



PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR PADA MATA PELAJARAN IPA SISWA KELAS IV SD NEGERI

Rizki Ardiansyah¹

¹Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Korespondensi: rizkiardiansyah@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Ipa Siswa Kelas IV SD Negeri. Penelitian jenis ini menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan eksperimen semu, atau desain eksperimen yang hampir selalu digunakan. Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi populasi ini adalah seluruh kelas IV SD berjumlah 46 orang. Sampel dalam peneliti ini adalah 46 orang yang terdiri dari 23 kelas kontrol (kelas IVA) dan 23 kelas eksperimen (kelas IV B). Dalam analisis statistik, perbandingan antara dua kelompok dapat dievaluasi dengan menghitung nilai thitung dan membandingkannya dengan nilai ttabel. Pada kasus ini, terdapat dua kelompok yang dibandingkan berdasarkan posttest dan pretest. Nilai thitung untuk posttest sebesar 5.225, sementara nilai ttabelnya adalah 1.668. Keputusan yang dapat diambil adalah bahwa hipotesis nol (H_0) untuk posttest ditolak karena nilai thitung melebihi nilai ttabel. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok pada saat posttest dilakukan. Hasil analisis pretest, nilai thitungnya sebesar 5.326, sementara nilai ttabelnya adalah 5.023. Dalam hal ini, keputusan yang diambil adalah menerima hipotesis nol (H_0) karena nilai thitung tidak melebihi nilai ttabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada saat pretest dilakukan.

Kata kunci: Media Interaktif, Minat Belajar, IPA.

Abstract

This research aims to determine the influence of animated interactive media on interest in learning in science subjects for fourth grade students at public elementary schools. This type of research uses quantitative research and uses a quasi-experimental approach, or experimental design which is almost always used. The population is all individuals who are the source of sampling. So this population is the entire fourth grade of elementary school, totaling 46 people. The sample in this research was 46 people consisting of 23 control classes (class IVA) and 23 experimental classes (class IV B). In statistical analysis, the comparison between two groups can be evaluated by calculating the tcount value and comparing it with the ttable value. In this case, there are two groups that are compared based on the posttest and pretest. The tcount value for the posttest is 5.225, while the ttable value is 1.668. The decision that can be taken is that the null hypothesis (H_0) for the posttest is rejected because the tcount value exceeds the ttable value. This means that there was a significant difference between the two groups when the posttest was carried out. The results of the pretest analysis show that the tcount value is 5.326, while the ttable value is 5.023. In this case, the decision taken is to accept the null hypothesis (H_0) because the tcount value does not exceed the ttable value. Therefore, it can be concluded that there was no significant difference between the two groups when the pretest was carried out.

Keywords: Interactive Media, Interest in Learning, Science.

PENDAHULUAN

Setiap individu kini dapat merasakan dampak positif kemajuan teknologi yang terus berkembang. Bahkan di desa, anak-anak turut merasakan kecanggihan teknologi ini. Mereka secara mandiri mulai menjelajahi peralatan kontemporer yang sebelumnya mungkin dianggap kontroversial. Dalam menghadapi dan merangkul kemajuan teknologi, pendekatan dalam mendidik anak haruslah lebih fleksibel dan kreatif, tidak hanya bersifat normatif. Penting untuk memberikan anak-anak ruang untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui pemanfaatan teknologi. Kemajuan dan perkembangan ini, pada akhirnya, memberikan manfaat besar bagi kelangsungan hidup manusia secara keseluruhan.

Menurut Rayandra Asyar (2012:34) Dalam konteks pendidikan, penting bagi para pendidik untuk memiliki kemampuan meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Rayandra Asyhar, pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa. Proses ini seringkali dihadapi dengan berbagai hambatan, yang dapat memengaruhi efektivitas pembelajaran. Salah satu solusi untuk mengatasi hambatan dalam proses pembelajaran adalah pemanfaatan media. Media memiliki peran krusial dalam meningkatkan interaksi dan pemahaman antara guru dan siswa. Melalui media, informasi dapat disampaikan dengan lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Pemanfaatan media dalam pembelajaran tidak hanya mengurangi hambatan komunikasi, tetapi juga membuka peluang untuk kreativitas dan inovasi dalam menyampaikan materi. Media seperti presentasi multimedia, video pembelajaran, dan platform pembelajaran online dapat memberikan variasi yang menyegarkan dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, melibatkan media dalam proses pembelajaran dapat membantu menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih dinamis, menarik, dan mendukung pemahaman siswa. Para pendidik perlu memiliki keterampilan untuk efektif mengintegrasikan media dalam pembelajaran guna memaksimalkan potensi pembelajaran dan meraih tujuan pendidikan yang diinginkan.

