

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPS KELAS V SEKOLAH DASAR

Mardonia Mulyati¹, Djunaidi², Mega Kusuma Putri³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar¹, Pendidikan Bahasa Inggris², Pendidikan Geografi³
Universitas PGRI Palembang^{1,2,3}

Email: mardoniamulyati12@gmail.com

Corresponding author:

Mardonia Mulyati

Universitas PGRI Palembang

mardoniamulyati12@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada atau tidak ada pengaruh penggunaan media animasi audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas V SD Negeri 01 Indralaya Utara. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif jenis eksperimen dengan desain one group pretest-posttest design, dengan teknik pengumpulan data melalui tes, observasi, dan dokumentasi. Validitas tes penelitian dengan menggunakan uji korelasi product moments terhadap instrumen tes soal. Dari hasil validitas tersebut, dilakukan tes soal pilihan ganda dengan 20 soal, kemudian dibagikan kepada seluruh populasi yang berjumlah 31 siswa dengan teknik yang digunakan Sampling Total. Hasil penelitian membuktikan bahwa adanya nilai positif dan signifikan pada variabel media animasi audio visual (X) dan terhadap hasil belajar siswa (Y) dengan uji hipotesis diperoleh signifikansi $0,000 < 0,05$ pada uji t diperoleh nilai thitung lebih besar dari ttabel yaitu $5,497 > 2,042$, maka uji hipotesis dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima atau uji hipotesis tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

Kata kunci: Kata Kunci : Media Animasi, Audio Visual, Hasil Belajar

Abstract: *The Effect of Using Audio Visual Animation Media on Students' Learning Outcomes in Grade V Elementary School Social Studies.* This research was conducted with the aim of finding out whether or not there was an effect of using audio-visual animation media to improve student learning outcomes in Class V of SD Negeri 01 Indralaya Utara. The method used is a quantitative experimental method with a one group pretest-posttest design, with data collection techniques through tests, observation and documentation. Validity of the research test using the product moments correlation test on the question test instrument. From the validity results, a multiple choice test with 20 questions was carried out, then distributed to the entire population of 31 students using the Total Sampling technique. The results of the research prove that there is a positive and significant value for the audio-visual animation media variable (X) and for student learning outcomes (Y). By hypothesis testing, a significance value of $0.000 < 0.05$ was obtained. In the t test, the tcount value was greater than ttable, namely $5.497 > 2.042$, then the hypothesis test can be said to be H_0 rejected and H_a accepted or the hypothesis test shows that there is an influence of the use of audio-visual animation media on student learning outcomes in social studies class V elementary school.

Keywords: Keywords: Animation Media, Audio Visual, Learning Results

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi saat ini kita sudah memasuki era revolusi industri 4.0 yang mana menekankan penerapan digitalisasi yaitu dunia yang sudah diselimuti teknologi. Teknologi yang mengubah segalanya, teknologi yang sudah berkembang begitu pesat bahkan dengan teknologi kita telah menjangkau dunia yang lebih luas yang mana seperti yang kita lihat tenaga kerja, rutinitas dalam kehidupan sehari-hari sedikitpun tidak lepas dari teknologi bahkan sistem pendidikan pun sudah mengikuti perkembangan teknologi. Dunia sudah menerapkan penggunaan teknologi dalam pelaksanaan proses belajar mengajar yang mana hampir semua guru sudah dimodifikasi dalam bentuk media pembelajaran berbentuk media animasi.

Media berasal dari kata latin, adalah bentuk penyempurnaan dari kata medium yang secara harfiah mempunyai arti perantara atau pengantar, media sebagai alat dalam menyampaikan sumber

pesan dan penerima. Menurut AECT (Association of Education and Communication Technoly) media merupakan segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi (Putri, 2020, h. 24). Media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan berupa bahan pembelajaran untuk merangsang perhatian, minat, dan pikiran siswa untuk belajar. Media digunakan untuk menyalurkan pesan dan mendorong proses pembelajaran pada siswa, media juga dapat dikatakan sebagai alat peraga (Zakirman, et, al., 2022, h. 3412).

Menurut Bukhari (Apriyansah, 2020, h. 12) media animasi adalah proses merekam dan memutar ulang rangkaian gambar diam untuk menciptakan ilusi gerakan yang dapat menghidupkan gambar tersebut. Secara umum, media animasi melibatkan pergerakan tampilan suatu objek atau gambar dan perubahan posisinya dalam jangka waktu tertentu (timeline) untuk menciptakan ilusi bahwa gambar tersebut bergerak. Animasi pada dasarnya adalah objek yang membuat sesuatu terlihat lebih dinamis (Apriyansah, 2020, h. 12).

