

PENGARUH MEDIA VIDEO ANMIASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PEMBELAJARAN IPAS KELAS IV SEKOLAH DASAR

Elsya Meizahwa¹, Erlisnawati², Zufriady³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau,

¹elsya.meizahwa1284@student.unri.ac.id,²erlisnawati@lecturer.unri.ac.id,

³zufriady@lecturer.unri.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to determine the significant effect of the use of animated video media on students' learning interest in the IPAS subject for fourth-grade elementary school students. This study employed a quantitative approach with a Pre-Experimental research design using the one group pretest-posttest design. The population of this study consisted of all fourth-grade students of SD MIT Fathrizk Pekanbaru. The sample of this study was class IVA students totaling 25 students selected using a purposive sampling technique. Data collection techniques used in this study were questionnaires, observation, interviews, and documentation. The data analysis techniques included descriptive statistical analysis, normality test, homogeneity test, and hypothesis testing using the paired sample t-test (t-test). The results of the study indicate that there was an increase in students' learning interest after the use of animated video media in the learning process. Based on the descriptive statistical analysis, the average score of students' learning interest increased from 10.88 in the pretest to 17.50 in the posttest after the implementation of animated video media in the learning process. The increase in the average score was 6.62 or approximately 60.84%. The results of the normality test showed that the pretest and posttest data were normally distributed, while the homogeneity test indicated that the data were homogeneous. After fulfilling these prerequisite tests, hypothesis testing was conducted using the paired sample t-test. The results of the hypothesis test showed that the significance value (Sig. 2-tailed) was < 0.001, indicating that H_a was accepted and H_o was rejected.

Keywords: animated video media, learning interest, IPAS learning, elementary school students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental* dengan desain penelitian *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD MIT Fathrizk Pekanbaru. Sampel penelitian adalah siswa kelas IVA yang berjumlah 25 orang yang dipilih

menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test* (uji t). Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat belajar siswa setelah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Berdasarkan analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 10,88 pada saat pretest menjadi 17,50 pada saat posttest setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran. Peningkatan nilai rata-rata tersebut sebesar 6,62 atau sekitar 60,84%. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal, sedangkan hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa data penelitian bersifat homogen. Dengan terpenuhinya kedua uji prasyarat tersebut, maka pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test*. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001 sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: media video animasi, minat belajar, pembelajaran IPAS, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat membawa dampak besar terhadap dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Kemajuan teknologi mendorong perubahan dalam cara penyampaian materi melalui pemanfaatan berbagai media pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran, baik dari segi metode, media, strategi, maupun materi (Prasetyo & Abduh, 2021). Pendidik dituntut mampu menghadirkan

pembelajaran yang menarik, interaktif, dan inovatif agar siswa lebih mudah memahami materi serta meningkatkan minat belajar.

Minat belajar merupakan kecenderungan siswa untuk merasa tertarik dan terlibat dalam kegiatan belajar. Minat memiliki peran penting sebagai pendorong keberhasilan belajar. Siswa dengan minat belajar tinggi cenderung lebih aktif dan bersemangat dalam belajar, sedangkan rendahnya minat belajar dapat berdampak pada kurangnya keterlibatan siswa dan rendahnya hasil belajar.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat

belajar siswa yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Media pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa. Penelitian (Munirah, 2023) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Selain itu, (Shoimah dan Syafi'aturrosyidah, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran mampu membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret serta meningkatkan motivasi belajar.

Namun, dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran masih belum dimanfaatkan secara optimal. Proses pembelajaran sering kali masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku teks. Akibatnya, pembelajaran menjadi kurang menarik sehingga siswa kurang aktif mengikuti kegiatan belajar dan minat belajar mereka pun menjadi rendah.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat

belajar siswa adalah media video animasi. Media ini merupakan media pembelajaran berbasis audio visual yang menyajikan informasi melalui gambar bergerak dan suara sehingga mampu menarik perhatian siswa (Anggraeni dkk., 2022). Selain itu, penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah karena disajikan secara visual dan menarik (Apriansyah, 2020).

