

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN IPAS
TENTANG SISTEM PENCERNAAN MANUSIA UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDI OEPURA 3**

Maria Titiana Atu Hayon¹, Antonius Suban Hali², Kurniayu Triastuti R.A. Ratu³

^{1,3}PGSD FKIP Universitas Nusa Cendana,

²Pendidikan Fisika FKIP Universitas Nusa Cendana

¹baihayon@gmail.com, ²asubanhali@gmail.com,

³kurniayu.ratu@staf.undana.ac.id

ABSTRACT

This study is a classroom action research study aimed at improving the learning process and outcomes through the use of animated video media in the science subject of the human digestive system in class VB SDI Oepura 3. Initial problems identified were low student learning outcomes and a lack of student engagement due to the limited use of media, resulting in students' lack of interest and difficulty understanding the material. Based on these conditions, learning innovations were needed to increase student interest and understanding. The study was conducted in two cycles, encompassing planning, implementation, observation, and reflection. Twenty students participated in the 2025/2026 academic year. Data collection methods included tests and non-tests. Pretests and posttests were used to measure learning outcomes, while observations were used to assess learning activities. The results showed an increase in student learning completion. Initially, only 30%, or 6 students, completed the task. In the first cycle, this increased to 60%, or 12 students, and in the second cycle, it reached 85%, or 17 students. These results indicate that animated video media is effective in improving learning outcomes and student engagement.

Keywords: Animated Video, Learning Outcomes, Human Digestive System

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran melalui penggunaan media video animasi pada mata pelajaran IPAS materi sistem pencernaan manusia di kelas VB SDI Oepura 3. Permasalahan awal yang ditemukan yaitu rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran akibat penggunaan media yang masih terbatas sehingga siswa kurang tertarik dan mengalami kesulitan memahami materi. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus yang meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 20 siswa Tahun Ajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes dan non-tes. Tes berupa *pre test* dan *post*

test digunakan untuk mengukur hasil belajar, sedangkan observasi digunakan untuk menilai aktivitas pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar siswa. Pada kondisi awal, hanya 30% atau 6 siswa yang tuntas. Pada siklus I meningkat menjadi 60% atau 12 siswa, dan pada siklus II mencapai 85% atau 17 siswa. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media video animasi efektif meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa.

Kata Kunci: Video Animasi, Hasil Belajar, Sistem Pencernaan Manusia

A. Pendahuluan

Pendidikan dirancang secara sadar untuk membentuk suasana belajar yang memfasilitasi siswa dalam memaksimalkan potensi mereka, termasuk dimensi rohani, perasaan, karakter, intelektual, etika, dan kompetensi praktis (Basyirun & Roza, 2022). Keberhasilan utama bergantung pada aktivitas belajar sebagai dasar pergeseran sikap jangka panjang, mulai dari ketidakmengertian ke penguasaan, perilaku buruk ke yang lebih baik, serta dari minim kualifikasi ke terampil (Ananda & Rohman, 2023)

Pembelajaran IPAS merupakan inovasi dalam Kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dan IPS untuk mengembangkan sikap spiritual, kemampuan berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta keterampilan penyelidikan dan pemecahan masalah siswa (Suhelayanti et al., 2023). Pembelajaran IPAS yang

efektif mampu meningkatkan motivasi siswa, sehingga berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar secara keseluruhan. Pendekatan terintegrasi ini menggabungkan ilmu pengetahuan alam dan sosial dengan keterampilan abad 21, membuat siswa lebih aktif, memahami konsep secara mendalam, dan mencapai prestasi akademik yang lebih baik.

Hasil belajar mencerminkan kemajuan siswa usai mengikuti instruksi, terlihat dari transformasi tingkah laku, kuasai ide pokok, nilai, dan keahlian selaras target pelajaran. Hali et al (2024) menjelaskan bahwa hasil belajar merupakan suatu puncak dari proses pembelajaran yang membawa dampak baik bagi guru dan siswa. Wahyuningsih (2020) juga menjelaskan hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah mereka menerima pengalaman belajar dalam proses pembelajaran. Prestasi belajar pada

dasarnya adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengikuti kegiatan belajar.