Menurut Wandah Wibawanto (2017) Media memiliki peran krusial sebagai alat bantu mengajar yang dapat memberikan pengaruh signifikan terhadap motivasi, minat, dan perhatian peserta didik terhadap pelajaran. Selain itu, media juga mampu meningkatkan keefektifan pembelajaran dengan membantu visualisasi materi abstrak,

menjadikan proses belajar lebih menarik. Keunggulan lainnya adalah kemampuan media untuk memanipulasi atau menciptakan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, memberikan dimensi baru dalam pemahaman konsep-konsep tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media bukan hanya sekadar alat bantu, melainkan merupakan komponen esensial dalam menyusun proses pembelajaran yang efektif dan menarik.

Dengan kemajuan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran baru muncul, salah satunya adalah media interaktif animasi. Media interaktif animasi adalah sistem pembelajaran berbasis multimedia yang memungkinkan siswa untuk melakukan berbagai tugas secara simultan. Sebuah penelitian tentang Teknologi Komputer (CTR) menyatakan bahwa manusia hanya mampu mengingat sekitar 20% hingga 30% dari informasi yang hanya dilihat atau didengar, tetapi mereka dapat mengingat sekitar 50% hingga 80% dari informasi yang disajikan secara bersamaan, baik visual maupun auditori. Dengan demikian, media interaktif membantu siswa mengingat hingga 80% dari materi pembelajaran, membuat mereka lebih terlibat secara interaktif, dan menjadikan pesan lebih menarik serta mudah dipahami. Oleh karena itu, media ini dapat dianggap sebagai sarana pembelajaran yang komprehensif dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam adalah suatu proses di mana siswa dapat membangun pengetahuannya melalui pengamatan, pengalaman, dan percobaan. Penting untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang inovatif, karena hal ini mencegah terjadinya kondisi di mana guru hanya berperan sebagai pengamat tanpa memiliki ide atau metode yang efektif untuk menyampaikan materi pengajaran. Agar pembelajaran tidak monoton bagi siswa dan memiliki dampak positif pada nilai mereka, guru harus memperhitungkan metode pengajaran dan pemilihan media yang tepat. Belajar mengajar pada dasarnya adalah suatu proses komunikasi di mana proses penyampaian pesan perlu dirancang atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian. Dalam kegiatan ini, guru dan siswa berbagi pesan atau informasi, yang dapat berupa pengetahuan, keterampilan, keahlian, gagasan, pengalaman, dan lain sebagainya.

Berdasarkan temuan yang dilakukan oleh peneliti di SD, Bengkulu Utara, pada 9 Januari 2023, ditemukan beberapa permasalahan. Salah satu permasalahan utamanya adalah kurangnya minat siswa, khususnya dalam mata pelajaran IPA. Guru cenderung

menggunakan metode ceramah yang membuat pembelajaran kurang efektif. Akibatnya, pembelajaran terkesan monoton dan membosankan, sehingga banyak siswa yang keluar dari kelas saat pelajaran berlangsung. Selain itu, guru juga kurang bervariasi dalam menggunakan media pembelajaran.

Sebagai hasilnya, peneliti berusaha mengintegrasikan media animasi untuk meningkatkan minat siswa dalam pelajaran IPA. Media pembelajaran yang ideal untuk digunakan dalam proses pembelajaran adalah yang mampu menjawab berbagai pertanyaan, berfungsi sebagai perantara antara pendidik dan siswa, serta memiliki kemampuan untuk merangsang pemikiran, memproses, dan menyampaikan pesan. Dengan perkembangan teknologi, berbagai jenis media pembelajaran baru telah muncul, termasuk animasi interaktif.

Karena media interaktif animasi mampu menyajikan informasi secara visual, auditori, dan melibatkan partisipasi langsung, orang dapat mengingat sekitar 50% dari informasi yang hanya dilihat dan didengar, namun dapat meningkat hingga 80% dari informasi yang dilibatkan secara langsung. Oleh karena itu, jika siswa menggunakan media interaktif animasi untuk mengakses informasi atau materi pembelajaran yang luas, mereka memiliki potensi untuk mengingat sekitar 80% dari materi tersebut.

