

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP
PEMAHAMAN dan MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
IPA KELAS V UPTD SDN TANJUNG BUMI 04**

Diah Ayu Rohmah¹, Yunita Hariyani², Zainal Arifin³
^{1,2,3}STKIP PGRI Bangkalan
diahayurohmah20@gmail.com¹, yunitahariyani@stkipgri-bkl.ac.id²,
zainal@stkipgri-bkl.ac.id³

ABSTRACT

Learning media is a tool to support the process of learning activities to help educators deliver meaningful and clear learning and effectively achieve teaching and learning objectives. Learning media itself is something that will be used to convey a lesson, so that it can develop the thoughts, interests, and feelings of students who are carrying out the learning process in order to achieve the aims and objectives of learning. One of the learning media that can motivate students so that they can increase their enthusiasm for learning is animated video learning media. This study uses quantitative research with a pre-experimental research design type on-group pretest-posttest design. That is, using an initial test and a final test to determine the students' initial abilities related to the material presented, while the posttest is a form of final evaluation of learning and this study uses the manova test to find out whether there is an effect of animated videos on the interest and learning outcomes of science class V UPTD SDN Tanjung Bumi 0. Where the results of the T-Test Sample test obtained a value of $0.190 > 0.05$ for student cooperation and a sig. of $0.806 > 0.05$ for student learning motivation. So it can be concluded that this research has the effect of using animated video learning media on students' understanding and motivation.

Keywords: Learning Media, Animation Videos

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat untuk mendukung proses kegiatan pembelajaran membantu pendidik menyampaikan pembelajaran bermakna dan jelas serta secara efektif mencapai tujuan belajar mengajar. Media pembelajaran itu sendiri merupakan sesuatu yang akan digunakan untuk menyampaikan sebuah pembelajaran, sehingga dapat mengembangkan pikiran, minat, dan perasaan siswa yang sedang melaksanakan proses pembelajaran agar mencapai maksud dan tujuan belajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajarnya yaitu media pembelajaran video animasi Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian pre-eksperimental design jenis on-group pretest-posttest design. Artinya, menggunakan tes awal dan tes akhir untuk mengetahui kemampuan awal siswa terkait dengan materi yang disampaikan, sedangkan posttest merupakan bentuk evaluasi akhir pembelajaran dan penelitian ini menggunakan uji Sampel T-Test untuk mengetahui apakah ada pengaruh video animasi terhadap minat dan hasil belajar IPA siswa kelas V UPTD SDN Tanjung Bumi 04. Dimana hasil uji Sampel T-Test diperoleh nilai sebesar $0,002 < 0,05$ untuk pemahaman dan nilai sig. sebesar $0,133 < 0,05$ untuk motivasi belajar siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa

penelitian ini terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Video Animasi

A. Pendahuluan

Pendidikan dimasa era globalisasi ini sangat mudah untuk mendapatkan informasi dan materi yang di dapat, dikarenakan dimasa era globalisasi ini hampir semua orang bisa menggunakan gadget sehingga mudah untuk mencari informasi. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2013, terdapat pengertian pendidikan yang berbunyi: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting, dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan masyarakat, karena pendidikan adalah kehidupan, yang sangat menentukan kualitas, kecerdasan, kepekaan, rasa moral, tanggung jawab, dan nilai spiritual. (Suparyanto

dan Rosad (2015, 2020:1) . Pendidikan ialah kebutuhan manusia yang utama, kebutuhan yang harus dipenuhi buat masa depan. Tujuannya buat bertahan hidup dalam mencukupi kebutuhan untuk mencari pangan, pakaian dan papan. Dengan mencari ilmu pendidikan manusia memperoleh ilmu pengetahuan, nilai perilaku dan keterampilan buat bersaing serta bisa mengikuti jaman yang terbaru mirip sekarang ini. Pendidikan tidak terlepas dari kegiatan belajar mengajar, karena tanpa belajar manusia mungkin tidak bisa berbagi talenta, motivasi serta kepribadiannya yang sinkron dengan kemampuan yang dimiliki oleh siswa. salah satu tahapan pendidikan yang penting serta dapat menciptakan generasi muda yang berkualitas yaitu disekolah. Lingkungan ini adalah ujung tombak dari pembentukan karakter generasi muda. Pembelajaran pada SD mata pelajaran diajarkan secara tematik atau memuat beberapa mata pelajaran yang dipadukan, salah satu mata pelajaran IPA di ajarkan konsep serta pengetahuan-pengetahuan

yang bekerjasama dengan kegiatan kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat.