Ada beberapa hal yang dimanfaatkan guru untuk mendukung proses pembelajaran agar lebih menarik dan tidak membosankan, di antaranya penggunaan bahan ajar, model pembelajaran, metode pembelajaran, serta media pembelajaran (Lehan et al., 2024). Media pembelajaran penting untuk meningkatkan kualitas belajar Kristanto (2016).

Video animasi merupakan jenis rekaman visual mirip film kartun yang menggabungkan elemen gambar dan audio, yang dirancang secara kreatif untuk tampil lebih memikat (Andrasari et al., 2022). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran efektif meningkatkan motivasi siswa, sehingga memberikan dampak positif pada perbaikan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan teori multimedia Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa siswa lebih mudah memahami materi melalui perpaduan gambar dan kata, sehingga penggunaan video animasi menjadi media yang efektif dalam pembelajaran.

Hasil observasi di SDI Oepura 3 menunjukkan bahwa rendahnya hasil

belajar IPAS disebabkan oleh pembelajaran yang masih berpusat pada guru melalui metode ceramah dan kurang didukung penggunaan media pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta hasil belajar pada mata pelajaran IPAS.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media video animasi. Penelitian dilaksanakan di kelas VB SDI Oepura 3, Kecamatan Maulafa, Nusa Tenggara Timur, pada semester genap Tahun Ajaran 2025/2026. Subjek penelitian ini berjumlah 20 siswa yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Apabila hasil pada siklus I belum mencapai target yang ditetapkan, maka dilakukan perbaikan pada siklus II.

Prosedur penelitian ini terdiri atas empat tahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan perangkat pembelajaran, media video animasi, dan lembar observasi yang digunakan selama penelitian. Tahap pelaksanaan dilakukan dengan menerapkan pembelajaran menggunakan media video animasi berbantuan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada mata pelajaran IPAS. Selanjutnya, siswa mengikuti proses pembelajaran dan mengerjakan tugas maupun evaluasi untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap materi yang dipelajari. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan. Tahap terakhir yaitu refleksi, dilakukan dengan menganalisis hasil observasi dan evaluasi sebagai dasar perbaikan pada siklus berikutnya.

Teknik dan instrumen pengumpulan data pada penelitian ini mencakup tes hasil belajar, observasi, dan dokumentasi. Tes hasil belajar dilakukan melalui *pre test* dan *post*

test. *Pre test* digunakan untuk mengetahui kemampuan awal siswa sebelum pembelajaran, sedangkan *post test* digunakan untuk mengukur pemahaman serta peningkatan hasil belajar siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Observasi dilaksanakan guna memantau dan menyaksikan secara langsung semua aktivitas yang dilakukan oleh guru dan siswa sepanjang proses pembelajaran di kelas. Proses observasi ini dijalankan dengan memanfaatkan lembar observasi yang telah dirancang serta dipersiapkan secara terstruktur berdasarkan indikator-indikator spesifik yang menjadi fokus penelitian. Lewat observasi tersebut, peneliti memperoleh deskripsi yang komprehensif tentang pelaksanaan pembelajaran, partisipasi siswa dalam proses belajar-mengajar, serta peran guru dalam mengatur dan memimpin kegiatan kelas.

Di luar itu, peneliti juga mengumpulkan dokumentasi dalam bentuk foto-foto dari aktivitas pembelajaran sebagai bukti pendukung penelitian. Dokumentasi ini berperan menyediakan bukti konkret terkait implementasi tindakan selama penelitian dilakukan. Adanya

dokumentasi tidak hanya melengkapi data dari observasi, melainkan juga dimaksudkan untuk mengukuhkan hasil penelitian.