Selain itu, media ini memanfaatkan animasi, yaitu bentuk visual bergerak yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Hal ini membuat siswa lebih terlibat secara interaktif dalam pembelajaran. Dengan demikian, media ini dapat dianggap sebagai sarana pembelajaran yang komprehensif dalam proses pengajaran dan pembelajaran.

Animasi interaktif memiliki kemampuan untuk menarik minat siswa dalam proses belajar; namun, jika minat siswa rendah, hal tersebut dapat berdampak pada tingkah laku siswa dan kualitas pembelajaran. Karena minat belajar merupakan kecenderungan hati yang kuat terhadap sesuatu atau ketertarikan terhadap suatu hal yang ingin dicapai oleh seseorang melalui upaya untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang relatif menetap melalui latihan dan pengalaman. Dengan mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, peneliti akan memilih judul penelitian yang lebih sesuai. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD. Tujuan Penelitian adalah sebagai berikut: "Mengetahui pengaruh media interaktif animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA di kelas IV SD."

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian jenis ini menggunakan penelitian kuantitatif dan menggunakan pendekatan eksperimen semu, atau desain eksperimen yang hampir selalu digunakan. Penelitian eksperimen Emzir (2014:64) adalah metode yang paling banyak dipilih dan paling efektif dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2009:77) Penelitian ini merupakan jenis quasi-eksperimental yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Namun, dalam penelitian ini, kelompok kontrol tidak dapat sepenuhnya mengontrol variabel luar yang dapat memengaruhi proses eksperimen. Untuk penelitian ini, digunakan pola The Posttest Only Control Group Design. Artinya, kedua kelompok kelas eksperimen dan kelas kontrol menerima perlakuan yang berbeda sebelum dilakukan pengukuran menggunakan angket untuk menilai minat siswa dalam belajar.

Populasi adalah semua individu yang menjadi sumber pengambilan sampel. Jadi populasi ini adalah seluruh kelas IV SD berjumlah 46 orang.

Tabel 1 Populasi dan Sampel

Kelas	Jumlah Siswa		Total
	L	P	
Kelas IV A	10	13	23
Kelas IV B	7	16	23
Jumlah	17	29	46

Sampel dalam peneliti ini adalah 46 orang yang terdiri dari 23 kelas kontrol(kelas IVA) dan 23 kelas eksperimen (kelas IV B).

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Instrumen yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah dengan membuat pernyataan terkait dengan minat belajar terhadap PBM

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Aspek	Indikator	No Soal	Jumlah
Ketekunan dalam belajar	• Kehadiran disekolah	1, 5, 11, 12,	5
Perhatian	• Mengikuti PBM dikelas	20	
Perasaan Senang	• Semangat dalam mengikuti PBM		
Berprestasi dalam belajar	• Responsif terhadap PBM		
Aktivitas	• Tertarik untuk belajar	2, 7,13,15,16	5
	• Tidak cepat jenuh		
	• Keinginan untuk berprestasi		
	• Kualifikasi hasil		
	• Kebiasaan dalam mengikuti pelajaran	3,9,10,18, 17	5
	• Kondisi kelas saat PBM	4,6,8, 19, 14	5

Kriteria Penilaian:

STS = Sangat tidak setuju (1)

TS = Tidak setuju (2)

S = Setuju (3)

SS = Sangat setuju (4)

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil Penelitian

Sebelum pembelajaran dimulai, pre-test dilakukan untuk mengetahui hasil belajar IPA siswa. Pelajar dengan Baik kelas eksperimen (ceramah) maupun kelas kontrol menerima ujian awal, yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda tentang materi transfer energi panas. Hasilnya untuk mengetahui tingkat pembelajaran IPA siswa kelas IV SD sebelum tindakan pembelajaran dilakukan.

a. Uji Validasi:

Peneliti memverifikasi jawaban siswa di kelas IV SD sebelum melakukan tes pra-ujian. Hasil perhitungan validasi yang dilakukan dengan menggunakan rumus korelasi product Moment menunjukkan bahwa dari 30 soal yang diujicobakan, 25 soal adalah valid, dan 5 soal adalah tidak valid.

b. Uji Reliabilitas:

Tabel 3 Perhitungan Reliabilitas Soal

No	Kategori	Jumlah
1	N	23
2	S (variasi total)	33,21
3	KR-20	0,88
Keterangan		Reliabel

Dengan nilai KR-20 sebesar 0.88³⁴, kita dapat menyimpulkan bahwa instrumen tes atau kuesioner tersebut memiliki tingkat reliabilitas yang dapat diterima, karena nilai reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa instrumen tersebut konsisten dalam mengukur apa yang dimaksudkan. Keterangan "Reliabel" menunjukkan bahwa instrumen tersebut dapat diandalkan untuk digunakan dalam pengukuran yang lebih lanjut.

