

PENGARUH MEDIA FILM ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Lailatul Masruroh¹, Galuh Kartika Dewi², M. Khusni Mubarak³
Universitas PGRI Delta Sidoarjo

[1lailatul17atul@gmail.com](mailto:lailatul17atul@gmail.com), [2galuhkartika86@gmail.com](mailto:galuhkartika86@gmail.com), [3mrchusny@gmail.com](mailto:mrchusny@gmail.com)

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the effect of animated film media on the learning outcomes of fifth grade elementary school students and student responses to the use of animated film media. This type of research is quantitative research using the pre-experimental design method and a one-group pre-test-posttest design with a sample of 52 fifth grade students of SDN Punggul II Sidoarjo. The data collection instrument used student test sheets and student response questionnaires. The results of this study state that the validation test is valid. The reliability test amounted to $0.695 > 0.6$, which was declared reliable. The average posttest score of the experimental class was superior to that of the control class ($86.92 > 76.15$). Then the hypothesis test value $t_{count} > t_{table}$ ($4.252 > 2.00856$) p -value (0.000) < 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted. Student response scored 86.92% with a very good category, meaning that students felt interested in the animated film media and obtained an influence on student learning outcomes.

Keywords: Animated Film Media, Student Learning Outcomes

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ialah untuk menekan pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar dan respon siswa dalam penggunaan media film animasi. Jenis penelitian ini ialah Penelitian Kuantitatif mempergunakan metode *Pre Experimental Design* dan desain *One Group Pretest-Posttest* dengan sampel sejumlah 52 siswa kelas V SDN Punggul II Sidoarjo. Instrument pengumpulan data menggunakan lembar tes siswa dan lembar angket respon siswa. Hasil penelitian ini menyatakan bahwasanya uji validasi tes dinyatakan valid. Uji reliabilitas berjumlah $0,695 > 0,6$ dinyatakan *reliable*. Nilai rata-rata *posttest* kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol ($86,92 > 76,15$). Kemudian nilai uji hipotesis $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,252 > 2,00856$) p -value ($0,000$) $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Respon siswa memperoleh skor 86,92% dengan kategori sangat baik berarti siswa merasa tertarik kepada media film animasi serta diperoleh pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Film Animasi, Hasil Belajar Siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan ialah kebutuhan mendasar untuk mempersiapkan masyarakat menghadapi usia lanjut, sehingga sudah selayaknya pemerintah, masyarakat, keluarga, serta seluruh pelaku pendidikan lainnya memberikan pertimbangan serta prioritas terhadap berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kuantitas, kualitas, serta relevansi. UUD 1945 pasal 31 ayat 1 yang menyatakan bahwasanya “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan” serta undang-undang nomor 20 tahun 2003 mengatur sistem pendidikan negara. Dunia pendidikan selalu bergeser serta berkembang. Kurikulum Merdeka (Kurmer) ialah salah satu cara untuk meningkatkan kurikulum terbaru dari Kementerian Pendidikan serta budaya kajian teknologi. Tujuan perubahan kurikulum ialah untuk memperbaiki kurikulum terlebih dahulu.

Pergantian masa COVID-19 bertepatan dengan pengesahan Kurikulum Merdeka. Inti dari kurikulum merdeka berpusat pada gagasan bahwasanya setiap peserta didik berketerampilan serta minat yang unik dalam proses

pembelajaran. Dikarenakan kurikulum merdeka mendapat evaluasi kritis, standar tinggi, dedikasi, serta implementasi yang tulus, maka peserta didik mampu berkembang sesuai dengan bakatnya (Kemendikbud, RI, 2022). Guru serta sekolah bebas untuk menjamin pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik sambil mempertahankan kemandirian serta pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Tujuan pembaruan kurikulum merdeka dari kurikulum sebelumnya, yang berfokus pada IPS serta IPA menjadi IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam serta Sosial) ialah untuk menumbuhkan keterampilan penyelidikan, kesadaran diri, serta pemahaman tentang lingkungan seseorang yang mendorong pengembangan konsep serta informasi dalam pembelajaran. Keingintahuan peserta didik tentang hal-hal yang mengelilingi mereka terusik saat mereka belajar ilmu sosial. Oleh dikarenakan itu, guru mampu dianggap sebagai titik fokus pembelajaran selain menjadi orang yang menyediakan sentral pembelajaran (Kartika, 2020).

