

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Dalam Mata Pelajaran Ips Melalui Media Animasi di SD Islam Al-Azhar Depok

Kurnia Rachmi¹, Laila Nur Afni², Huwaida Asy-Syifa Hasanah³, Nidya Chandra Muji Utami⁴, dan Engga Dallion⁵

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

Email: Kurniarachmi3@gmail.com, Lailanurafni56@gmail.com, Huwaidaasysyifa@gmail.com, Nidya-chandra@unj.ac.id, Engga_dallion@unj.ac.id

Abstract

The purpose of this class action research (PTK) is to improve the learning outcomes of IPS materials in the field of business and business activities that utilize natural resources. This action research is carried out in two cycles and four phases, namely planning, implementation, observation, and reflection. The focus of the study was all students of SD Islam Al Azhar 46 Depok class V consisting of 24 students, including 12 men and 12 women. The data collection methods used for this research include documentation, tests, interviews, and observations. Observational data analysis and detailed test results are two data analysis strategies used. Research results show that the use of animated video during learning can improve student learning efficiency. This shows the completion rate of cycles I and II increasing from 33% to 67% to 100%.

Keywords: Learning outcomes, Animation media, Social science.

Abstrak

Tujuan dari penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar IPS materi bidang usaha dan kegiatan usaha yang memanfaatkan sumber daya alam. Penelitian tindakan ini dijalankan dalam dua siklus dan empat tahapan, yaitu *perencanaan*, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Fokus penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Islam Al Azhar 46 Depok yang terdiri dari 24 siswa, diantaranya 12 laki-laki dan 12 perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini meliputi dokumentasi, tes, wawancara, dan observasi. Analisis data observasi dan hasil uji detail merupakan dua strategi analisis data yang digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi selama pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi belajar siswa. Hal ini menunjukkan tingkat penyelesaian siklus I dan II yang meningkat dari 33% menjadi 67% menjadi 100%.

Kata Kunci: Hasil belajar, Media animasi, IPS.

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah aktivitas, kegiatan, atau proses yang dilakukan pendidik dalam memunculkan minat atau keinginan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar di kelas (Trisiana, 2020). Pembelajaran di sekolah dasar bersifat kompleks yang memiliki arti guru tidak sekadarmemberikan ilmu baik melalui lisan maupuntulisan, tetapi juga melalui bimbingan, inspirasi,dan evaluasi pembelajaran siswa (Syaharuddin & Mutiani, 2020).Siswa harus mengikuti pendidikan penting di sekolah dasar, yaitu pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS karena pelajaran ini mengkaji atau memperdalam berbagai

peristiwa, berbagai fakta, berbagai konsep, dan berbagai generalisasi yang ada kaitannya dengan berbagai isu terkait sosial (Dharin et al., 2020). Di dalamnya terdapat banyak dijumpai ilmu yang berhubungan dengan sosial seperti ilmu sejarah, ilmu sosiologi, ilmu antropologi, ilmu geografi, ilmu yang berhubungan dengan politik, dan masyarakat telah dimasukkan ke dalam program IPS (Aulia & Wandini, 2023).

IPS diajarkan oleh guru sekolah dasar memiliki tujuan yaitu untuk guru membagikan dan mengajarkan berbagai pengetahuan, berbagai nilai, berbagai sikap,

dan berbagai keterampilan sosial dapat dikembangkan oleh siswa sehingga memiliki manfaat untuk dirinya sendiri. Mata pelajaran IPS perlu diberikan pada anak sekolah dasar karena di dalam IPS mempelajari cara untuk melakukan interaksi secara sosial dengan menambah dan mengembangkan siswa dalam hal pengetahuan dan keterampilan berinteraksi dengan masyarakat (Mursidin et al., 2022). Selain itu, pembelajaran IPS memperkenalkan konsep-konsep yang memiliki kaitan dengan kehidupan sosial dan lingkungan siswa sehingga siswa itu sendiri mampu untuk bisa melakukan hal seperti berpikir secara logis atau masuk akal dan kritis, serta sadar dengan adanya nilai-nilai sosial dan nilai kemanusiaan, kemudian siswa mampu bersaing dalam masyarakat-masyarakat kecil maupun masyarakat-masyarakat besar di berbagai level tingkatannya, mulai dari lokal atau satu daerah, nasional atau satu negara, hingga global atau satu dunia (Eryilmaz & Bozgun, 2022).