Tabel 4. Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal

No	Tingkat Kesukaran Soal	Butir Soal	Jumlah Soal
1	Mudah	2, 6, 7, 12, 13, 17, 18, 21, 23, 25, 28, 29, 30	13
2	Sedang	3, 4, 10, 11, 14, 15, 16, 19, 20, 22, 24, 26, 27	13
3	Sukar	1,5,8,9	4
Total			30

Tingkat Kesukaran Soal adalah kategori tingkat kesukaran setiap soal, "Butir Soal" mencantumkan nomor soal-soal yang termasuk dalam kategori tersebut, dan "Jumlah Soal" adalah total jumlah soal pada tingkat kesukaran tertentu.

1. Uji Normalitas:

Setelah pre-test dan post-test untuk kelas eksperimen dan kontrol selesai, uji normalitas data untuk kelas eksperimen dan kontrol dilakukan untuk memastikan apakah sebaran data hasil pre-test dan post-test berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan MS.Excel dengan menggunakan uji Liliofors yang bertujuan untuk mengetahui keselarasan atau kesesuaian data dengan berdistribusi normal atau tidak. Tarif signifikasi uji adalah $\alpha = 0,05$, kriterianya jika signifikasi yang diperoleh $< \alpha$, maka data tidak berdistribusi normal. Jika data berdistribusi normal maka akan dilanjutkan dengan uji homogenitas dan uji t-tes. Namun jika data tidak berdistribusi normal maka analisis data akan dilanjutkan dengan uji wilcoxon dan uji Mann Whitney. Adapun hasil analisis uji normalitas Shapiro-Wilk data pre-test dan post-test dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Uji Normalitas

Kelompok	Hasil	N	Lhitung	Ltabel	Keterangan
Kontrol	Pretest	23	0,156	0,156	Berdistribusi Normal
	Postest	23	0,152	0,156	Berdistribusi Normal
Eksperimen	Pretest	23	0,166	0,152	Berdistribusi Normal
	Postest	23	0,167	0,152	Berdistribusi Normal

2. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah varians dari kedua sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, homogen atau tidak, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari kedua sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, homogen atau tidak, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari kedua sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, homogen atau tidak, uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah varians dari kedua sampel, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kelas Kontrol

Hasil	Kelas	N	S ²	Fhitung	Ftabel	Keputusan
Pretest	Eksperimen	23	227.45	0.59	0.55	Homogen
	Kontrol	23	247.18			
Posttest	Eksperimen	23	45.65	0.36	0.55	Homogen
	Kontrol	23	167.42			

Penyempurnaan termasuk penataan yang lebih rapi dan menambahkan kolom-kolom yang sesuai dengan jenis data yang disajikan. Tabel ini mencakup hasil uji homogenitas untuk pretest dan posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasilnya menunjukkan bahwa keduanya homogen, mengingat Fhitung lebih kecil dari Ftabel. Jika ada keterangan lebih lanjut yang perlu ditambahkan, harap beri tahu saya.

3. Hasil Analisis Data / Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan pada posttest dengan menggunakan uji test (uji t). Ha diterima jika $T_{hitung} > T_{tabel}$, dan H_0 ditolak jika $T_{tabel} > T_{hitung}$. Adapun hasil pengujian data posttest kedua kelas dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Uji Hipotesis (*t-test*) Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Kelompok	T _{hitung}	T _{tabel}	Keputusan
Posttest	5.225	1.668	H ₀ ditolak
Pretest	5.326	5.023	H ₀ diterima

Dalam analisis statistik, perbandingan antara dua kelompok dapat dievaluasi dengan menghitung nilai thitung dan membandingkannya dengan nilai ttabel. Pada kasus ini, terdapat dua kelompok yang dibandingkan berdasarkan posttest dan pretest. Nilai thitung untuk posttest sebesar 5.225, sementara nilai ttabelnya adalah 1.668. Keputusan yang dapat diambil adalah bahwa hipotesis nol (H₀) untuk posttest ditolak karena nilai thitung melebihi nilai ttabel. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok pada saat posttest dilakukan. Hasil analisis pretest, nilai thitungnya sebesar 5.326, sementara nilai ttabelnya adalah 5.023. Dalam hal ini, keputusan yang diambil

adalah menerima hipotesis nol (H_0) karena nilai thitung tidak melebihi nilai ttabel. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan signifikan antara kedua kelompok pada saat pretest dilakukan.