Tahap analisis data yang dilakukan meliputi analisis data hasil tes. Mencari nilai ketuntasan individu dengan rumus:

$$KB = \frac{\sum \text{Skor mentah siswa}}{\text{Skor maksimum}} \times 100$$

Sedangkan untuk mencari rata rata nilai kelas digunakan rumus:

$$\bar{X} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{N}$$

Untuk mencari ketuntasan hasil belajar siswa digunakan rumus:

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

Penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar IPAS siswa, dengan minimal 80% siswa memperoleh nilai ≥ 75 sesuai KKTP yang ditetapkan.

Kategori ketuntasan belajar dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tingkat Keberhasilan	Nilai	Predikat Keberhasilan
89%-100%	A	Sangat Baik
77%-88%	B	Tinggi
65%-76%	C	Cukup
65%	D	Kurang

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SDI Oepura 3, Kecamatan Maulafa, Nusa Tenggara Timur. Penelitian tersebut merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi sistem pencernaan manusia dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Hasil penelitian mengindikasikan bahwa penerapan media video animasi berhasil meningkatkan hasil belajar IPAS pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VB SDI Oepura 3.

Keberhasilan pembelajaran di sekolah sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam mengelola proses belajar yang melibatkan keaktifan siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan Mu'in (2021). yang menyatakan bahwa keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh faktor materi, lingkungan dan instrumen yang meliputi kurikulum, guru, model dan metode mengajar. Pengelolaan pembelajaran yang efektif mampu menciptakan suasana belajar yang interaktif, efektif, serta mendukung

pencapaian tujuan pembelajaran. Salah satu strategi yang bisa diterapkan adalah pemanfaatan media pembelajaran yang beragam, seperti video animasi pada materi sistem pencernaan, guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Proses pembelajaran menjadi lebih rileks, menarik, dan menyenangkan, sehingga siswa tidak gampang bosan saat mengikuti kegiatan belajar. Pemanfaatan media video animasi juga meningkatkan antusiasme serta keaktifan siswa dalam pembelajaran. Situasi tersebut memberikan dampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran dan prestasi belajar siswa. Berkat media video animasi, siswa yang sebelumnya kurang berminat terhadap pembelajaran menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam proses belajar.

Hasil penelitian pada tahap pra-siklus mengindikasikan bahwa tingkat pemahaman konsep siswa masih rendah. Dari total 20 siswa, hanya 6 siswa atau 30% yang mencapai ketuntasan belajar sesuai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 14 siswa atau 70% belum tuntas.

**Tabel 1 Hasil Penilaian *Pre Test*
Siswa Kelas VB**

N o	Rentan g Nilai	Frekuens i	Persentas e
1	93-100	0	0
2	84-92	1	5%
3	75-83	5	25%
4	<75	14	70%
Jumlah Siswa		20	100%
Jumlah Siswa yang Tuntas		6	30%
Jumlah Siswa yang Tidak Tuntas		14	70%
Jumlah Nilai Seluruh Siswa			1235
Rata-rata kelas			61,75

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat bahwa capaian hasil belajar siswa pada tahap pra siklus masih berada pada kategori rendah.

Setelah penerapan tindakan pada Siklus I, tingkat ketuntasan belajar siswa berhasil mencapai 60%. Dari keseluruhan 20 siswa yang terlibat, terdapat 12 siswa atau 60% yang memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Peminatan (KKTP), sedangkan 8 siswa sisanya atau 40% masih belum mencapai ketuntasan dengan nilai rata-rata kelas sebesar 72,75 yang termasuk dalam kategori baik. Meskipun demikian, target keberhasilan yang telah direncanakan belum sepenuhnya terwujud, karena masih muncul beberapa hambatan

utama, seperti kurangnya perhatian siswa saat menyaksikan video secara penuh dan kurang optimalnya fasilitas guru dalam mengarahkan diskusi kelas