Pembelajaran dari IPS ini mengembangkan intelektual dan nilai sosial serta etika siswa. Keterampilan intelektual adalah kemampuan siswa untuk mengembangkan dan menambahkan ilmu-ilmu sosial atau isu-isu sosial. Kemampuan intelektual yang ada pada siswa dengan minat ilmu pengetahuan terutama ilmu sosial (Hapsari, 2021). Nilai sosial dan etika dikembangkan dalam pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk peningkatan diri siswa dan kepentingan masyarakat sekitar (Faizah, 2020).

Setiap proses pasti ada hasilnya, sama halnya seperti pembelajaran di sekolah. Hasil belajar memiliki arti sebagai suatu perubahan dalam perilaku, pengetahuan, sikap, atau kemampuan, yang terjadi sebagai sebuah hasil dari proses belajar (Putra et al., 2020).

Hasil belajar juga didapat dari perubahan dalam kegiatan belajar mengajar dan pada akhir pembelajaran (Dakhi, 2020).

Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi hasil belajar secara besar yaitu faktor yang asalnya dari siswa itu sendiri yang disebut internal dan faktor lainnya yang asalnya tidak dari seorang siswa seperti lingkungan sekitar yang disebut eksternal (Wijaya et al., 2022). Hasil belajar siswa bisa meningkat apabila rasa semangat siswa juga meningkat. Oleh karena itu, guru harus bisa memberikan segala cara agar pembelajaran di kelas dapat efektif sehingga siswa bisa menggapai atau menuntaskan hasil belajar yang sama sesuai dengan pembelajaran, kemudian sistem evaluasi pengetahuan sosial tentunya harus juga disesuaikan dengan pembelajaran yang diperoleh dalam atau selama proses pembelajaran (Isfandika & Purnomo, 2022).

Dilihat berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang dilakukan pada bulan April 2023, saat peneliti melakukan penelitian pada kelas V Mina SD Islam Al Azhar 46 Depok didapatkan informasi bahwa adanya hasil belajar siswa kelas V Mina masih rendah untuk mata pelajaran IPS dibandingkan dengan kelas V lainnya. Kurangnya variasi media yang dipergunakan guru menyebabkan rendahnya partisipasi sehingga siswa merasa malas atau tidak bersemangat pada proses belajar mengajar di kelas. Aktivitas siswa yang rendah dalam mengikuti pembelajaran juga memengaruhi hasil belajar pada siswa yang menurun untuk mata pelajaran IPS. Guru harus mencoba berbagai media dalam pembelajaran agar siswa lebih mendalami materi yang telah disampaikan karena media pembelajaran juga dapat memstimulasi siswa untuk menjadi lebih giat dalam mengikuti

pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkatkan pemahaman tentang mata pelajaran IPS. Salah satu media dari sekian banyaknya media yang bisa meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Mina SD Islam Al Azhar 46 Depok yaitu media animasi.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai bentuk sarana untuk meningkatkan kegiatan selama proses belajar mengajar (Sunami & Aslam, 2021). Dalam menggunakan media tentunya media yang dipergunakan harus bisa menarik attention atau perhatian dari guru yang menjadi fasilitator dalam setiap kegiatan belajar. Dengan demikian, setiap pendidik harus bisa terus belajar bagaimana caranya mengatur media pembelajaran agar mencapai tujuan pembelajaran dalam proses pengajaran yang memiliki keefektifan (Eliyantika et al., 2022). Beberapa manfaat media pembelajaran termasuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkonsentrasi pada belajar, memberikan suatu pengalaman yang tidak gampang diperoleh jika tidak, serta meningkatkan efektivitas dan versatilitas belajar (Rahmadhon et al., 2021).

Dari sekian banyaknya media pembelajaran yang guru bisa untuk dipakai untuk belajar IPS adalah media video yang berbentuk animasi. Video yang berbentuk animasi memiliki gambar video bergerak, sehingga dapat membawa ilusi siswa menuju pembelajaran (Tahyun et al., 2022). Animasi dirancang untuk bisa memanfaatkan dalam usaha meningkatkan hasil belajar pada siswa dengan tujuan merangsang konten audio-visual (Trisiana et al., 2020).