Dari pandangan Mubarak (2022), tujuan akhir dari memasukkan

kegiatan pembelajaran di sekolah ialah untuk mencapai hasil belajar. Peserta didik mampu memperoleh hasil belajar yang lebih baik dengan melaksanakan upaya yang disengaja yang ditindaklanjuti serta menghasilkan perbaikan. Hasil belajar hanyalah salah satu tujuan pencapaian yang harus dipenuhi dalam sistem pendidikan di sekolah. Keseriusan peserta didik ketika memperhatikan penjelasan guru serta mengajukan pertanyaan tentang konsep yang tidak mereka pahami ialah tanda bahwasanya mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Menerapkan serta mengembangkan kurikulum yang sesuai dengan kondisi serta kebutuhan masyarakat, memajukan ilmu pengetahuan serta teknologi, mendorong pembelajaran yang mendukung aspek spiritual, intelektual, sosial, emosional, serta kinestetik, serta membantu peserta didik mencapai potensi penuh mereka ialah tanda-tanda peningkatan kualitas pendidikan (Gabriela, 2021).

Sesuai dari hasil observasi yang dilaksanakan peneliti di SDN Punggul II Sidoarjo pada tanggal 15 Mei 2023, ternyata pembelajaran dikelas V

hanya mempergunakan metode ceramah, mendengar serta memperhatikan guru di depan sehingga terkesan membosankan. Pembelajaran pada kelas V tidaklah mudah apabila hanya dengan dijelaskan secara verbal, terlebih pada mata pelajaran IPAS Bab IV "Ayo Berkenalan dengan Bumi Kita" dimana peserta didik akan belajar tentang fenomena yang adanya disekitarnya. Hal ini membuat materi lebih sulit dipahami peserta didik, yang membuat pembelajaran terkesan pasif serta akhirnya mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Kriteria Kecapaian Tujuan Pembelajaran mata pelajaran IPAS ialah 75. Jumlah peserta didik kelas V-A serta V-B SDN Punggul II Sidoarjo sejumlah 52 peserta didik terdapat 32 siswa yang rata-rata nilainya dibawah KKTP yaitu 62%. Sehingga hanya 20 siswa dinyatakan tuntas atau mencapai KKTP yaitu 38%.

Media pembelajaran, dari pandangan Faishol (2021), ialah materi apa saja yang mampu dimanfaatkan untuk menyebarkan pesan pendidikan serta merangsang minat serta kesiapan belajar peserta didik. Dari pandangan Lestari (2017)

menegaskan bahwasanya media sangat mudah diakses serta mudah dirangkul oleh anak-anak, memicu rasa ingin tahu mereka serta menarik mereka, terutama peserta didik sekolah dasar. Media pembelajaran selain untuk memahami materi pembelajaran, media pembelajaran juga mampu dimanfaatkan apabila guru berhalangan hadir. Salah satu media yang mampu dipergunakan yaitu Film Animasi.