Peran guru didalam pembentukan karakter siswa Sekolah Dasar bisa dilihat dari proses pembelajaran yang dikembangkan, seorang guru diharuskan untuk kreatif mengelola pembelajaran terutama didalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Pembelajaran sains Sekolah Dasar terkenal dengan pembelajaran IPA yang merupakan konsep integrasi karena tidak dapat dipisahkan dalam bidang kimia, biologi, dan fisika. (Prananda et al., 2020:305). Karakteristik pembelajaran IPA yaitu mata pelajaran yang melibatkan makhluk hidup dan lingkungannya dalam proses pembelajarannya. Mata pelajaran IPA tidak hanya menggunakan visual tetapi juga melibatkan indera yang lain. Proses perolehan informasi pada setiap anak berbeda-beda. Terkait beberapa konsep yang terdapat di tingkat Sekolah Dasar, salah satunya adalah konsep IPA. Adapun konsep IPA yang selama ini dibelajarkan di tingkat Sekolah Dasar dianggap sulit dipahami siswa karena berisi tentang rumus-rumus, hitung-hitungan, dan teori-teori. Kenyataannya konsep IPA berisi tentang pengetahuan, gagasan,

dan konsep yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses. Hal ini senada dengan Sapriati, et al (dalam Ermiana et al, 2019) IPA merupakan hasil kegiatan manusia berupa pengetahuan, gagasan dan konsep yang terorganisasi secara logis dan sistematis tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses ilmiah seperti pengamatan, penyelidikan, penyusunan hipotesis (dugaan sementara) yang diikuti pengujian gagasan akan mempengaruhi pemahaman konsep berikutnya. (Muzdalifah 2020, n.d.).

Setelah peneliti melakukan observasi kepada guru Sekolah Dasar di kelas V. Mata pelajaran IPA masih dianggap sulit bagi siswa khususnya pada tingkat Sekolah Dasar. Akan tetapi Jika hal tersebut dipelajari dengan akurat dan menggunakan cara yang menyenangkan maka pelajaran IPA tak sesulit yang dibayangkan. sebab hampir sebagian besar materi IPA berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa. siswa yang sudah mempelajari IPA diharapkan nantinya dapat mencakup ketercapaian di segi proses, produk dan sikap ilmiah. pada ketercapaian dalam segi proses, siswa diminta

untuk memulai sesuatu melalui tahapan-tahapan sesuai dengan metode ilmiah untuk mendapatkan berita yang baru. Setelah melakukan ketercapaian proses diharapkan peserta didik akan menerima pengetahuan baru sesuai dengan pemahamannya, hal inilah yang dimaksud dengan ketercapaian dalam segi produk. dan pada akhirnya siswa akan terlatih pemahaman dan pola pikirnya sehingga mampu bersikap ilmiah yang bertujuan supaya peserta didik memiliki tingkat kreatifitas yang tinggi. pada proses pembelajaran IPA berlangsung, diperlukan suatu dukungan asal berbagai komponen seperti halnya dengan memanfaatkan media pembelajaran. Pada usia pra oprasional kongkreat, anak lebih suka dan tertarik pada media yang penuh warna. Dalam pembelajaran khususnya pelajaran IPA diperlukan media untuk mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas. Media merupakan perantara atau pengantar dalam meyampaikan pesan. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat memahami materi yang telah diberikan oleh guru, media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman dan