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AAA	80	Tuntas
2	AGYD	60	Tidak Tuntas
3	BAP	75	Tuntas
4	DAK	60	Tidak Tuntas
5	DIS	50	Tidak Tuntas
6	EB	85	Tuntas
7	FKK	75	Tuntas
8	GU	80	Tuntas
9	GKN	60	Tidak Tuntas
10	GAK	80	Tuntas
11	GEN	90	Tuntas
12	JMK	90	Tuntas
13	JAR	70	Tidak Tuntas
14	KFHR	80	Tuntas
15	PBP	65	Tidak Tuntas
16	RAPN	80	Tuntas
17	TACM	75	Tuntas
18	YT	75	Tuntas
19	MM	45	Tidak Tuntas
20	ABPK	70	Tidak Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa			1445
Rata-Rata Kelas			72,75
Nilai Terendah			45
Nilai Tertinggi			90
Tuntas			12
Persentase Ketuntasan			60%
Tidak Tuntas			8
Persentase Tidak Tuntas			40%

Berdasarkan data hasil tes di atas, siswa yang tuntas dengan jumlah 12 orang, jika dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

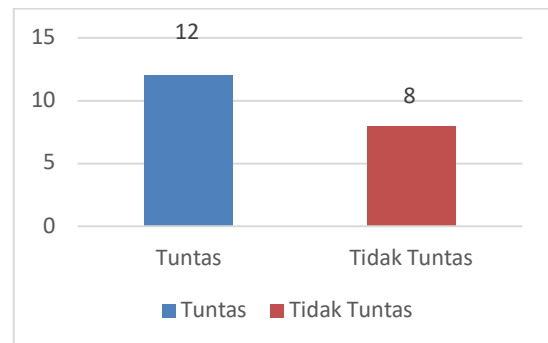
$$KB = \frac{12}{20} \times 100\%$$

$$= 60\%$$

Sedangkan yang tidak tuntas dengan jumlah 8 orang.

$$KB = \frac{8}{20} \times 100\%$$

$$= 40\%$$



Gambar 1 Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan analisis dan refleksi mendalam dari hasil pelaksanaan pada Siklus I, peneliti kemudian menerapkan sejumlah perbaikan serta penyesuaian strategi yang lebih tepat pada proses pembelajaran di Siklus II guna mengatasi kekurangan yang teridentifikasi sebelumnya. Peningkatan tersebut direalisasikan melalui upaya untuk memperkuat keterlibatan siswa sepanjang proses pembelajaran, memberikan dorongan motivasi serta penguatan yang lebih intensif dan tepat sasaran, serta memanfaatkan media video animasi secara maksimal agar siswa dapat

menyerap dan memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif. Temuan penelitian pada Siklus II mengindikasikan adanya kemajuan hasil belajar siswa yang begitu mencolok, dengan tingkat ketuntasan belajar yang berhasil dicapai oleh 17 siswa atau setara 85%, disertai rata-rata nilai kelas mencapai 86,25, sedangkan hanya 3 siswa sisanya yang belum memenuhi kriteria.

**Tabel 3 Hasil Belajar Siswa
Siklus II**

No	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1	AAA	90	Tuntas
2	AGYD	70	Tidak Tuntas
3	BAP	85	Tuntas
4	DAK	80	Tuntas
5	DIS	70	Tidak Tuntas
6	EB	100	Tuntas
7	FKK	90	Tuntas
8	GU	95	Tuntas
9	GKN	80	Tuntas
10	GAK	95	Tuntas
11	GEN	100	Tuntas
12	JMK	100	Tuntas
13	JAR	85	Tuntas
14	KFHR	95	Tuntas
15	PBP	80	Tuntas
16	RAPN	90	Tuntas
17	TACM	85	Tuntas
18	YT	85	Tuntas
19	MM	65	Tidak Tuntas
20	ABPK	85	Tuntas
Jumlah Nilai Seluruh Siswa			1725
Rata-Rata Kelas			86,25
Nilai Terendah			65
Nilai Tertinggi			100
Tuntas			17
Persentase Ketuntasan			85%
Tidak Tuntas			3
Persentase Tidak Tuntas			15%