Asmawati (2020) mendefinisikan film animasi sebagai urutan dari banyak gambar diam yang diproyeksikan tampak hidup ataupun bergerak. Film animasi menceritakan kisah-kisah yang lugas serta menyenangkan dengan tipe karakter yang khas seperti pahlawan super, karakter binatang, serta karakter menggemaskan lainnya. Penggunaan materi audio visual berupa film animasi ialah salah satu sumber belajar yang wajib dipergunakan pada setiap kelas, seperti film animasi *Riko The Series*. Film animasi *Riko The Series* berisi pesan yang jelas serta informasi yang cukup yang seharusnya membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Film animasi di *YouTube* yaitu *Riko The Series*, diproduksi oleh Garis Sepuluh serta dibuat oleh Teuku Wisnu, Arie Untung, serta Yuda Wirafianto. Serial film animasi ini menceritakan kehidupan sehari-hari seorang bocah lelaki berusia 8 tahun bernama Riko serta sahabatnya yaitu Robot Q110. Episode yang mampu dipergunakan sebagai Media Pembelajaran yaitu Episode 10 tentang proses terjadinya hujan. Robot Q110 akan menjelaskan secara singkat serta menarik bagaimana awal mula proses terjadinya hujan sampai turun hujan. Film animasi *Riko The Series* ini sangat efisien serta menarik apabila dipergunakan dalam pembelajaran kelas V, diharapkan mampu merangsang pola pikir serta kreatif peserta didik untuk mengembangkan idenya menjadi sebuah bagan sederhana tentang siklus air yang baik serta menarik serta membantu peserta didik yang lamban dalam menyerap pembelajaran tentang proses terjadinya hujan. Dengan ini peneliti tertarik mengkaji untuk menentukan bagaimana pengaruh hasil belajar serta respon peserta didik pada judul pengaruh media film

animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mengacu pada pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Diperoleh kelompok kontrol serta kelompok eksperimen. Design penelitian yang tepat dipergunakan ialah *One-group Pretest-Posttest design* dengan tujuan menentukan pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPAS kelas V Sekolah Dasar, dimana sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel *pretest* (tes awal) serta di akhir pembelajaran diberikan sampel *posttest* (tes akhir) (Sugiono 2010:110).

Peneliti memilih Teknik sampling jenuh dikarenakan semua anggota populasi dipergunakan sampel. Sampel penelitian ini ialah 52 peserta didik kelas V-A SDN Punggul II Sidoarjo (Kelas Eksperimen) sejumlah 26 peserta didik serta kelas V-B SDN Punggul II Sidoarjo (Kelas Kontrol) sejumlah 26 peserta didik.

Tabel.1 Desain Penelitian

O₁ x O₂

(Sugiono 2010:111)

Penelitian ini mempergunakan Instrument pengumpulan data seperti dibawah : (1) Lembar tes siswa. Soal *pre-test* diberikan di awal sebelum diberikan media serta soal *post-test* diberikan di akhir setelah mempergunakan media; (2) Lembar angket respon siswa diberikan sesudah pembelajaran dengan mempergunakan media film animasi.

Peneliti mempergunakan Teknik analisis data seperti dibawah uji validasi soal tes oleh para ahli untuk menentukan kelayakan/keabsahan soal dengan rumus *product moment* :

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2) - (n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

N: Banyaknya item soal

X: Skor item soal

Y: Nilai keseluruhan item soal

Selanjutnya uji reliabilitas, untuk menentukan reliabilitas item soal tes. Instrument dikatakan reliable apabila koefisien reliabilitasnya (r_{11}) > 0,06 dibantu dengan mempergunakan *IBM SPSS Statistics 25* dengan rumus *alpha* (Arikunto, 2010) :

$$r_{11} = \left(\frac{k}{(k-1)} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right)$$

Keterangan:

r₁₁ : Relibilitas instrument

k : Jumlah banyaknya soal

$\sum \sigma b^2$: Jumlah variasi butir

σt^2 : Variasi total

Analisis hasil ujian dari awal serta akhir proses pembelajaran untuk menentukan tingkat kognitif setiap peserta didik. Cara menghitung hasil tes belajar peserta didik dengan rumus (Sudjana, 2011):

$$N = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

100 : Konstanta

Kemudian, dilaksanakan Uji Normalitas untuk memutuskan apakah data tersebut berdistribusi normal, untuk mengukur normalitas data mampu dilaksanakan Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov* menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*. Syarat apabila nilai Sig < 0,05 sehingga data tidak dinyatakan berdistribusi normal serta apabila Sig > 0,05 sehingga data berdistribusi normal.

Uji homogenitas diperoleh melalui perhitungan terhadap nilai *pre-test* kelas kontrol serta kelas eksperimen, serta nilai *post-test* kelas kontrol serta kelas eksperimen menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*. Data dinyatakan homogen apabila

Nilai signifikansi (*p-value*) > 0.05 menyatakan kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang sama serta Nilai signifikansi (*p-value*) < 0.05 menyatakan bahwasanya setiap kelompok data berasal dari populasi dengan varians yang berbeda (tidak homogen).