motivasi belajar siswa, sehingga memungkinkan siswa mendapatkan hasil yang baik dalam pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Pada proses pembelajaran IPA berlangsung, dibutuhkan suatu dukungan dari berbagai komponen seperti halnya dengan memanfaatkan media pembelajaran menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media dapat meningkatkan hasil belajar siswa. (Rayandra 201215, n.d.). Namun pada kenyataannya di Sekolah Dasar masih banyak guru yang belum memanfaatkan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sehingga peserta didik menerima materi menjadi kurang bermakna dan menyebabkan hasil belajar menjadi kurang maksimal. hal itu diketahui dari guru kelas yang mengajar. Berdsarkan observasi awal di UPTD SDN Teanjungbumi 04 memiliki masalah mengenai konsentrasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berkaitan pada rendahnya pemahaman dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan salah satu guru di UPTD SDN Tanjung Bumi 04, dalam pembelajaran IPA guru menyampaikan pelajaran dengan

metode ceramah dan latihan soal, dengan sedikit sekali media pendukung dalam menyampaikan materi yang dipelajari. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran banyak siswa yang tidak memahami materi yang diberikan oleh guru. Selain itu siswa juga cenderung lebih aktif di luar materi seperti, berbicara dengan teman, berjalan menghampiri teman dan melakukan aktifitas fisik diluar materi yang diberikan.

Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. (Setiyowati et al., 2021). Media video animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran dalam materi macam-macam pernafasan pada hewan. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat diseragamkan, siswa dapat melihat dan mendengar melalui media yang sama serta menerima informasi yang sama pula. Media video animasi ini juga dapat menghemat waktu dan tenaga, dalam materi sistem pernafasan pada hewan guru tidak perlu menghadirkan benda

konkretnya. Seperti sistem pernafasan pada hewan, yang membutuhkan waktu lama jika membedah isi dalam hewan untuk diperlihatkan kepada peserta didik.

Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan dapat mendorong pemahaman dan motivasi belajar siswa. Dengan menggunakan media video animasi diharapkan guru dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah, guru masih menggunakan cara konvensional dalam proses pembelajaran sering digunakan metode ceramah. Tidak ada yang salah dalam metode ceramah, akan tetapi lebih bermakna jika ditambah dengan menggunakan media yang berfungsi sebagai penunjang pembelajaran agar siswa tertarik dalam mengikuti pelajaran dan juga dapat memahami materi dengan jelas. Salah satunya penggunaan media animasi, video animasi ini merupakan gambar bergerak yang termasuk ke dalam pembelajaran audio visual. Video animasi digunakan untuk mengilustrasikan kejadian yang tidak bisa dilihat secara langsung. Oleh karena itu, tujuan dari penggunaan

video animasi ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar keaktifan siswa terhadap penggunaan video animasi terhadap mata pelajaran IPA dengan judul "Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V UPTD SDN Tanjung Bumi 04".

B. Metode Penelitian

Penelitian kuantitatif dengan desain analitik merupakan jenis pendekatan yang peneliti gunakan pada penelitian ini, pada penerapannya dilakukan dengan berbagai tahapan dan konsep yang tersusun dengan melakukan uji teori yang berfokus pada hubungan variabel independen dan dependen. Penelitian ini menggunakan jenis metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian *Pre-experimental design* dengan jenis *One-Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok *Pretest-Posttest*). Pada desain penelitian ini dilakukan

tes awal (*pretest*) terlebih dahulu sebelum siswa diberikan pembelajaran video animasi dan tes akhir (*posttest*) pada akhir pembelajaran.

Tabel 1 Desain dan Rancangan Penelitian

Model *Think Pair Share* $O_1 \rightarrow X \rightarrow O_2$

Keterangan:

O_1 : *Pretest*

X : Perlakuan

O_2 : *Posttest*

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V UPTD SDN Tanjung Bumi 04, Pada penelitian ini teknik yang digunakan untuk menentukan sampel yaitu dengan teknik sampel jenuh karena jumlah populasi yang terlalu sedikit, siswa kelas V UPTD SDN Tanjung Bumi 04 pada tahun 2022/2023 dengan jumlah siswa sebanyak 20 siswa menjadi sampel pada penelitian ini.