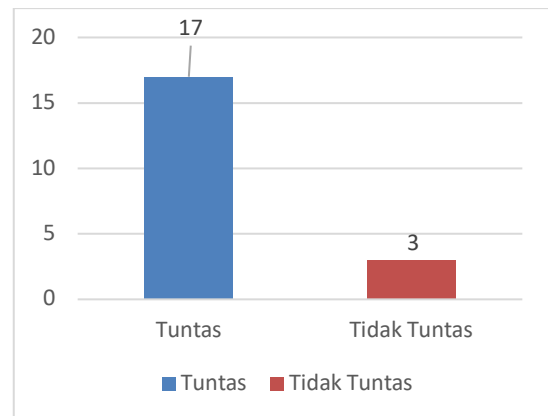
Berdasarkan data hasil tes di atas, siswa yang tuntas dengan jumlah 12 orang, jika dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut:

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\%$$

$$KB = \frac{17}{20} \times 100\% \\ = 85\%$$

Sedangkan yang tidak tuntas dengan jumlah 8 orang.

$$KB = \frac{3}{20} \times 100\% \\ = 15\%$$



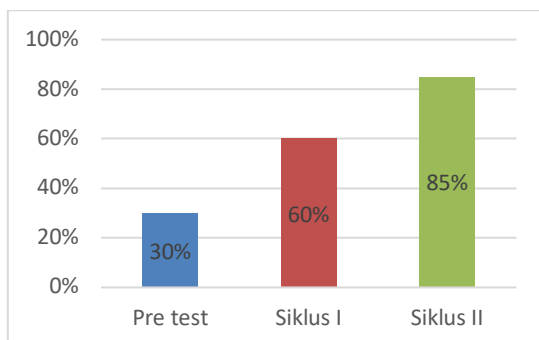
Gambar 2 Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan data yang tercantum dalam tabel di atas, dapat dibuktikan secara empiris bahwa pada Siklus II, penggunaan media video animasi telah terbukti efektif dalam meningkatkan capaian hasil belajar siswa secara keseluruhan, sebagaimana dibuktikan oleh tingkat ketuntasan belajar yang mencapai 17

siswa atau 85% yang berhasil memenuhi Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai minimal 75, menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan dengan siklus sebelumnya.

Tabel 4 Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Hasil Tes	Pre test	Siklus I	Siklus II
Persentase Ketuntasan	30%	60%	85%



Gambar 3 Perbandingan Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Selain peningkatan hasil belajar siswa, aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran juga mengalami kemajuan yang sangat mencolok pada siklus II. Aktivitas guru naik dari rata-rata 78,75 di siklus I menjadi 95 di siklus II, dengan peningkatan 16,25 dan masuk kategori sangat baik. Demikian pula aktivitas siswa yang

melonjak dari 70,5 menjadi 96,87, atau kenaikan 26,37 dengan kategori sangat baik. Perkembangan ini terlihat dari keterlibatan siswa yang semakin tinggi, seperti keberanian bertanya dan menjawab, kerjasama kelompok, partisipasi diskusi, serta antusiasme mengikuti setiap langkah pembelajaran.

Hasil penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu Buaja et al. (2024) yang membuktikan bahwa media animasi audiovisual mampu meningkatkan ketuntasan belajar siswa antar siklus karena media tersebut membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami. Fatia et al. (2022) juga menyimpulkan bahwa video animasi dapat meningkatkan rata-rata hasil belajar siswa sekolah dasar karena mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa. Sementara itu, Rambe et al. (2024) menegaskan bahwa media interaktif video animasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar IPAS karena membantu siswa memahami materi secara lebih konkret dan interaktif.

Pemanfaatan media video animasi pada topik sistem pencernaan manusia menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa. Video animasi menyajikan materi secara visual dan audio, memungkinkan siswa menyaksikan proses pencernaan makanan di tubuh secara jelas. Gambar bergerak, suara, serta narasi yang terstruktur memudahkan pemahaman fungsi organ pencernaan dan alur prosesnya. Hal ini membuat siswa lebih konsentrasi dan antusias dibandingkan pembelajaran konvensional berbasis ceramah semata.