Media animasi menjadi salah satu dari sekian banyaknya media yang terbilang efektif dalam mempelajari materi IPS. Media berbentuk animasi termasuk ke dalam media

yang audio visual karena bisa menghasilkan suara dan menampilkan gambar (Gunawan & Ritonga, 2020). Penggunaan media pembelajaran di kelas dapat memenuhi dan menciptakan kebutuhan dan minat baru, serta mendorong siswa dalam merangsang kegiatan belajar yang lebih efektif lagi, bahkan bisa memengaruhi psikologis pada siswa (Tutiasri et al., 2020). Tentunya media animasi merupakan opsi atau pilihan yang terbilang tepat dalam mempelajari IPS yang dirasa akan menyenangkan untuk diterapkan kepada siswa (Rahmawati et al., 2020).

Beberapa penelitian terdahulu mengenai upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa melalui media animasi pada mata pelajaran Bahasa Inggris (Rahmawati et al., 2020). Upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa melalui media animasi dalam mata pelajaran IPA (Simanjuntak et al., 2021). Upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa melalui media audio visual dalam mata pelajaran Matematika (Pertiwi, 2022). Upaya meningkatkan hasil belajar pada siswa melalui media video animasi tiga dimensi (Ferry et al., 2019).

Dengan adanya penelitian terdahulu dan menunjukkan hasil yang positif, peneliti merasa ingin untuk melakukan suatu penelitian menggunakan media video yang berbentuk animasi sebagai upaya atau usaha dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa selama belajar IPS kelas V SD Islam Al Azhar 46 Depok. Berdasarkan penelitian yang sudah dilaksanakan sebelumnya, keterbaruan dalam penelitian yang ini terletak pada bidang mata pelajaran yaitu IPS. Oleh karena itu, tentunya peneliti memiliki tujuan dan target dari penelitian yang dilakukan ini supaya bisa mengetahui dan melihat apakah terdapat atau terjadi perubahan seperti peningkatan pada hasil dari

belajar IPS lewat media animasi atau tidak secara keseluruhan.

METODE

Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas berkaitan dengan masalah kegiatan belajar mengajar di kelas dan masalah tersebut diatasi dengan melakukan tindakan-tindakan yang diperlukan. Peningkatan kualitas belajarmengajar dalam kelas supaya lebih efektif menjadi tujuan dilaksanakannya penelitian ini. Peneliti melaksanakan 2 siklus menggunakan model Kemmis dan McTanggart. Terdapat empat tahapan aktivitas dalam sistem spiral model Kemmis dan McTanggart, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi di setiap siklusnya.

Subjek penelitian tindakan kelas ini terdiri dari seluruh siswa kelas V Mina SD Islam Al Azhar 46 Depok. Penelitian ini dilakukan di Kelas V Mina dengan total 24 siswa (12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan). Meningkatnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS melalui media animasi menjadi fokus utama dalam penelitian. Penentu berhasilnya peningkatan hasil belajar siswa dilihat dari persentase keseluruhan siswa, yaitu nilai siswa yang di atas KKM mencapai persentase 90%. Apabila target yang ditetapkan belum sepenuhnya tercapai, maka siklus berikutnya perlu dilakukan dan penelitian dianggap belum berhasil.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data, yaitu data penelitian dan data tindak lanjut penelitian. Guru kelas V Mina SD Islam Al Azhar 46 Depok dan setiap siswa kelas V adalah sumber informasi untuk penelitian ini. Lembar observasi siswa terhadap media pembelajaran animasi, formulir data yang menggambarkan keefektifan guru, dan formulir aktivitas siswa saat penerapan media animasi dalam pembelajaran materi IPS juga menjadi sumber data penelitian ini.

Teknik pengumpulan data penelitian ini menggunakan tes tertulis mata pelajaran IPS dengan media animasi dan bentuk lembar

observasi terorganisir untuk mengukur seberapa baik siswa mempelajari materi yang diajarkan. Selain itu, peneliti menggunakan pedoman wawancara untuk memudahkan saat melakukan tanya jawab dan menggunakan gambar untuk mendokumentasikan penelitian yang sedang berlangsung dengan menggunakan kamera saat proses pembelajaran.

