



Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai



Sonia Yulia Friska *, Maulidya Tri Amanda, Ana Novitasari, Gingga Prananda

Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharmas Indonesia, Sumatera Barat

*Email: soniayuliafriska@undhari.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine whether there was an effect on student learning outcomes who were taught using animated video learning media for class IV at SD Negeri 08 Sungai Rumbai for the Academic Year 2021/2022. The subjects in this study were students of class IV-2 SD Negeri 08 Sungai Rumbai, totaling 16 students. This type of quantitative research with experimental design in the form of pre-experimental design type one group pretest-posttest (before and after being treated by using animated videos). Data collection techniques in this study, which is done by using a test in the form of multiple choice questions. Based on the results of normality, it can be concluded that the significance obtained from the pretest data is $0.81 < 0.05$ and the significance obtained from the posttest data is $0.59 < 0.05$. The results of the hypothesis test from the paired samples test can be obtained a significant value of 0.000. The test results show a significant value < 0.05 , which is $0.000 < 0.05$. The results of the paired samples test show that H_0 was rejected and H_a was accepted in using animated video learning media on the content of science learning there is a significant effect on student learning outcomes before and after being given treatment in class IV SD Negeri 08 Sungai Rumbai.

Keywords: *Animated videos, student learning outcomes, natural sciences.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang diajarkan menggunakan media pembelajaran video animasi kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai Tahun Ajaran 2021/2022. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-2 SD Negeri 08 Sungai Rumbai yang berjumlah 16 orang siswa. Jenis penelitian kuantitatif dengan *design* eksperimen dalam bentuk *pre-experimental design tipe one group pretest-posttest* (sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan menggunakan video animasi). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, yaitu dilakukan dengan menggunakan tes yang berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil normalitas maka dapat disimpulkan bahwa signifikansi yang diperoleh dari data *pretest* yaitu $0,81 < 0,05$ dan signifikansi yang diperoleh dari data *posttest* yaitu $0,59 < 0,05$. Hasil uji hipotesis dari uji *paired samples test* dapat diperoleh nilai signifikan 0,000. Hasil pengujian terlihat nilai signifikan $< 0,05$, yaitu $0,000 < 0,05$. Maka hasil uji *paired samples test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima dalam menggunakan media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran IPA terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan di kelas IV SD Negeri 08 Sungai Rumbai.

Kata kunci: Video Animasi, Hasil Belajar Siswa, Ilmu pengetahuan alam.

PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 mengatur bahwa pendidikan merupakan 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. Setiap orang berhak mendapatkan pendidikan yang layak. Pendidikan dapat ditempuh melalui dua cara, yaitu pendidikan fomal dan pendidikan nonformal. Melalui pendidikan seseorang diharapkan dapat mengembangkan seluruh potensi di dalam dirinya agar menjadi seorang individu yang memiliki kecerdasan, keterampilan, dan kepribadian yang luhur.

Menurut Prananda dkk. (2021), pendidikan adalah proses peningkatan kualitas pengetahuan, sikap, dan perilaku manusia dan tidak hanya mengembangkan kecerdasan, tetapi juga meningkatkan nilai dan karakter moral siswa, serta menunjukkan kecerdasan dalam kehidupan sosial melalui penanaman. Undang-Undang Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 Pasal 37 Ayat (1) yang menyebutkan muatan pembelajaran IPA sangat penting di kurikulum pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Ilmu

Menurut Friska dkk., (2020), Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Menurut (Dewi dkk., 2017) Ilmu Pengetahuan Alam merupakan salah satu muatan pembelajaran yang diajarkan di SD menyatakan “IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala melalui serangkaian proses yang dikenal dengan proses ilmiah yang dibangun atas dasar sikap ilmiah”. (Hutauruk & Simbolon, 2018) menyatakan bahwa IPA merupakan muatan pembelajaran yang sangat penting untuk dipelajari di tingkat SD, sebab membahas tentang peristiwa- peristiwa yang terjadi di alam dan dekat dengan kehidupan siswa tersebut.