Selanjutnya, Uji hipotesis bertujuan untuk menentukan signifikan pengaruh media film animasi terhadap hasil belajar peserta didik, sehingga dibutuhkan uji signifikan dengan uji t (Sugiono, 2010):

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Analisis angket respon peserta didik mempergunakan skala Guttman. Perhitungan lembar angket peserta didik dihitung dengan rumus (Arikunto, 2010):

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

Media pembelajaran dinyatakan efektif apabila hasil respon masuk dalam kategori baik.

C.Hasil Penelitian serta Pembahasan

Penelitian dilaksanakan di kelas V SDN Punggul II Sidoarjo yang terbagi menjadi 2 kelas yakni kelas V-A sebagai Kelas Eksperimen menggunakan media film animasi sejumlah 26 peserta didik serta kelas

V-B sebagai Kelas Kontrol menggunakan metode role playing sejumlah 26 peserta didik. Pada penelitian ini berkaitan dengan materi mari berkenalan dengan Bumi kita.

Peneliti akan melaksanakan uji normalitas serta uji validitas data untuk menentukan tingkat kevalidan ataupun kesahihan suatu instrumen data dengan 10 butir soal yang dinilai oleh validator guru kelas V SDN Punggul II Sidoarjo serta dibantu dengan *IBM SPSS Statistics 25*. Dibawah output uji validitas soal.

Tabel.2 Output Uji Validitas Soal

Item Soal	r hitung	r tabel	Ket
Soal 1	0,567	0,273	Valid
Soal 2	0,337	0,273	Valid
Soal 3	0,508	0,273	Valid
Soal 4	0,466	0,273	Valid
Soal 5	0,427	0,273	Valid
Soal 6	0,298	0,273	Valid
Soal 7	0,466	0,273	Valid
Soal 8	0,347	0,273	Valid
Soal 9	0,511	0,273	Valid
Soal 10	0,728	0,273	Valid

Sesuai dari tabel uji validitas soal di atas bahwasanya hasil uji validitas 10 soal dinyatakan valid dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (0,273). Selanjutnya, Hasil dari uji reliabilitas memperoleh nilai $0,695 > 0,6$ sehingga

mampu disimpulkan bahwasanya instrument penelitian dinyatakan reliable.

Tabel.3 Output Uji Reliabilitas Soal

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of items
0,695	10

Analisis hasil tes belajar peserta didik kelas V-A sebagai Kelas Eksperimen serta kelas V-B sebagai Kelas Kontrol seperti dibawah:

Tabel.4 Nilai Hasil Tes Belajar Kelas Eksperimen (V-A)

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	ARFP	70	90
2	AFA	80	100
3	ATF	70	90
4	AAPC	80	90
5	ANS	70	90
6	AM	80	90
7	DAP	50	80
8	DA	60	80
9	FA	70	90
10	GMG	60	80
11	HAR	90	90
12	HM	40	60
13	HSS	70	90
14	KS	70	80
15	LNS	80	90
16	MHA	70	80
17	MRA	80	100
18	MRI	50	60
19	MWY	90	90
20	NFA	80	90
21	NSK	70	80

22	PAH	90	100
23	PZR	60	90
24	QSS	70	90
25	VR	70	90
26	VBH	80	100

Tabel.5 Nilai Hasil Tes Belajar Peserta didik Kelas Kontrol (V-B)

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST
1	ADW	80	80
2	AF	40	60
3	ANH	70	70
4	AWM	70	70
5	AQA	60	80
6	AAY	60	80
7	CANY	40	60
8	DAB	80	90
9	DS	60	80
10	EWA	50	70
11	FAAT	50	70
12	GGF	60	70
13	HB	70	80
14	HNS	70	80
15	IGAMKW	60	70
16	IYR	70	70
17	JRK	80	80
18	MMA	70	90
19	MRA	90	90
20	PWP	40	70
21	RZIP	30	70
22	RMA	80	80
23	RAP	70	80
24	RFF	80	80
25	STZ	80	80
26	RYA	70	80