Teknik analisis data dilakukan saat sudah ada hasil data yang diperoleh. Hasil data disimpulkan dan dipresentasikan di akhir setiap siklus dengan menghitung persentase pencapaian. Data yang terhimpun berupa hasil pengamatan dan nilai tes soal tertulis untuk dianalisis dan mengetahui setiap perubahan yang terjadi. Sistem triangulasi data digunakan untuk menguji keabsahan data penelitian. Triangulasi data diperoleh dari hasil perbandingan pada berbagai sumber penelitian dan kemudian mendiskusikannya dengan teman sejawat dan pakar di bidang IPS.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

PTK ini dilakukan di kelas V Mina SD Islam Al Azhar 46 Depok dengan dua siklus dan empat pertemuan, dimana setiap siklus terdiri dari dua pertemuan. Peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar IPS khususnya materi bidang usaha dan kegiatan usaha yang memanfaatkan SDA pada penelitian ini. Hal tersebut ditunjukkan dari kemampuan siswa dalam memperoleh hasil belajar di atas KKM 80. Berikut dijelaskan secara rinci empat tahapan pada penelitian ini, yaitu:

1. Tahap Perencanaan

Peneliti melakukan dengan menyiapkan seluruh perangkat pembelajaran untuk proses belajar mengajar yang terdiri dari waktu pelaksanaan, topik, aktivitas pembelajaran dan media pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan yang digunakan peneliti disesuaikan terhadap yang sudah dirancang yaitu rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk setiap

siklusnya sebanyak 4 pertemuan. Dalam melaksanakan proses tersebut, peneliti mengikuti petunjuk dalam RPP yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran IPS.

3. Tahap Pengamatan

Pada saat pelaksanaan tindakan, peneliti juga dilakukan pemantuan secara bersamaan.

4. Tahap Refleksi

Peneliti melakukan pengumpulan data dari para pengamat serta menganalisisnya bersama-sama dengan para pengamat untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan dari

Langkah-langkah tersebut. Hasil dari analisis digunakan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

Peningkatan hasil belajar dalam pembelajaran IPS menggunakan media animasi terlihat dari peningkatan nilai tes evaluasi pada setiap langkah. Dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Hasil Belajar Berdasarkan Ketuntasan Siswa Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%	<i>fi</i>	%
<80 Tidak Tuntas	16	67	8	33	0	0
≥80 Tuntas	8	33	16	67	24	100
Jumlah	24	100	24	100	24	100

Tabel 1 menunjukkan bahwa pada tahap sebelum adanya tindakan (pra-siklus), jumlah ketuntasan belum mencapai 70% dari jumlah keseluruhan kelas karena hanya 8 siswa (33%) yang tuntas. Pada siklus 1, siswa telah menunjukkan peningkatan meskipun siswa

yang tidak tuntas total 16 siswa (67%) dan masih kurang 8% karena belum juga mencapai 90% dari jumlah keseluruhan kelas. Persentase ketuntasan siswa meningkat secara signifikan pada saat siklus kedua, dimana total 24 siswa tuntas (100%).

Hasil refleksi pada siklus 1 menjadi ketentuan dasar pelaksanaan penelitian siklus II. Penelitian siklus II akhirnya sampai pada kesimpulan bahwa hasil belajar siswa meningkat drastis. Peningkatan hasil belajar siswa tersebut dipengaruhi oleh pembelajaran yang diberikan melalui media animasi. Perolehan nilai keseluruhan, seperti nilai maksimum, minimum, dan rata-rata hasil belajar pada siklus I secara rinci, dapat dibaca dalam tabel di bawah ini :

Tabel 2. Distribusi Hasil Belajar IPS Berdasarkan Skor Minimum, Skor Maksimum, dan Skor Rata-rata Siklus I

Skor	Angka
Nilai Minimum	50
Nilai Maksimum	95
Nilai Rata-rata	78,95

Kesimpulan dari isi tabel 2 diatas, adalah perolehan nilai maksimum siswa, yaitu 95. Sedangkan nilai minimum 50, dan nilai rata-rata yang siswa peroleh 78,95.