Menurut (Warliah, et, al., 2018, h. 52) media audio visual merupakan media yang menggunakan alat indera penglihatan dan pendengaran yang dapat dilihat. Seperti rekaman, video, film, slide suara yang bersuara. Menurut Hujair (2019) media audio visual adalah seperangkat alat yang mempunyai fungsi untuk memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Dalam media audio visual, perpaduan gambar dan suara menghasilkan karakter yang sama dengan objek aslinya.

Menurut wijatanti (Sulfemi & Mayasari, 2019, h. 55) menyatakan hasil belajar merupakan penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh suatu mata pelajaran, yang tercermin dalam nilai yang diberikan oleh guru dan nilai, ialah nilai yang diperoleh siswa untuk pelajaran tertentu. Menurut (Hasrudin, 2020, h. 96) hasil belajar adalah keterampilan yang dicapai seseorang setelah belajar, yang dapat menimbulkan perubahan tingkah laku baik dari segi pengetahuan (kognitif), pemahaman(afektif) dan keterampilan (psikomotor) siswa, jadi lebih baik dari sebelumnya.

Tugas seorang guru dalam proses belajar mengajar tidak terbatas hanya sebagai penyampaian informasi kepada siswa. Guru harus memiliki kemampuan untuk memahami siswa dengan berbagai perbedaannya agar mampu membantu mereka dalam menghadapi kesulitan belajar. Oleh karena itu guru dituntut untuk mampu menyediakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan materi supaya siswa lebih efektif dan efisien dalam belajar (Abdullah, 2016, h. 38).

Media pembelajaran sangat berperan penting dalam kegiatan belajar, dengan menggunakan media agar membantu jalannya pembelajaran siswa yang efektif. Media pembelajaran alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami. Salah satu media yang dapat mendorong siswa untuk lebih bersemangat belajar dan memperhatikan topik pembelajaran salah satunya adalah media animasi (Wahyuningtyas, 2020, h. 24).

Pelajaran IPS adalah pelajaran yang sangat erat dengan kehidupan sehari-hari. IPS merupakan integrasi dari berbagai disiplin ilmu-ilmu sosial seperti sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum dan budaya. Melalui pembelajaran IPS diharapkan siswa dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep agar mereka dapat mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilan yang dimiliki (Basirun, 2019, h. 60). Pelajaran IPS bersifat hafalan, sehingga siswa kurang bergairah dalam mempelajarinya. Untuk mengatasi hal tersebut, maka pembelajaran IPS harus diorganisasikan dengan media animasi audio visual pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap hasil belajar belajar pada pelajaran IPS.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pre-Experimental Designs. Desain pada penelitian ini adalah One Group Pre test-Post Test Design. Waktu pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada bulan Mei semester genap tahun ajaran 2024. Penelitian ini berlangsung sebanyak 5 kali pertemuan. Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan melalui 3 tahap yaitu tahap tes awal (pretest), tahap pemberian perlakuan, dan tahap tes akhir (posttest) untuk rancangan desainnya adalah sebagai berikut :

O1	X	O2
----	---	----

One-Group Pretest-Posttest Design

Keterangan :

- O1 = Nilai Pretest (sebelum diberikan perlakuan)
 X = Perlakuan (Penggunaan media animasi audio visual)
 O2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Penelitian ini terdiri dari variable bebas (X) adalah media animasi audio visual dan yang menjadi variable terikat (Y) adalah hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas V SD Negeri 01 Indralaya Utara. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri 01 Indralaya Utara. Sampel yang diambil penelitian ini terdiri dari semua kelas V berjumlah 31 siswa di SD Negeri 01 Indralaya Utara. Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti adalah observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi yaitu untuk mengetahui sarana dan prasarana yang ada di sekolah, kondisi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur pengetahuan. Dalam penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* berbentuk Tes Pilihan Ganda berjumlah 20 soal. dan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi data secara langsung dari tempat penelitian seperti laporan kegiatan, foto kegiatan, foto dokumentasi dan data yang relevan di penelitian. .

