harus direvisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan para ahli dan wali kelas pada saat validasi dan praktikalitas dilakukan. Setelah selesai dilakukan uji coba validasi kepada para ahli dan uji coba praktikalitas oleh walikelas V, kemudian dilanjutkan dengan pemberian tes akhir kepada siswa. Tes ini dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media video animasi pembelajaran IPS. Hasil tes yang diperoleh dari 35 siswa kelas V memperoleh nilai ketuntasan rata-rata 83%. Dari hasil nilai rata-rata yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa para siswa telah memenuhi nilai KKM yang ditetapkan.

Dengan demikian pengembangan media video pembelajaran IPS ini dinyatakan efektif digunakan dalam proses pembelajaran IPS di kelas V. Keberadaan media pembelajaran sangat membantu guru dalam penyampaian materi pada proses pembelajaran, karena peran media pembelajaran adalah sebagai jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Dengan demikian seyogyanya media pembelajaran perlu digunakan pada saat proses pembelajaran di dalam kelas. Pengembang melakukan pengembangan produk berupa media video pembelajaran IPS adalah sebagai bentuk strategi penyampaian pesan pembelajaran. Saran yang disampaikan pengembang untuk pengembang selanjutnya adalah hendaknya proses uji coba validasi kepada para ahli dilakukan lebih dari sekali, agar produk yang dihasilkan benar-benar

menarik baik dari segi tampilan maupun materi yang ada di dalamnya. Selain itu supaya produk yang dihasilkan juga lebih kreatif dan lebih menarik agar tidak terjadi kejenuhan para siswa dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS.

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap video animasi pada materi peristiwa pembacaan teks proklamasi muatan pelajaran IPS kelas V SD Negeri 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi pembelajaran IPS dengan menggunakan model 4-D dapat diuji cobakan di kelas V SD Negeri 14 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya.
2. Validitas video animasi pembelajaran IPS yang dinilai validator yang berjumlah 3 orang, menunjukkan bahwa video animasi pembelajaran IPS memperoleh persen 90% dengan kategori sangat valid, video animasi pembelajaran IPS layak untuk digunakan dan sesuai dengan ketentuan SD Negeri 14 Koto Baru.
3. Praktikalitas yang dinilai dari angket respon guru terhadap video animasi pembelajaran IPS yang berjumlah 1 orang guru di SD Negeri 14 Koto Baru yaitu guru kelas V memperoleh persen 95% dengan kategori sangat praktis sehingga media video animasi pembelajaran IPS mampu memudahkan siswa dalam pembelajaran.
4. Efektifitas yang dinilai dari hasil validasi tes akhir hasil belajar siswa memperoleh persen 83% dengan kategori sangat efektif sehingga dapat dikatakan dengan digunakannya video animasi pembelajaran IPS mampu mencapai tujuan pembelajaran.

Daftar Pustaka

- A. Azhar, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014.
- B. T. E. S. dan Muhammad Hasan Baidlawie, "Pendidik Dalam Perspektif Pendidikan Islam," *Al-Ikhtibar J. Ilmu Pendidik.*, vol. 5, no. 1, pp. 652–671, 2018, doi: 10.32505/ikhtibar.v5i2.556.
- P. Ngalim, *Ilmu Pendidikan Teoritis dan Praktis*. Bandung: Remaja Karya, 2002.
- W. O. Susilawati, Y. Darniyanti, D. E. Prasetyo, L. Apreasta, and A. Novitasari, "Urgency of Adiwiyata School for education as sustainable development," *J. Educ. Learn.*, vol. 14, no. 4, pp. 543–549, 2020, doi: 10.11591/edulearn.v14i4.15584.
- R. Afandi, "Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *Pedagog. J. Pendidik.*, vol. 1, no. 1, p. 85, 2011, doi: 10.21070/pedagogia.v1i1.32.
- K. Sukiyasa, "PENGARUH MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR EFFECT ANIMATION MEDIA ON STUDENT ' S LEARNING," vol. 3, pp. 126–137, 2013.
- Alek Kurniawan, "Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA SMA Negeri 1 Sedayu Bantul," 2015.
- I. M. Suryanta, I. B. G. S. Abadi, and I. G. A. A. S. Asri, "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Gugus Yos Sudarso Denpasar," *E-jurnal.Undiksha*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2014.
- R. A. Wulandari, M. Wiska, W. O. Susilawati, R. Efendi, and Y. Darniyanti, "Juridical

Analysis of Transitional Land Rights Unregistered in Dharmasraya Regency,” *Proc. 1st Paris Van Java Int. Semin. Heal. Econ. Soc. Sci. Humanit. (PVJ-ISHESSH 2020)*, vol. 535, pp. 566–570, 2021, doi: 10.2991/assehr.k.210304.127.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.