Berdasarkan ketuntasan belajar dan pencapaian hasil belajar IPS tema 8 materi bidang usaha dan kegiatan usaha yang memanfaatkan SDA pada siklus I, presentasi ketuntasan belajar dari keseluruhan siswa sebesar 33% (8 siswa) dan persentase dari keseluruhan siswa yang tidak tuntas sebesar 67% (16 siswa). Secara detail, ketuntasan belajar siswa pada tema 8 materi bidang usaha dan kegiatan usaha yang memanfaatkan SDA dapat diamati pada gambar diagram di bawah ini.

Gambar 1. Diagram lingkaran Hasil Belajar Berdasarkan Ketuntasan Belajar Siklus I

Gambar 1 menunjukkan bahwa hasil pembelajaran siklus I tidak mencapai tingkat keberhasilan 90%, hanya 67% siswa yang benar-benar menginterpretasikan hasil belajarnya pada siklus I. Di siklus II, pembelajaran terus berlanjut. Berdasarkan skor maksimum, minimum dan rerata, diberikan hasil belajar siklus II sebagai berikut.

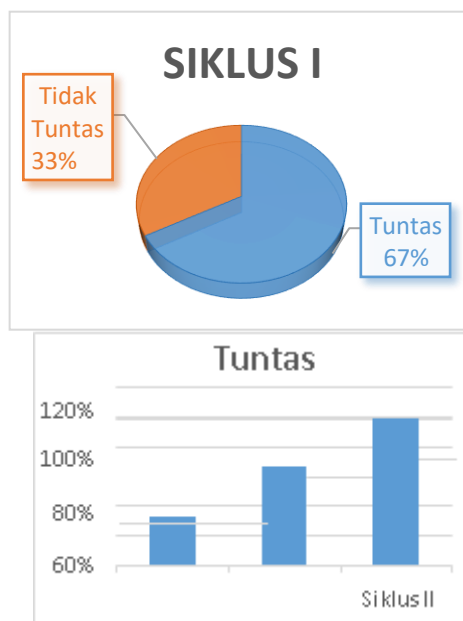
Tabel 3. Distribusi Hasil Belajar IPS Berdasarkan Skor Minimum, Skor Maksimum, dan Skor Rata-rata Siklus II

Skor	Angka
Nilai Minimum	80
Nilai Maksimum	100
Nilai Rata-rata	90

Berdasarkan Tabel 3 di atas, pada siklus II, siswa memperoleh skor maksimal 100, skor minimal 80, dan skor rerata 90.

Dalam hal ini, telah ada peningkatan dalam kemampuan siswa untuk belajar menggunakan animasi media selama siklus pertama dan kedua. Selama penelitian ini, siswa menyelesaikan dua ujian akhir saat siklus I dan satu ujian akhir saat siklus II. Bentuk soal ujian siklus I pilihan ganda dan esai, sedangkan siklus II pilihan ganda.

Perbandingan hasil belajar tema 8 Bidang Usaha dan Kegiatan Usaha yang Memanfaatkan SDA dilihat dari ketuntasan belajar siswa kelas V Mina SD Islam Al Azhar 46 Depok dapat disimak dalam gambar diagram batang berikut ini.



Gambar 2. Grafik Hasil Belajar Berdasarkan Ketuntasan Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Terlihat pada gambar 2 di atas, hasil belajar dapat meningkat melalui penerapan media animasi. Jumlah siswa di siklus II yang di atas KKM adalah 24 siswa dan tidak ada siswa yang dibawah KKM. Dengan begitu, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah meningkat dan hasilnya telah mencapai indikator keberhasilan 90% karena hasil pembelajaran ini mencapai 100%.