Berdasarkan observasi peneliti di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. Sebelum pandemi, sekolah menggunakan K-13. Pembelajarannya per-tema dan per-subtema, sekolah dilakukan dari hari

senin-sabtu dari jam 07.00 WIB-12.00 WIB. Dari wawancara dengan siswa kelas IV tersebut guru kurang menggunakan media saat pembelajaran. Dan Sewaktu pembelajaran daring sekolah tetap memakai K-13, pembelajaran K-13 Per-tema dan Per-subtema selama 2 bulan (bulan juli-bulan Agustus). Di bulan September SD Negeri 08 Sungai Rumbai pembelajaran nya sudah tatap muka dengan syarat Guru dan siswa disekolah tidak ada yang Positif Covid-19 dan menjaga jarak serta mematuhi protocol kesehatan. Semasa pembelajaran tatap muka, sekolah menggunakan kurikulum khusus dari Pemerintah Dharmasraya, yang dimana kurikulum khusus, yaitu K-13 yang pembelajarannya Per-muatan pembelajaran. Pemerintah Dharmasraya juga menyediakan Bahan ajar yang berupa kaset pembelajaran berisi modul pembelajaran dan media pembelajaran sehingga guru lebih mudah untuk menerapkan kurikulum khusus tersebut kepada siswa, tetapi media yang di berikan oleh Pemerintah tidak mencakup semua materi pembelajaran. Pada Semester II Pemerintah juga memberikan kaset pembelajaran yang berisi hanya modul saja. Hingga guru hanya menggunakan Modul yang diberikan oleh Pemerintah.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 08 Sungai Rumbai peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa pada muatan pembelajaran IPA masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari hasil ujian harian siswa Kelas IV SDN 08 Sungai Rumbai yang dirangkum di dalam Tabel 1.

Tabel 1. Data hasil ujian harian siswa pada kelas IV-2 di SD Negeri 08 Sungai Rumbai.

Ketuntasan	Kelas IV	
	A (tidak menggunakan video animasi)	Data
Nilai siswa di atas KKM 75	6 siswa	37.5%
Nilai siswa di bawah KKM 75	10 siswa	62.5%
Jumlah	16 Siswa	100%

Sumber : Guru Kelas IV-2 di SD Negeri 08 Sungai Rumbai

Berdasarkan Tabel 1 dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah. Salah satu faktor penyebab rendahnya hasil belajar

siswa pada kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai, yakni media pembelajaran kurang maksimal yang digunakan oleh guru dan media pembelajaran yang diberikan tidak mencakup semua materi hanya beberapa materi saja. Guru hanya menggunakan bahan ajar, yaitu: buku atau modul pembelajaran. Sehingga belum mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran serta siswa belum di bawa ke dalam kehidupan nyata sehingga siswa sulit untuk memahami pelajaran tersebut.

Berdasarkan permasalahan terhadap rendahnya hasil belajar siswa, sehingga perlu adanya suatu media yang efektif dapat menanggulangi permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang digunakan hendaknya berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Guna mewujudkan hal tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran seperti: Video Animasi.

Menurut Ayuningsih, (2017) menyatakan media merupakan suatu alat penyalur materi yang telah dirancang oleh guru. Prananda dkk., 2020 menyatakan Media merupakan segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran di dalam sebuah proses belajar dan kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. (Rahmayanti & Istianah, 2018) menyatakan bahwa media adalah sesuatu yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung materi yang telah direncanakan guru untuk menyampaikan tujuan pembelajaran.

Menurut Ayuningsih, (2017) Media pembelajaran membuat pembelajaran lebih efektif dan efisien, media pembelajaran yang digunakan guru, yaitu media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi adalah media yang berisi gambar-gambar serta audio. Menurut Jatmiko dkk., (2017) Media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar dan sekaligus bagian integral teknologi pendidikan yang perlu dimanfaatkan dan didayagunakan untuk menunjang keefektifitas proses pembelajaran. Ilmi & Tajuddin, (2021) menyatakan media pembelajaran merupakan peralatan yang berbentuk fisik yang didesain secara tersusun untuk menyampaikan informasi.