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas IV sekolah dasar. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai referensi dalam pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif serta menjadi alternatif bagi guru dalam meningkatkan minat belajar siswa.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah *Pre Experimental design* dengan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video

animasi terhadap minat belajar siswa dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Pada desain ini, siswa terlebih dahulu diberikan *pretest* untuk mengetahui tingkat minat belajar awal, kemudian diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi, dan selanjutnya dilakukan *posttest* untuk melihat perubahan minat belajar setelah perlakuan.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD MIT Fathrizk Pekanbaru Tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian berjumlah 25 siswa yang dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang disesuaikan dengan tujuan penelitian. Pemilihan kelas tersebut didasarkan pada kesesuaian dengan kebutuhan penelitian serta karakteristik siswa yang relevan dengan variabel yang diteliti. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran IPAS tentang gaya di sekitar kita.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Instrumen utama penelitian berupa

angket minat belajar yang disusun berdasarkan lima indikator, yaitu 1) perasaan senang, 2) ketertarikan saat belajar, 3) perhatian saat belajar, 4) keterlibatan saat belajar, dan 5) motivasi untuk belajar.

Data penelitian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan hasil *pretest* dan *posttest* melalui nilai rata-rata, nilai minimum, dan nilai maksimum. Selanjutnya dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas dan homogenitas. Setelah data memenuhi syarat, analisis dilanjutkan dengan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pelaksanaan penelitian ini mengacu pada modul ajar yang telah dirancang oleh peneliti. Subjek penelitian berjumlah 25 siswa kelas IVA, dengan materi pembelajaran "*Gaya di Sekitar Kita*". Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket minat belajar yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest*. Angket tersebut telah melalui tahap uji coba instrumen, sehingga diperoleh 21 butir pernyataan yang valid dan reliabel.

Data yang diperoleh dari angket kemudian dianalisis untuk mengetahui perubahan minat belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media video animasi.

1. *Pretest* (Tes Awal)

Pretest dilakukan sebelum pemberian perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran. Tujuan pelaksanaan *pretest* adalah untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Kegiatan ini dilaksanakan dengan membagikan angket minat belajar kepada seluruh siswa kelas IV yang menjadi subjek penelitian. Instrumen angket yang digunakan terdiri dari 21 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya, sehingga dinyatakan layak untuk digunakan dalam penelitian. Siswa diminta mengisi angket tersebut sesuai dengan kondisi dan pengalaman belajar yang mereka rasakan selama mengikuti pembelajaran IPAS. Setelah seluruh angket terkumpul, data selanjutnya diolah dan dianalisis untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat minat

belajar siswa sebelum diterapkannya media video animasi dalam proses pembelajaran.

2. Pembelajaran Menggunakan Media Video Animasi

Pembelajaran pada pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu, 12 November 2025, pukul 08.15–10.15 WIB, di kelas IVA dengan 25 siswa. Kegiatan ini merupakan bagian dari penelitian yang menggunakan media video animasi sebagai media utama untuk menyampaikan materi “*Macam-Macam Gaya*”. Siswa memperhatikan dengan seksama, menunjukkan ketertarikan, dan aktif menanggapi adegan dalam video. Selanjutnya, siswa dibagi menjadi empat kelompok yang bersifat heterogen untuk mengerjakan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang berkaitan dengan materi dalam video, di mana kegiatan diskusi berlangsung aktif dan setiap anggota saling bertukar pendapat. Pada tahap evaluasi, siswa mampu menjawab pertanyaan secara lisan dengan percaya diri,

beberapa memberikan contoh tambahan dari pengalaman sehari-hari, sementara guru memberikan penguatan dan apresiasi untuk meningkatkan motivasi belajar.

Pelaksanaan pembelajaran kelas IVA dilakukan selama dua pertemuan, pertama pada 12 November 2025 dengan materi "Macam-Macam Gaya" dan kedua pada 19 November 2025 dengan materi "Pengaruh Gaya terhadap Bentuk dan Gerak Benda", masing-masing diikuti 25 siswa. Pada kedua pertemuan, peneliti menggunakan media video animasi sebagai sarana utama, di mana siswa langsung menyimak tayangan yang menampilkan berbagai contoh gaya dan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari. Selama proses pembelajaran, siswa terlihat fokus, antusias, aktif berdiskusi untuk memperjelas pemahaman, serta berinteraksi dengan isi video saat mengerjakan LKPD; pada pertemuan kedua, LKPD disusun sedemikian rupa sehingga terkait langsung dengan contoh dalam video, sehingga siswa merujuk pada tayangan untuk menyelesaikan tugas, saling

berdiskusi, dan menjelaskan konsep kepada teman. Setelah diskusi, setiap kelompok mempresentasikan hasilnya dengan mengaitkan kembali contoh dari video animasi, diikuti sesi tanya jawab interaktif. Evaluasi lisan menunjukkan bahwa siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik, menambahkan contoh dari pengalaman sehari-hari, dan menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan sebelum pembelajaran, sementara guru memberikan penguatan dan apresiasi untuk meningkatkan motivasi, minat, dan kepercayaan diri siswa.