Uji coba Instrumen pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reabilitas. Uji validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kewadahan suatu instrumen. Instrumen yang valid atau tidak valid memiliki validitas yang tinggi begitupun sebaliknya (Arikunto, 2019, h. 211). Pengujian validitas yang digunakan adalah dengan rumus *korelasi product moments*. Menurut Sugiyono (2019) reliabilitas adalah derajat konsistensi dan uji data atau temuan, karena datanya tidak reliabel, tidak dapat diproses lebih lanjut, yang dapat menimbulkan kesimpulan yang bias. Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui hasil pengukuran, jika pengukuran dilakukan lebih dari satu kali. Pengujian reabilitas yang digunakan adalah dengan rumus *Cronbach Alpha*. Teknik analisis data yang digunakan menggunakan uji prasyarat yaitu uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* kemudian melakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t dengan berbantuan SPSS versi 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada pengambilan data lapangan di SD Negeri 01 Indralaya Utara pada kelas V, peneliti melakukan tes awal (*pretest*) sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi audio visual. Pada pertemuan ini dibagikan tes soal pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk

mengetahui proses pembelajaran siswa sebelum diberikan perlakuan media animasi audio visual terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Data yang diperoleh dari hasil *pretest* belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Indralaya Utara sebelum diberikan perlakuan menggunakan media animasi audio visual.

Setelah melaksanakan *pretest* dapat dilihat bahwa hasil nilai rata-rata *pretest* yang diperoleh sebelum menggunakan media animasi audio visual yaitu 55. Dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu nilai 80 sebanyak 1 siswa, nilai 75 sebanyak 3 siswa, nilai 70 sebanyak 2 siswa, nilai 65 sebanyak 6 siswa, nilai 60 sebanyak 1 siswa, nilai 55 sebanyak 6 siswa, nilai 50 sebanyak 4 siswa, nilai 40 sebanyak 4 siswa, dan nilai 30 sebanyak 4 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada penelitian ini adalah 67 sesuai berdasarkan KKM yang digunakan sekolah diteliti.

Jika nilai hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh pada Tabel 1 berikut :

Tabel 1. Kategori *Pretest* Hasil belajar Siswa

Interval	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
81 – 100	0	0 %	Sangat Cukup
67 – 80	6	19,35 %	Cukup
55 – 66	13	41,94 %	Sedang
41 – 54	4	12,90 %	Kurang
< 40	8	25,81 %	Sangat Kurang
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan Tabel 1 dapat digambarkan bahwa dari 31 siswa siswa kelas V yang hasil *pretest*, terdapat 8 siswa (25,81%) yang berada pada kategori sangat kurang, 4 siswa (12,90%) pada kategori kurang, 13 siswa (41,94%) pada kategori sedang dan 6 siswa (19,35%) pada kategori cukup dengan rata-rata nilai 55.

Setelah tes awal (*pretest*) diberikan, kemudian diterapkan penggunaan media animasi audio visual pada siswa kelas V sebanyak 3 kali pertemuan, pada materi jenis-jenis kegiatan ekonomi dan cara menghargai kegiatan usaha ekonomi orang lain dengan menggunakan media animasi audio visual, untuk melihat sejauh mana hasil pengetahuan siswa setelah di uji coba menggunakan media animasi audio visual tersebut.

Pada pengambilan data lapangan pada kelas V, dilakukan tes akhir (*posttest*) sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media animasi audio visual. Pada pertemuan ini peneliti membagikan tes soal pilihan ganda sebanyak 20 soal untuk mengetahui proses pembelajaran siswa setelah digunakan perlakuan media animasi audio visual terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran IPS. Data yang diperoleh dari hasil *posttest* belajar siswa kelas V SD Negeri 01 Indralaya Utara sesudah diberikan perlakuan menggunakan media animasi audio visual.

Setelah melaksanakan *posttest* dapat dilihat bahwa hasil nilai rata-rata *posttest* yang diperoleh sesudah menggunakan media animasi audio visual yaitu 70,16. Deskripsi di atas dapat dijelaskan bahwa siswa yang mendapatkan nilai tertinggi yaitu nilai 85 sebanyak 1 siswa, nilai 80 sebanyak 4 siswa, nilai 75 sebanyak 7 siswa, nilai 70 sebanyak 8 siswa, nilai 65 sebanyak 7 siswa, nilai 60 sebanyak 3 siswa, dan nilai 50 sebanyak 1 siswa. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang digunakan pada penelitian ini adalah 67 sesuai berdasarkan KKM yang digunakan sekolah diteliti.