Prananda, Saputra, dkk., (2020) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan umpan balik dalam proses pembelajaran yaitu

tolak ukur yang digunakan untuk mengetahui apakah siswa memahami pembelajaran yang telah dipelajarinya. maka pelaksanaan IPA akan berjalan dengan baik, selain itu guru harus dapat mengembangkan kemampuan siswa secara efektif, menarik siswa secara aktif, dan melatih siswa untuk meningkatkan kemampuan berpikir dan mengungkapkan pendapat. Baswan, (2014) menyatakan hasil belajar merupakan kemampuan yang dicapai siswa dari proses belajar yang dapat diketahui dari pencapaian saat melakukan serangkaian tes hasil belajar. Afandi et al., (2013) menyatakan bahwa hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap.

METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitiannya yaitu eksperimen. Peneliti menggunakan desain eksperimennya yaitu *pre-experimental designs* bentuk *one-group pretest-posttest design*. Tempat penelitian di kelas IV-2 SD Negeri 08 Sungai Rumbai, waktu penelitian pada tanggal 22 Juni s/d 2 Juli 2021. Populasi dan sampel pada kelas IV-2 berjumlah 16 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan sampling kouta. Teknik pengumpulan data menggunakan soal tes pilihan ganda dan soal mencocokkan pada. Pengembangan instrumen yang berupa uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya beda. Teknik analisis data menggunakan perhitungan statistika dengan uji normalitas dan uji hipotesis pada SPSS 20.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

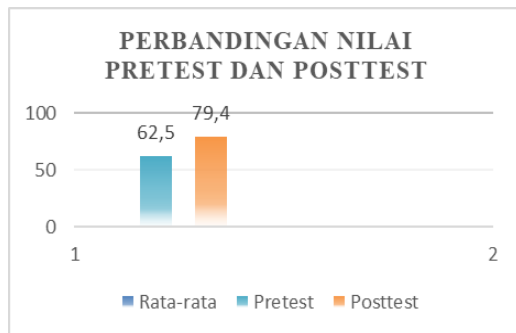
Pada penelitian ini terdapat 16 siswa pada kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai yang telah ditetapkan menjadi sampel penelitian. Sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan) kepada siswa, siswa di berikan soal *pretest* terlebih dahulu. Selanjutnya siswa diberikan *treatment* (perlakuan) dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Setelah diberikan *treatment*, terakhir siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah

diperoleh data *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri 08 Sungai Rumbai, selanjutnya data disajikan menurut nilai tertinggi (X_{maks}), nilai terendah (X_{min}), dan nilai rata-rata siswa. Adapun data hasil *pretest* dan *posttest* dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Data Hasil Pretest dan Posttest Siswa

No	Deskripsi Data	Pretest	Posttest
1	Jumlah Siswa	16	16
2	Jumlah Nilai	1000	1271
3	Rata-rata	62,5	79,4
4	X_{maks}	80	97
5	X_{min}	31	60

Berdasarkan analisis pada *pretest* dan *posttest* siswa diatas, dapat dijelaskan bahwa nilai rata-rata *pretest* siswa yaitu 62,5 dan nilai rata-rata *posttest* siswa yaitu 79,4. Berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* tersebut dapat dilihat bahwa nilai *pretest* lebih rendah dari nilai *posttest*. Untuk dapat melihat dengan jelas perbandingannya nilai *pretest* dan *posttest* siswa maka peneliti menyajikan dalam bentuk diagram. Berikut ini diagram perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV-2.