Selanjutnya peneliti melaksanakan uji normalitas untuk menentukan apakah data observasi

menyatakan distribusi normal. Uji Kolmogorov-Smirnov menghasilkan nilai signifikan (Sig.) sesuai dari hasil pengujian yang diperoleh. Skor penilaian akhir kelas eksperimen menggunakan media film animasi sejumlah 0,000. Sedangkan nilai hasil posttest kelas control menggunakan metode role playing memperoleh nilai sejumlah 0,003 yang menyatakan bahwasanya nilai uji Kol-mogorov Smirnov > 0,05. Oleh dikarenakan itu, mampu disimpulkan bahwasanya data penelitian mengikuti distribusi normal. Setelah itu untuk menentukan apakah sampel yang diteliti homogen ataupun tidak homogen, peneliti melaksanakan uji homogenitas.. Hasil uji homogenitas memperoleh nilai signifikansi (Sig.) 0,026 < 0,05 sehingga H_0 ditolak, kesimpulannya yaitu adanya perbedaan hasil belajar siswa. Langkah selanjutnya peneliti melaksanakan uji komparatif 2 sampel *independent* mempergunakan *IBM SPSS Statistics 25*.

Tabel.6 Output Uji Komparatif 2 Sampel

Independent

Independent Samples Test

Levene's Test for Equality of Variances

F	Sig.	t	df	Sig.
---	------	---	----	------

						(2-tailed)
Hasil Belajar	Equal variances assumed	,143	.706	4,252	50	.000
	Equal variances not assumed			4,252	47,89	.000

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil Belajar	Eksperimen	26	86,92	10,107	1,982
	Kontrol	26	76,15	8,038	1,576

Analisis descriptive statistic nilai hasil belajar peserta didik kelas V-A (Eksperimen) mempergunakan media film animasi berrata-rata 86,92 sedangkan kelas V-B (Kontrol) menggunakan metode role playing berrata-rata 76,15. Sesuai dari hasil output uji komparatif 2 sampel *independent* bahwasanya Nilai t_{hitung} 4,252 > t_{tabel} 2,00856, sesuai dari nilai Sig. (2-tailed) 0,000 < 0,05.

Hipotesis penelitian mampu disimpulkan bahwasanya H_0 ditolak serta H_a diterima. Oleh dikarenakan itu, diperoleh pengaruh yang signifikan antara rata-rata hasil belajar peserta didik pada kelas eksperimen dengan menggunakan media film animasi serta kelas kontrol dengan menggunakan metode role playing.

sehingga uji hipotesis tersebut untuk menjawab rumusan masalah peneliti bahwasanya “ada pengaruh penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar”

Peneliti menguji media film animasi kepada responden untuk menentukan respon peserta didik terhadap media film animasi dengan mempergunakan lembar angket respon. Dibawah hasil angket respon peserta didik terhadap media film animasi:

Tabel.7 Hasil Angket Respon Peserta didik

Uraian Pertanyaan ke-	Ya	Tidak
1. Media Film animasi lebih bermanfaat untuk pembelajaran IPAS	26	0
2. Belajar IPAS dengan mempergunakan film animasi membuat saya lebih memahami	23	3
3. Pembelajaran mempergunakan media film animasi membuat saya jenuh/menggantung	7	19
4. Media film animasi mampu mempermudah menyelesaikan persoalan dalam	24	2

pembelajaran IPAS		
5. Media film animasi mampu memotivasi dalam belajar	26	0
6. Dari pandangan saya, media film animasi membuat saya lebih aktif dalam pembelajaran	25	1
7. Belajar mempergunakan media film animasi membuat materi mudah diingat dengan imajinasi	21	5
8. Dengan media film animasi, saya mampu menjelaskan proses siklus air	23	3
9. Media film animasi membuat saya senang serta semangat dalam belajar	25	1
10. Dari pandangan peserta didik, setuju ataupun tidak media film animasi diterapkan dalam pembelajaran disekolah	26	0
JUMLAH	226	34
PRESENTASE	86,92 %	
KATEGORI PENILAIAN	Sangat Baik	

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100\%$$

$$\sum x = 226$$

$$\sum xi = 260$$

$$P = \frac{226}{260} \times 100 \% = 86,92 \%$$

Peneliti telah melaksanakan perhitungan hasil respon peserta didik terhadap media film animasi memperoleh skor 86,92% dengan kategori sangat baik. Demikian media film animasi memperoleh respon yang baik dari peserta didik kelas V serta efektif apabila dipergunakan dalam pembelajaran.