Instrumen penelitian ini, terdiri dari instrument tes dan non tes. Data dari hasil instrument tes akan berupa nilai hasil tes pemahaman siswa yang diperoleh dari soal-soal ilmu pengetahuan alam. Soal tes pada penelitian ini terdiri dari 20 soal pilihan ganda.

Tabel 2 merupakan skala likert dalam penilaian kuesioner kerjasama siswa.

Tabel 2 Skala Likert

Kategori Penialai	Skala Penilaian
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Variabel pada penelitian terdapat dua jenis yaitu independen dan dependen, media pembelajaran video animasi ini merupakan variabel independen pada penelitian ini, sedangkan pemahaman dan motivasi belajar siswa merupakan variabel dependen. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan uji *Paired Sample T-Test* dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest* pada kuesioner motivasi dan tes soal pemahaman siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh peneliti melalui teknik dan instrumen penelitian, selanjutnya dilakukan analisis data untuk menjelaskan mengenai hasil

penelitian dan dipaparkan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Deskripsi Data

Penganalisisan data hipotesis berikut dibahas mengenai data awal dari soal test pemahaman siswa dan angket motivasi belajar siswa untuk mengetahui bahwa data yang digunakan memenuhi syarat dilakukannya analisis data yang meliputi Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, dan Uji Paired Sample T-Tes. Dengan menggunakan aplikasi SPSS, serta sampel yang digunakan siswa kelas V UPTD SDN TANJUNG BUMI 04, dengan jumlah 20 siswa. Diantaranya 11 siswa laki-laki dan 9 siswi perempuan.

Analisis Data

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh dan di analisis dapat diuraikan sebagai berikut:

Uji Validitas

Berdasarkan hasil Uji Validitas menggunakan *SPSS.V 21.0* pada jumlah responden dalam uji coba ini sebanyak 20 responden, sehingga $N=20$. Nilai *rtabel* untuk $N=20$ yaitu, 0,444. Dari hasil output yang diperoleh dan dilihat dari pearson correlation atau *rhitung* pada butir 1-20 dinyatakan valid karena *rhitung* > *rtabel*.

Berdasarkan hasil Uji Validitas menggunakan SPSS.V 21.0 pada jumlah responden dalam uji coba ini sebanyak 20 responden, sehingga N=20. Nilai *rtabel* untuk N=20 yaitu, 0,396. Dari hasil output yang diperoleh dan dilihat dari pearson correlation atau *rhitung* pada butir 1-20 dinyatakan valid karena *rhitung*>*rtabel*.

Uji Reliabilitas

Tabel 1 Hasil Uji Reliabilitas Soal Tes

Cronbach's Alpha	N of Items
.914	20

Dari hasil output di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,914 jika dibandingkan dengan nilai *r*-tabel, yaitu jumlah N = 20, maka nilai *r*-tabelnya adalah 0,444 sehingga dapat disimpulkan jumlah Alpha lebih besar dari *r*-tabel yang artinya item-item soal reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Angket Motivasi siswa

Dari hasil output di atas, diketahui bahwa nilai alpha sebesar 0,900, jika dibandingkan dengan nilai *r*-tabel, yaitu jumlah N = 25, maka

jumlah *r*-tabelnya adalah 0,396, Kesimpulannya jumlah Alpha lebih besar dari *r*-tabel yang artinya item-item angket reliabel atau terpercaya sebagai alat pengumpul data dalam penelitian.

Uji Normalitas

Tabel 3 Hasil Uji Normalitas Soal Tes

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
	kemandirian post	
N		20
Normal Parameters ^a , b	Mean	.0000000
	Std. Deviation	.47463128
	Absolute	.242
Most Extreme Differences	Positive	.206
	Negative	-.242
Kolmogorov-Smirnov Z		1.084
Asymp. Sig. (2-tailed)		.190
a. Test distribution is Normal.		

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.900	25

b. Calculated from data.

Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	4.03913636
Most Extreme Differences	Absolute	.147
	Positive	.147
	Negative	-.092
Kolmogorov-Smirnov Z		.641
Asymp. Sig. (2-tailed)		.806
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,190 > 0,05$. Maka sampel yang digunakan berdistribusi normal karena nilai yang dihasilkan lebih besar dari nilai alpha.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test	
	motivasi post
N	19

Dari hasil uji normalitas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh sebesar $0,806 > 0,05$. Maka sampel yang digunakan berdistribusi normal karena nilai yang dihasilkan lebih besar dari nilai alpha

Uji Sampel Paired T-Test

Tabel 5 Hasil Paired Sample T-Test Pemahaman

		Paired Samples Test				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	PRE TEST - POS TEST	-.40000	.50262	.11239	-.6352	-.1647	-3.559	19	.002
					4	6			

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar 0,002 < 0,05, sehingga dapat disimpulkan

bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata pemahaman dengan menggunakan video animasi.

Tabel 6 Hasil Paired Sample T-Test Motivasi

		Paired Differences	t	df	Sig. (2-tailed)
		95% Confidence Interval of the Difference			
		Upper			
Pair 1	PRE ANGKET - POST ANGKET	-2.73556	-3.655	19	.002

Berdasarkan output diatas diperoleh nilai signifikan pada equal variances assumed sebesar 0,002 < 0,05, didapatkan mean atau rata-rata data pre diperoleh 65,50 dan data post 71,90

sehingga dapat disimpulkan bahwa menunjukkan adanya perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa dengan menggunakan video animasi.

Penelitian terdahulu dilakukan oleh Abdul Alamnashir pada tahun 2014/2015. Dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi dalam pembelajaran IPA terhadap motivasi belajar siswa” kelas IV SD Mannuruki Kota Makasar. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

Variabel yang digunakan yaitu, variabel X Video Animasi, variabel Y Motivasi Belajar. Penelitian ini terletak pada variabel yang digunakan, dimana penelitian sebelumnya hanya menggunakan 1 variabel saja, sedangkan penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Ni Nym Widiantari, H. Syahrudin, I W. widiana dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Video terhadap Hasil Belajar IPA kelas IV SD di Gugus V kecamatan Buleleng". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara kelas yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran scramble berbantuan media video dan model pembelajaran konvensional. Penelitian ini perbedaannya terletak pada variabel X dan Y. penelitian ini sebelumnya menggunakan variabel X model pembelajaran scramble, dan variabel Y media video. Sedangkan penelitian ini menggunakan variabel X Video Animasi dan variabel Y pemahaman dan motivasi belajar siswa.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hanik Farida dalam penelitiannya yang berjudul pengaruh media Interaktif Animasi Terhadap Minat Pada Mata Pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT MTA Matesih Tahun Ajaran 2013/2014. Hasil analisis data dengan taraf signifikansi 5% diperoleh thitung sebesar 2,539 dan ttabel sebesar 2,009. Dengan $DK = (t$

$/ t < - \text{tabel atau } t > \text{ttabel})$ dan thitung lebih besar dari pada ttabel maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media interaktif animasi berpengaruh terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDIT MTA Matesih tahun ajaran 2013/2014. Perbedaan pada penelitian ini yaitu, penelitian sebelumnya menggunakan variabel Y terhadap minat siswa. Perbedaan pada penelitian saat ini yaitu pada variabel Y pemahaman dan motivasi belajar siswa.

D. Kesimpulan

Terdapat pengaruh penggunaan video animasi terhadap pemahaman dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V UPTD SDN Tanjung Bumi 04. Saran berdasarkan hasil penelitian ini bahwa penerapan media pembelajaran dengan menggunakan video animasi ini bisa dijadikan sebagai rujukan agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Guru bisa menggunakan video animasi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar. Untuk peneliti selanjutnya penggunaan video animasi ini bisa digunakan sebagai

acuan dalam memilih media pembelajaran.

Smash Bulutangkis Di SMA Muhammadiyah 1 Kota Pontianak. 32–41.