Jika nilai hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan (*posttest*) dikelompokkan ke dalam lima kategori, maka diperoleh pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kategori *Posttest* Hasil belajar Siswa

Interval	Frekuensi (F)	Persentase (%)	Kategori
81 – 100	1	3,23 %	Sangat Cukup
67 – 80	19	61,29 %	Cukup
55 – 66	10	32,25 %	Sedang
41 – 54	1	3,23 %	Kurang
< 41	0	0%	Sangat Kurang
Jumlah	31	100%	

Berdasarkan Tabel 2 dapat digambarkan bahwa dari 31 siswa siswa kelas V yang hasil posttest, terdapat 1 siswa (3,23%) yang berada pada kategori kurang, 10 siswa (32,25%) pada kategori sedang, 19 siswa (61,29%) pada kategori cukup dan 1 siswa (12,90%) pada kategori sangat cukup dengan rata-rata nilai 70,16. Setelah peneliti melakukan tes akhir, maka hasil *pretest* dan *posttest* tersebut dilakukan uji analisis data yaitu uji hipotesis.

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui perbedaan data dari hasil belajar siswa yang diperoleh dari data pretest dan posttest. Berdasarkan hasil uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji analisis data mengenai hasil belajar siswa melalui uji Paired Samples T-test, diperoleh nilai signifikansi pada kolom Sig. (2.tailed) sebesar 0,000. Apabila nilai Sig tersebut kurang dari 0,05 atau $0,000 < 0,05$, maka hipotesis H_0 ditolak dan H_a diterima. Dari pernyataan tersebut maka terdapat perbedaan signifikan antara hasil data pretest dan posttest.

Hal ini dibuktikan oleh berdasarkan perhitungan uji t yang lakukan dengan uji paired samples t-test maka diperoleh $t_{hitung} = 5,497$ sedangkan $t_{tabel} = 2,042$. Dari perhitungan didapatkan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,497 > 2,042$ dengan taraf signifikan 95% maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada perbedaan antara hasil belajar siswa yaitu sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media animasi audio visual.

Hal ini didukung oleh penelitian yang telah dilakukan oleh Anisa Nurfadila (2022) dengan judul Pengaruh penggunaan media animasi audio visual terhadap keterampilan menyimak cerita anak pada siswa kelas V SDN 79 Kota Bengkulu menyatakan bahwa “hasil hipotesis dengan menggunakan uji “t” terhadap kedua kelompok dengan hasil yang diperoleh, $t_{hitung} = 4,580$ sedangkan t_{tabel} dengan df 34 pada taraf signifikan 5% yaitu 2,018. Demikian $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,580 > 2,018$) yang berarti hipotesis kerja (H_a) dalam penelitian ini diterima, yaitu Terdapat pengaruh keterampilan-menyimak cerita anak siswa kelas V yang diajarkan dengan menggunakan media media animasi audio visual terhadap keterampilan-menyimak cerita anak dari pada siswa yang diajarkan dengan menggunakan keterampilan-menyimak cerita anak di SDN 79 Kota Bengkulu. Dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil tes kelas VA lebih tinggi dibandingkan kelas VB, yaitu $62-86 > 57-79$ ”.

Hasil penelitian ini sejalan dengan (Sa’diah, 2017, h. 7) dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V Mi Al-Hikmah Jakarta menyatakan bahwa “Hasil belajar siswa diperoleh rata-rata nilai posttest keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas eksperimen dengan menggunakan media animasi audio visual lebih tinggi dibandingkan rata-rata keterampilan menyimak cerita pada siswa kelas kontrol yang diajarkan dengan metode pembelajaran konvensional atau tanpa menggunakan media. Rata-rata nilai posttest kelas eksperimen sebesar 88.25 dan kelas kontrol sebesar 80.80. Perolehan tersebut diperkuat berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji-T menunjukkan syarat hasil $>$ yaitu $2.65 > 2.00$ dengan hasil hipotesis 0 (H_0) ditolak, dan hipotesis 1 (H_a) diterima. Hal ini membuktikan bahwa penggunaan Media Animasi Audio Visual Berpengaruh terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa Kelas V MI Al-Hikmah Jakarta”.