PEMBAHASAN

Istilah "animasi" mengacu pada tindakan bergerak dan membawa hidup. Animasi melibatkan mengubah foto menjadi gambar bergerak dan menceritakan sebuah cerita (Akbar & Munandar, 2018). Animasi adalah seperangkat visual, baik 2D atau 3D, yang terdiri dari sekelompok objek/gambar yang diatur sesuai dengan perjalanan cerita, menghasilkan gambar yang dapat bergerak (Siregar & Sukmawarti, 2022). Media video animasi berisi gambar/benda bergerak yang posisinya dapat berubah-ubah. Objek/gambar tersebut dapat berubah warna dan bentuk (Depari & Suyanti, 2022). Animasi

digunakan sebagai alat pengajaran untuk dua tujuan. Tujuan pertama adalah untuk mendapatkan perhatian siswa. Animasi memberikan ruang bagi guru untuk mengekspresikan bahan ajar yang menyajikan fenomena alam dengan lebih menarik. Tujuan animasi lainnya adalah menghindari multitafsir saat menyampaikan materi (Arania, 2021).

Manfaat media animasi antara lain menjadikan pembelajaran lebih interaktif, meningkatkan kualitas pengajaran, menumbuhkan sikap positif terhadap pembelajaran, dapat membantu peran guru ke arah positif, dan membangkitkan kemauan untuk bertindak (Alannasir, 2016).

Dalam menggunakan video animasi saat pembelajaran, terdapat kelebihan penggunaannya yaitu memikat perhatian siswa, bersifat interaktif, dan memudahkan guru dalam menyajikan informasi tentang proses yang lebih kompleks sehingga motivasi belajar siswa meningkat (Hamzah, 2021). Kekurangan animasi video, seperti biaya, memerlukan kreativitas dan kemampuan animasi yang memadai agar dapat digunakan secara efektif sebagai alat bantu pembelajaran (Wulandari et al., 2020).

Pada setiap pertemuan, peneliti menampilkan video animasi serta melakukan tanya jawab dengan siswa. Dari hasil penelitian, penggunaan media pembelajaran seperti animasi video di kelas V Mina SD Islam Al Azhar 46 Depok dapat meningkatkan hasil belajar IPS.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran IPS Kelas V Mina SD Islam Al-Azhar 46 Depok. Sebelumnya nilai ketuntasan belajar siswa masih banyak di bawah KKM. setelah diberikan media animasi nilai ketuntasan

siswa meningkat di atas KKM yaitu 80. Hal tersebut ditunjukkan pada perbandingan hasil nilai siswa pada saat pre test / pra siklus (sebelum menggunakan media animasi), siklus I dan II (diberikan media animasi). Hasil belajar siswa yang tidak tuntas saat pre test / pra siklus sebesar 67% dan 33% adalah siswa yang tuntas belajar. Hasil belajar siswa pada siklus I 33% tidak tuntas dan 67% tuntas, sedangkan pada siklus II semua hasil belajar siswa baik dan mencapai presentase 100%. Dengan kata lain, berdasarkan perbandingan persentase ketuntasan hasil belajarsiswa pada mata pelajaran IPS maka hasil belajar siswa meningkat cukup signifikan di siklus II dibandingkan siklus I, yaitu adanya kenaikan 33% siswa yang sebelumnya di siklus I tidak tuntas menjadi tuntas di atas KKM pada siklus II sehingga tidak ada siswa yang belum tuntas di siklus II. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran telah meningkat dan hasilnya telah mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 90% karena ketuntasan hasil belajar dari penelitian ini mencapai 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. M. A., & Munandar, A. (2018). Perancangan Video Profil Prodi S-1 Teknik Informatika Universitas Ubudiyah Indonesia Sebagai Media Informasi Dan Promosi Berbasis Visual Effect Design Of Video Profile Of S1-Informatik Engineering In Ubudiyah University Of Indonesia As A Visual Effect Based On Information And Promotion Media. *Journal of Informatics and Computer Science*, 4(1), 57–64.
- Alannasir, W. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPSTerhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki. *Journal of EST*, 2(2), 81–90.
- Arania, A. (2021). Penggunaan Media Animasi Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2 SDN Sukawangi. Doctoral Thesis. Universitas Muhammadiyah Pringsewu.
- Aulia, R., & Wandini, R. R. (2023).