E. Kesimpulan

Sesuai dari hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti mampu disimpulkan bahwasanya diperoleh adanya pengaruh antara penggunaan media film animasi terhadap hasil belajar peserta didik kelas V sekolah dasar. Hal tersebut mampu dilihat pada pencapaian rata-rata nilai *posttest* mempergunakan media film animasi pada kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan rata-rata nilai *posttest* menggunakan metode role playing pada kelas kontrol. Nilai rata-rata *pretest* kelas eksperimen sejumlah 71,15 serta *posttest* sejumlah 86,92 dengan menggunakan media film animasi sehingga kenaikan persentase nilai rata-rata kelas eksperimen adalah 22%, sedangkan nilai rata-rata *pretest* kelas kontrol sejumlah 64,62 serta *post-*

test sejumlah 76,15 dengan menggunakan metode role playing sehingga kenaikan persentase nilai rata-rata kelas kontrol adalah 18%. Pencapaian tersebut diperkuat sesuai dari hasil uji Komparatif 2 sampel *In-dependent (t-independent)* dengan IBM SPSS Statistics 25 menyatakan bahwasanya syarat $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,252 > 2,00856$. sehingga hipotesis penelitian mampu disimpulkan bahwasanya H_0 ditolak serta H_a diterima. Hal ini menyatakan bahwasanya penggunaan media film animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar di banding dengan menggunakan metode role playing karena kurangnya konsentrasi dan daya ingat siswa pada saat pembelajaran.

Respon peserta didik terhadap penggunaan media film animasi sejumlah 86,92% dengan kategori sangat baik berarti siswa merasa tertarik kepada media film animasi. Selain menarik bagi siswa media film animasi mampu dipergunakan sebagai pengganti guru Ketika berhalangan hadir di kelas. Dengan mempergunakan sumber belajar yang lebih praktis serta efektif, guru mampu memberikan pengetahuan

dan pemahaman yang lebih baik bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmawati, L. (2020). Peran Orangtua Dalam Penggunaan Film Animasi Islami Untuk Pembelajaran Anak Usia Dini. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 3(1), 216-223.
- Faishol, R. &. (2021). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Peserta didik Kelas 2 MI Tarbiyatus Sibyan Srono. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 1(6), 523-540. <https://doi.org/10.59689/incare.v2i1.234>
- Gabriela, N. D. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *MAHAGURU : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113. <https://doi.org/10.33487/mgr.v2i1.1750>
- Kartika, G. (2020). *Penggunaan Metode Mind Mapping Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Peserta didik Pada Materi Peta (Ips) Kelas Iv Sdn Pegirian 1 Surabaya*. *Jurnal Primary (Kajian Ilmu Pendidikan Dasar serta Humaniora)*, 1(1), 12-20.

<https://ejournal.stkippgri-sidoarjo.ac.id/index.php/psd>

Kemdikbud. RI. (2022). Buku Saku Tanya Jawab Kurikulum Merdeka. Saluran Informasi serta Pengaduan Seputar Pendidikan serta Kebudayaan: (ult.kemdikbud.go.id)

Lestari, S. (2017). Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Sekolah Dasar Sebagai Penunjang Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Ilmiah Ar-Risalah: Media Ke-Islaman, Pendidikan dan Hukum Islam*, 14(2), 73-81.

Mubarok, M. K., Erdiana, L., & Lenawati, U. (2022). Pengaruh Media Simantik Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Kelas 2 SD. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3553>

Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Rosdakarya.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif serta R&D*. Bandung: Al-Fabeta

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif serta R&D*. Bandung: Alfabet