3. *Posttest* (Tes Akhir)

Setelah pembelajaran, dilakukan *posttest* pada 26 November 2025, berupa angket untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Hasil *posttest* menunjukkan peningkatan rata-rata nilai menjadi 17,50, dengan persentase peningkatan sekitar 60,84%.

Pada hasil penelitian ini mencakup analisis statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji-t. Oleh karena itu, pemaparan hasil

penelitian disajikan berdasarkan tahapan analisis sebagai berikut.

Uji Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif digunakan untuk menyajikan serta menjelaskan data penelitian tanpa bertujuan melakukan generalisasi atau penarikan kesimpulan yang berlaku secara umum. Analisis ini dilakukan untuk memperoleh gambaran umum mengenai data yang diperoleh dari hasil penelitian. Data yang dianalisis meliputi nilai minimum, nilai maksimum, dan nilai rata-rata (mean), dan standar deviasi dari hasil angket minat belajar siswa pada saat *pretest* dan *posttest*. Melalui analisis statistik deskriptif, dapat diketahui kondisi minat belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran. Berikut adalah tabel hasil uji analisis statistik deskriptif :

Tabel 1 Hasil Analisis Statistik Deskriptif

	N	Minimu m	Maxim um	Mean	Standar Deviasi
<i>Pretest</i>	25	6	15	10,88	2,81
<i>Posttest</i>	25	12	21	17,50	2,627
Valid N (listwise)	25				

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata *pretest* sebesar 10,88, dengan nilai minimum 6 dan maksimum 15, termasuk dalam kategori sedang. Kondisi ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa sebelum diberikan perlakuan masih rendah. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dominan ceramah, dan kurang variasi dalam penggunaan media, sehingga proses pembelajaran menjadi monoton. Akibatnya, siswa kurang fokus, kurang perhatian, kurang antusias, dalam proses pembelajaran. Kondisi ini sejalan dengan teori (Husna, 2020) yang menjelaskan bahwa kurangnya variasi media termasuk dalam faktor eksternal, khususnya faktor guru, yang memengaruhi minat belajar siswa.

Setelah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi, nilai rata-rata *posttest* meningkat menjadi 17,50, dengan nilai minimum 12 dan maksimum 21, termasuk dalam kategori tinggi hingga sangat tinggi. Peningkatan ini berarti minat belajar siswa meningkat sekitar 60,81% dibandingkan *pretest*. Hal ini terlihat dari pengamatan proses pembelajaran, di mana siswa lebih

fokus, antusias, aktif bertanya, berdiskusi dalam kelompok, dan mampu mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari. Media video animasi mempermudah pemahaman konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui kombinasi visual dan audio. Temuan ini didukung oleh (Mayer, 2001) melalui teori Multimedia Learning, yang menjelaskan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika informasi disajikan secara bersamaan melalui saluran visual dan auditori. Temuan ini sejalan dengan pendapat pendapat (Sardiman, 2011), yang menyatakan bahwa minat belajar ditandai dengan adanya perhatian, keterlibatan aktif, rasa senang, dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Sebelum melakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas data sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono (2018). Pada penelitian ini, taraf signifikansi yang digunakan dalam uji normalitas adalah 5% atau 0,05. Proses

pengujian normalitas data dilakukan dengan bantuan software IBM SPSS Statistics versi 27 menggunakan uji *Shapiro-Wilk*. Adapun hasil uji normalitas data disajikan sebagai berikut.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*

	Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.
Pretest Angket Minat Belajar Siswa	.957	25	.354
Posttest Angket Minat Belajar Siswa	.935	25	.112

Berdasarkan tabel uji normalitas dapat dilihat bahwa minat belajar siswa dari nilai pretest dan posttest angket di kelas IVA SD MIT Fathrizk Pekanbaru pada taraf signifikan $> 0,05$ berdistribusi normal. Nilai sig *pretest* 0,354 $> 0,05$. Nilai sig *posttest* 0,112 $> 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Menurut Prayitno (2010), uji homogenitas merupakan prosedur statistik yang digunakan untuk mengetahui apakah dua atau lebih

kelompok data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians yang sama. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi $> 0,05$). Sebaliknya, jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak homogen.