Pembahasan

Bagian ini memberikan penjelasan dan interpretasi hasil penelitian. Siswa diajarkan IPA melalui media animasi interaktif yang dideskripsikan dan diinterpretasikan. Studi ini dievaluasi melalui penilaian hasil belajar IPA siswa dalam soal pilihan ganda tentang materi perpindahan energi panas. Siswa di kelas IV-A (dengan 23 siswa) dan IV-B (dengan 23 siswa) memperoleh nilai rata-rata.

Salah satu masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPA siswa yang rendah. Ada banyak alasan mengapa hasil belajar IPA siswa rendah. Salah satunya adalah penggunaan model pembelajaran yang tidak sesuai dengan siswa dan media pembelajaran yang digunakan tidak menarik. Penelitian ini bertujuan untuk menentukan apakah hasil belajar IPA siswa kelas IV di SD dipengaruhi oleh penggunaan media animasi interaktif dengan metode ceramah dan model konvensional dengan media buku ajar.

Sebelum penelitian dimulai di SD, peneliti melakukan tes uji validasi, realibilitas, tingkat kesulitan, dan daya pembeda dari 30 soal pilihan ganda tentang materi perpindahan energi panas. Dari 30 soal yang diuji, 23 di antaranya valid, dan 5 lainnya tidak valid. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk menggunakan 23 soal tersebut sebagai tes untuk mengetahui hasrat penelitian.

Setelah kelas IV-A dan IV-B menerima perlakuan atau media pembelajaran yang berbeda, mereka akan diberikan tes yang sama, yaitu 23 soal pilihan ganda, pada akhir pembelajaran. Tujuan dari tes ini adalah untuk mengevaluasi hasil belajar IPA di kedua kelas tersebut dan untuk menentukan apakah ada perbedaan dalam hasil belajar setelah perlakuan atau media pembelajaran yang berbeda.

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai IPA rata-rata siswa untuk materi perpindahan energi panas adalah 71,6129 (72). Ini menunjukkan bahwa hasil belajar di kelas kontrol cukup. Jika hasil di kelas eksperimen dibandingkan dengan hasil di kelas kontrol, tidak

ada perubahan yang signifikan di kelas kontrol; hanya ada peningkatan kecil dari nilai sebelumnya, dari 69 menjadi 72, dan jika dibandingkan dengan kelas eksperimen, hasil belajar kelas kontrol masih lebih rendah karena hanya metode ceramah dan buku ajar yang digunakan.

KESIMPULAN

1. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dipelajari melalui penggunaan media buku ajar dan metode ceramah pada kelas kontrol, yaitu kelas IV-B, yang terdiri dari 23 siswa di SD. Nilai rata-rata tes akhir (posttest) sebesar 71,6129 dengan standar deviasi 13,36083.
2. Penggunaan media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Biologi dipelajari pada kelas kontrol, yaitu kelas IV-B.
3. Hasil belajar siswa di kelas IV SD dipengaruhi secara signifikan oleh media animasi interaktif. Ini ditunjukkan oleh uji t statistik pada data posttest. Hasil perhitungan uji t menunjukkan bahwa thitung lebih besar daripada ttabel, yaitu 2,944 lebih besar dari pada 2,0003, dengan taraf signifikan 0,05, atau 5%. Ini menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak..

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., Nurmawati, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71-79.
- Muin, A., Jafar, M. I., & Nurwahidah, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Animasi terhadap Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran SBdP Siswa Kelas V SD Inpres 12/79 Lakukang Kecamatan Mare Kabupaten Bone. *Global Journal Teaching Professional*, 2(1), 17-26.
- Nisa, R. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 248-257.
- Tanjung, N. T. (2022). Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Kinemaster Sebagai Media Pembelajaran Pada Tema Sehat Itu

Penting di Kelas V SD Negeri 108293 Perbaungan. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1), 123-135.

Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821-826.

Wirantiara, P. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Benda-Benda Di Sekitar Kita Di Kelas V SD PAB 20 Bandar Klippa. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(2), 213-221.

Yulianti, A., Suyanti, S., & Kusuma, H. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran Tematik. *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar*, 3, 742-749.