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Vinayasari, 2021, h. 4) dengan judul Pengaruh Penerapan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas III di SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur menyampaikan bahwa “penggunaan media gambar berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas III di SDN 173 Kertoraharjo Kabupaten Luwu Timur. Hal tersebut dapat dibuktikan dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan diperoleh yaitu 10,92 dan yaitu 2,145 maka diperoleh $>$ atau $10,92 > 2,145$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima. Selain itu pada saat dilakukannya observasi siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dibandingkan dengan proses belajar mengajar yang tanpa menggunakan media pembelajaran”.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa data di atas telah menjawab rumusan masalah yang telah di rumuskan sebelumnya yaitu ada pengaruh penggunaan media animasi audio visual untuk meningkatkan hasil belajar di kelas V SD Negeri 01 Indralaya Utara.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil temuan dalam penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa hasil penelitian yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media animasi audio visual diperoleh nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari nilai rata-rata pretest sebesar 55 sedangkan nilai rata-rata posttest 70,16. Berarti ada pengaruh penggunaan media animasi audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian yang dilakukan dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,497 > 2,042$, maka hasil uji hipotesis dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima dengan kata lain bahwa ada pengaruh penggunaan media animasi audio visual untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 01 Indralaya Utara.

Berdasarkan hasil penelitian ini, maka implikasi dari kesimpulan tersebut dikemukakan Bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah untuk sekolah dalam menggunakan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan lebih banyak lagi media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, Bagi Peneliti Selanjutnya, diharapkan hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi atau kajian yang relevan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2016). Pembelajaran Dalam Persepektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 38.
- 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 (Jpensil)*, 9(1), 12.
- Arania. (2021). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iv Semester 2 Sdn Sukawangi.
- Arikunto. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta.
- Arsyad. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt Raja Grafindo Persada.
- Arsyad. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada.

- Bakhtiar, H. (2022). Penerapan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Materi Asmaul Husna Di Sd Negeri 03 Muara Kemumu Kabupaten Kepahiang. *Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(4), 253.
- Basirun. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share (Tps) Dengan Menggunakan Media Gambar Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu Di Smp Negeri 15 Palu. *Jurnal Katalogis*, 10(2), 60.
- Hambali, S. A. (2020). Pengaruh Media Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Cerita Murid Kelas V Sd Se-Kota Makasar. *Jurnal Ilmiah Indonesia*, 5(6), 183.
- Hasrudin, F. A. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Ipa Di Sd Inpres 16 Kabupaten Sorong. *Jurnal Papeda*, 2(2), 96.
- Kesumawati, N., & Adidanu, I. (2018). *Statistik Parametrik*. Palembang: Neorfikri Offset.
- Kusmala, N. F. (2016). *Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar*. Malang: Edidide Infografika.
- Nurfadila, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Keterampilan Menyimak Cerita Anak Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan*, 19.
- Octaviyantari, N. A., Suarni, N. K., & Widiyana, I. W. (2020). Improving Social Studies Learning Outcomes Through Group Investigation Learning Model Assisted With Audio Visual Media. *Journal Of Education Technology*, 4(3), 350.
- Parni. (2020). Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perbatasan Antarnegara, Diplomasi Dan Hubungan Internasional*, 3(2), 97.
- Passalo, N. A., Nudiah, & Pada, A. (2022). The Effect Of Media Based Animated Videos On Fourth (4th) Grade Students Sosial Studies Motivation. *Excellent Education, Science And Engineering Advances Journal*, 1(1), 67-83.
- Putri, Q. N. (2020). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Qraved Sebagai Media Memilih Tempat Makan. *Jurnal Pewarta Indonesia*, 2(1), 24.
- 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).
- Rosyid, Sa'diyah, & Septiana. (2019). *Ragam Media Pembelajaran*. Pamekasan: Cv. Literasi Nusantara Abadi.
- Saputra, I. N., Joyoatmojo, S., & Harini. (2018). The Implementation Of Project-Based-Learning Model And Audio Media Visual Can Increase Students Activities. *International Journal Of Multicultural And Multireligius Understanding*, 5(4), 166-174.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsiwi, Fadilah, N., & Farokhah, L. (2022). The Use Of Audio-Visual Media In Improving Students Reading Comprehension And Sholat Movements In Online Learning. *Journal Of Education Technology*, 6(1), 19-28.
- Susanto, A. (2019). *Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Syah, M. (2018). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 24.
- Widodo, A., Indraswati, D., Sutisna, D., Nursaptini, & Anar, A. P. (2020). Pendidikan Ips Menjawab Tantangan Abad 21: Sebuah Kritik Atas Praktik Pembelajaran Ips Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(2), 189.

- Yuanta, F. (2019). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ilmu Pendidikan Sosial Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 95.
- Zakiah, L. (2020). Hubungan Kecerdasan Sosial Dan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Parameter*, 32(1), 34.
- Zakirman, Rahayu, C., & Gusta, W. (2022). E-Animation Media To Improve The Understanding Of Elementary School Science Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(3).