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data sebagai salah satu syarat analisis statistik parametrik. Meskipun penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest–Posttest Design* dengan satu kelas sebagai subjek penelitian, uji homogenitas tetap dilakukan untuk melihat kesamaan varians antara data pretest dan posttest. Pengujian dilakukan menggunakan program *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) versi 27 melalui uji *Levene’s Test*. Berikut table hasil uji homogenitas menggunakan uji *Levene’s Test* :

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas Menggunakan Uji Levene’s Test

Tests of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Skor	Based on Mean	.067	1	48	.797
	Based on Median	.144	1	48	.706

Based on Median and with adjusted df	.144	1	47.501	.706
Based on trimmed mean	.045	1	48	.832

Berdasarkan tabel hasil uji homogenitas menggunakan *Levene’s Test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig.) sebesar $0,797 > 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data *pretest* dan *posttest* bersifat homogen.

Uji Hipotesis

Menurut Sugiyono (2018), uji t digunakan untuk menguji hipotesis penelitian yang berkaitan dengan pengaruh antara dua variabel. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan *paired sample t-test* dengan bantuan program SPSS versi 27.

Pengujian hipotesis mensyaratkan data penelitian harus berdistribusi normal dan bersifat homogen, sehingga memenuhi syarat untuk dilakukan uji statistik parametrik. Kriteria pengujian menggunakan taraf signifikansi (Sig. 2-tailed) = $0,05$ (5%). Jika nilai Sig $\leq 0,05$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak (Oktaviyanti dkk., 2022).

Rumusan hipotesis penelitian:

H_a : Terdapat pengaruh signifikan

penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD MIT Fathrizk Pekanbaru.

H_0 : Tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV di SD MIT Fathrizk Pekanbaru.

Berikut tabel hasil uji hipotesis menggunakan *paired sample t-test* :

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis Menggunakan Paired Sample t-test

		Paired Samples Test				
		Paired Differences				
Pair		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
1	Pretest Angket – Minat Belajar Siswa	-6.360	3.277	.655	-7.713	-5.007
	Posttest Angket – Minat Belajar Siswa	6.360				

Berdasarkan hasil tabel *Paired Samples t-Test*, diperoleh nilai *Two-Sided* (Sig. 2-tailed) < 0,05, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak. Dengan kata lain, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa

penerapan media video animasi berpengaruh signifikan dalam meningkatkan minat belajar IPAS siswa kelas IV Sekolah Dasar. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Slameto, 2010) yang menyatakan bahwa minat belajar akan meningkat apabila siswa terlibat secara aktif dan tertarik dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Uswatun Uri, 2022), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video animasi dapat meningkatkan motivasi, minat, serta partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas IV SD MIT Fathrizk Pekanbaru Tahun Ajaran 2025/2026. Hal ini dibuktikan melalui hasil analisis statistik deskriptif, nilai rata-rata minat belajar siswa meningkat dari 10,88 pada pretest menjadi 17,50 pada posttest, dengan peningkatan sekitar 60,84%.

Hasil uji prasyarat menunjukkan data berdistribusi normal dan homogen, sehingga memenuhi syarat uji parametrik. Pengujian hipotesis menggunakan *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0,001, sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa kelas IV SD MIT Fathrizk Pekanbaru pada mata pelajaran IPAS.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. O., Syaiful Bachri, B., & Jannah, M. (2022). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Keaksaraan Anak TK Kelompok A The Effect of Animated Video Media on Literacy Skills for Children in Group A. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan*, 2022(2), 171–179.
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University Press.
- Mesra, D., dkk. (2021). *Psikologi pendidikan: Teori dan praktik*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Prayitno, B. (2010). *Psikologi pendidikan: Landasan dan penerapannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Munirah. (2023). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema 7 Subtema 1 Kelas IV Sekolah Dasar*. 46–47.
- Prasetyo, A. D., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1717–1724.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.991>
- Rasyid Karo-Karo, I. S., & Rohani. (2020). *Manfaat Media Dalam Pembelajaran*.
- Sardiman, A. M. (2011). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Shoimah, R. N., & Syafi'aturrosyidah, M. (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran Konkret Untuk Meningkatkan Aktifitas Belajar Dan Pemahaman Konsep Pecahan Mata Pelajaran Matematika Ssiswa Kelas III MI MA'ARIF NU Sukodadi-Lamongan*.

Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sugiyono. (2019). Prof. Dr. Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Prof. Dr. Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono (2013:268. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. *Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.