- Karakteristik Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 5(2), 4034–4040.
- D. R., & Latifah, N. (2020). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4581–4586.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–470.
- Depari, R. S. B., & Suyanti, R. D. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) Berorientasi Collaborative Learning Dengan Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Pada Materi Termokimia. *JS (Jurnal Sekolah)*, 6(3), 99–107.
- Dharin, A., Aziz, D. K., & Waseso, H. P. (2020). Pengembangan Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Sekolah Dasar Berwawasan Sosial-Budaya Berbasis PAIKEM. *INSANIA: Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 25(1), 65–78.
- Eliyantika, E., Witono, A. H., & Jiwandono, I. S. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Guru Kelas IV SDN Kemiri Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 1315–1326.
- Eryilmaz, Ö., & Bozgun, K. (2022). The Effect Of Using Cartoons On Primary School Students'academic Achievement In Social Studies Courses In Turkey: A Meta Analysis Study. *Human, Technologies And Quality Of Education*, 686–725.
- Faizah, U. (2020). Etika Lingkungan dan Perspektif Aksiologi. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 3(1), 14–22.
- Ferry, D., Jepriadi, & Kamil, D. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Biologi Siswa Melalui Penerapan Media Video Animasi Tiga Dimensi (3D). *Pedagogi Hayati*, 3(2), 1–11.
- Gunawan, & Ritonga, A. A. (2020). *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. RajaGrafindo Persada.
- Hamzah, M. (2021). *Proses Pembelajaran Pendidikan Islam Berbasis Daring pada Peserta Didik MTs Negeri Manokwari Papua Barat*. Doctoral Thesis. Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar.
- Hapsari, P. (2021). *Pengaruh Kondisi Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VIII SMPN 1 Sambit Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021*. Doctoral Thesis. IAIN Ponorogo.
- Ilmu Pendidikan Dasar, 5(3), 912–918.
- Isfandika, J. S., & Purnomo, A. (2022). Kemampuan Guru Dalam Mengembangkan Alat Evaluasi Pembelajaran Daring Mata Pelajaran IPS Pada Tingkat SMP Di Kecamatan Gunungpati Kota Semarang. *Sosiolum: Jurnal Pembelajaran IPS*, 4(2), 109–118.
- Mursidin, Arif, T., & Muslimin, A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Sosial Siswa MI Muhammadiyah melalui Pembelajaran IPS Terintegrasi dengan Konsep Nilai Sosial Budaya Makassar. *Gema Wiralodra*, 13(2), 616–626.
- Pertiwi, E. I. (2022). *Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Di MI Darul Khair Ngrayun*. Doctoral Thesis. IAIN Ponorogo.
- Putra, I. G. D., Sujana, I. W., & Wiyasa, I. K. N. (2020). Hasil Belajar IPS Menggunakan Kolaborasi Model Discovery Learning Berbasis Media Animasi. *Journal of Education Technology*, 4(2), 103–109.
- Rahmadhon, Mukminin, A., & Muazza. (2021). Kompetensi Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi, Informasi dan Komunikasi pada Masa Pandemi Covi-19 di MIS Darussalam Kec. Jelutung Kota Jambi. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 375–388.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, Puspita, Simanjuntak, L., Silaban, P. J., & Sitepu, A. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan

- Media Animasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3559–3565.
- Siregar, L., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Pada Pembelajaran IPS Di SD. *Journal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 2(1), 11–21.
- Sunami, M. A., & Aslam. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Syahrudin, & Mutiani. (2020). *Strategi Pembelajaran IPS: Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS, Universitas Lambung Mangkurat.
- Tahyun, R., Hastuti, D. I., Muhandini, S., Fujiaturrahman, S., Desi Milandari, B., Guru, P., & Dasar, S. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Tahun Pelajaran 2021/2022. *Seminar Nasional Paedagoria*, 2, 173–179.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31–41.
- Trisiana, A., Sutikno, A., & Wicaksono, A. G. (2020). Media Digital Kartun Nilai Keslametriyadian. Unisri Press.
- Tutiasri, R. P., Laminto, N. K., & Nazri, K. (2020). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan (KOMASKAM)*, 2(2), 1–15.
- Wijaya, R. S., Mudzanatun, & Ardiyanto, A. (2022). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pada Tema 1 Subtema 1 Semester Gasal Di Kelas IV SD Negeri Kembanglangit Tahun Ajaran 2021/2022. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal*
- Wulandari, E., Marlina, C., & Muzakir, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*