DAFTAR PUSTAKA

Dian, N., & Noersanti, L. (2020). Pengaruh Komunikasi, Disiplin, Dan Motivasi Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Produksi Pt. Extrupack Bekasi Barat. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia*, 3, 1–25. [http://repository.stei.ac.id/1653/4/BAB 3.pdf](http://repository.stei.ac.id/1653/4/BAB%203.pdf)

li, B. A. B. (2021). *Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah.* 54–66.

Kunto, A. (2016). *Pengertian Tes Dalam Instrumen Tes.* 4(1), 1–23.

Manurip, C., & Suwetja, I. G. (2022). Analisis Pemahaman Dan Persepsi Etis Dari Sisi Konsultan Pajak Tentang Penghindaran Pajak Aktif Dalam Bentuk Tax Avoidance Dan Tax Evasion (Studi Pada Konsultan Pajak Di Kota Bitung Dan Manado) Analysis Of Understanding And Ethical Perceptions From The. *Jurnal LPPM EkoSosBudKum (Ekonomi, Sosial, Budaya Dan Hukum)*, 5(2), 1–2. *muzdalifah 2020.* (n.d.).

Ningtyas, M. (2014). *Pengaruh Pendekatan Keterampilan Taktis Terhadap Ketepatan*

Ofori, D. A., Anjarwalla, P., Mwaura, L., Jamnadass, R., Stevenson, P. C., Smith, P., Koch, W., Kukula-Koch, W., Marzec, Z., Kasperek, E., Wyszogrodzka-Koma, L., Szwerc, W., Asakawa, Y., Moradi, S., Barati, A., Khayyat, S. A., Roselin, L. S., Jaafar, F. M., Osman, C. P., ... Slaton, N. (2020). No Title. *Molecules*, 2(1), 1–12. [http://clik.dva.gov.au/rehabilitati on-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201](http://clik.dva.gov.au/rehabilitati-on-library/1-introduction-rehabilitation%0Ahttp://www.scirp.org/journal/doi.aspx?DOI=10.4236/as.2017.81005%0Ahttp://www.scirp.org/journal/PaperDownload.aspx?DOI=10.4236/as.2012.34066%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.pbi.201)

Prananda, G., Saputra, R., & Zuhar, R. (2020). *JURNAL IKA VOL 8 No. 2.* 8(2), 304–314.

Ramdhani, T. A., Kosmajadi, E., & Susilo, V. S. (2021). Peran Media Big Book Dalam Mengatasi. *Prosiding Seminar ...*, 77–82. <http://prosiding.unma.ac.id/index.php/semnasfkip/article/view/565> *rayandra 201215.* (n.d.).

Sadirman. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 10–35.

Setiyowati, R., Violeta, S., Ferdianti,

W., & ... (2021). Digitalisasi Media Pembelajaran PPKn melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia di Era Revolusi Industri 4.0. *Seminar ...*, 32–43. [http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspips/article/download/236/143](http://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspips/article/view/236%0Ahttp://ejournal.fkip.unsri.ac.id/index.php/semnaspips/article/download/236/143)

digunakan dalam penelitian ini adalah Strategi Asosiatif. *Repository STEI*, 2007, 45–61.

Suparyanto dan Rosad (2015). (2020). No Title No Title No Title. *Suparyanto Dan Rosad (2015)*, 5(3), 248–253.

Syopyan, E. R., & Sari, M. P. (2021). Pengaruh Fotografi Makro sebagai Media Pembelajaran untuk Menarik Minat Peserta Didik dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Media Penelitian Pendidikan : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 15(1), 81–88. <https://doi.org/10.26877/mpp.v15i1.8700>

Vinet, L., & Zhedanov, A. (2011). A “missing” family of classical orthogonal polynomials. *Journal of Physics A: Mathematical and Theoretical*, 44(8), 5–10. <https://doi.org/10.1088/1751-8113/44/8/085201>

Yasmin, D. U. (2017). Pengaruh Penerapan Akuntansi Pertanggungjawaban Dan Pengendalian Biaya Terhadap Kinerja Manajerial. *Unpas*, 53(9), 105. [http://repository.unpas.ac.id/30128/6/BAB III ACC.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30128/6/BAB%20III%20ACC.pdf)

Yulia, Y. (2019). Strategi yang