Tak hanya media video animasi, penerapan model *Problem Based Learning* (PBL) juga krusial dalam meningkatkan aktivitas siswa, khususnya pada sintaks ketiga yakni membimbing penyelidikan individu dan kelompok. Di tahap ini, guru memandu siswa menyelidiki masalah dengan bantuan video animasi sistem pencernaan manusia. Siswa mengamati video sambil mengerjakan tugas, berdiskusi kelompok, mencari solusi masalah, serta menyusun kesimpulan dari informasi video. Aktivitas ini mendorong siswa aktif

mencari pengetahuan secara mandiri atau berkelompok.

Pembelajaran menjadi lebih interaktif dan berorientasi siswa karena siswa tak sekadar menerima informasi dari guru, melainkan terlibat langsung dalam mengamati, bertanya, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil penyelidikan. Suasana kelas yang hidup dan menyenangkan mempermudah pemahaman materi. Oleh karena itu, kombinasi media video animasi dengan model PBL terbukti efektif meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, serta hasil belajar pada materi sistem pencernaan manusia di kelas VB SDI Oepura 3.

D. Kesimpulan

Berdasarkan temuan Penelitian Tindakan Kelas, penerapan media video animasi dengan model *Problem Based Learning* (PBL) terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa kelas VB SDI Oepura 3 pada topik sistem pencernaan manusia. Tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 30% pada pra-siklus, 60% di Siklus I, menjadi 85% di Siklus II. Rata-rata nilai kelas juga terus membaik, dari 61,75 pada pra-siklus, menjadi 72,75 pada Siklus I, dan

mencapai 86,25 pada Siklus II. Dengan begitu, penggabungan media video animasi dan model PBL efektif dalam memperkuat pemahaman serta hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., & Rohman, F. (2023). *Belajar dan Pembelajaran*. Tasikmalaya: Perkumpulan Rumah Cemerlang Indonesia.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster bagi Guru SD. *Seminar Nasional Pendidikan*, 04(2022), 76–83.
- Basyirun, F., & Roza, H. (2022). *Pengantar Pendidikan*. Solok: PT Insan Cendekia Mandiri Group.
- Buaja, T., Ramadanaryanthi, R., & Miradj, S. (2024). Penggunaan media animasi audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPA di SD Negeri 2 Kota Ternate. *Attractive: Innovative Education Journal*, 6(3).
- Fatia, N. M., Jaya, W. S., Harjanto, A., & Juantara, R. A. (2022). Peningkatan hasil belajar IPA dengan menggunakan video animasi pada peserta didik kelas IV SD Negeri Hargo Pancuran Kecamatan Rajabasa Kabupaten Lampung Selatan. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Bandar Lampung*.
- Hali, A. S., Lehan, A. A. D., & Liunokas, N. Y. (2024). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ips Materi Siklus Air Pada Siswa Kelas V SD GMT Kuanino 3 Kota Kupang. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(03), 388-397.
- Lehan, A. A. D., Lala, S. G. U., Ratu, K. T. R. A., Wonda, H., Koro, M., & Adoe, T. Y. N. (2024). *Pembelajaran IPA SD Berbasis Budaya Lokal*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mu'in. (2021). *Langkah Tepat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Pembelajaran*. Pekalongan: Penerbit NEM.
- Rambe, N. H. Br., Syafitri, D., & Ridha, Z. (2024). Penggunaan media interaktif video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA materi peredaran darah pada manusia kelas V MIS Al-Ilmiyyun. *Education Achievement: Journal of Science and Research*, 5(3).
- Suhelayanti, Z, S., Rahmawati, I., Tantu, Y. R. P., Kunusa, W. R., Suleman, N., Nasbey, H., Tangio, J. S., & Anzelina, D. (2023). *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS)*. Langsa: Yayasan Kita Menulis.
- Wahyuningsih, E. S. (2020). *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.