Gambar 1. Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest Kelas IV-2

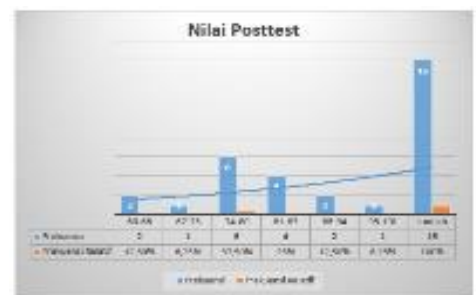
Gambar diatas menyajikan perbandingan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV-2. Nilai *pretest* adalah 62,5 sedangkan nilai *posttest* adalah 79,4. Jadi selisih antara nilai *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 16,9. Dari selisih tersebut dapat dilihat bahwa Perbandingan nilainya meningkat dari nilai rata-rata *pretest* ke nilai rata-rata *posttest*. Artinya nilai siswa

meningkat setelah diberikan treatment video animasi.

Sebelum sebelum diberi perlakuan, siswa diberikan materi pembelajaran IPA, serta peneliti melakukan observasi terhadap hasil belajar siswa sebelum diberi perlakuan, kemudian diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran video animasi serta peneliti melakukan obsevasi terhadap hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Berikut ini hasil dari obsevasi hasil belajar siswa sebekum diberikan perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, disajikan pada gambar berikut.



Gambar 2. Nilai Pretest



Gambar 3. Nilai Posttest

Setelah mendapatkan data hasil *pretest* dan *posttest*, dapat diperoleh data skor *pretest* dan data skor *posttest* pada siswa kelas IV-2, observasi tersebut untuk melihat pengaruh hasil belajar siswa dalam muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai sebelum dan sesudah perlakuan.

Sebelum melakukan uji hipotesis, dapat dilakukan yaitu, uji normalitas kemudian uji hipotesis. Data diuji untuk mengetahui apakah data yang didapat hasilnya normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal kemudian uji hipotesis. Uji normalitas dan uji hipotesis dilakukan dengan bantuan SPSS 20,

menggunakan tes *Kolmogorof Smirnov*, dengan kriterianya adalah jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang diuji normalitasnya yaitu *pretest* dan *posttest*. Berikut ini tabel uji normalitas data *pretest* dan *posttest* kelas IV SD Negeri 08 Sungai Rumbai.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas *Pretest* dan *Posttest*
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
PreTest	,202	16	,081
PostTest	,210	16	,059

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilihat bahwa signifikan yang didapat pada data *pretest* yaitu $0,81 > 0,05$ dan signifikansi yang didapat pada data *posttest* yaitu $0,59 > 0,05$. Artinya data *pretest* dan *posttest* siswa kelas IV SD Negeri 08 Sungai Rumbai adalah berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan diterima atau ditolak. Setelah data *pretest* dan *posttest* hasil belajar IPA berdistribusi normal, maka setelah itu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan SPSS 20. Peneliti melakukan uji *paired samples t-test*. Uji *paired samples t-test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap model pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas IV-2. Berikut ini adalah tabel uji *paired samples t-test*.

Tabel 2. Hasil Uji Paired Samples T Test

Paired Samples Test

	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1 PreTest - PostTest		-16,938	8,652	2,163	-21,548	-12,327	-7,830	15	,000

Berdasarkan tabel diatas, dapat diperoleh signifikansi dari uji *paired samples t test* yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA pada kelas IV-2.

Pembahasan

Pada hari pertama penelitian yang dilakukan pada kelas IV-1 yaitu validasi soal, jumlah soal yang di validasi adalah 25 soal pilihan ganda dan 6 soal mencocokkan. Setelah soal di jawab oleh siswa di periksa dan di uji reliabilitas, uji validitas tingkat kesukaran, dan daya beda dengan menggunakan Ms. Excel. Maka hasil yang di dapat setelah di uji reliabilitas, validitas, tingkat kesukaran, dan daya beda adalah 20 soal pilihan ganda dan 5 soal mencocokkan.

Pada hari berikutnya Pemberian soal *pretest* kepada siswa sebelum pemberian *treatment* (perlakuan). Sebagaimana yang terlihat pada hasil *pretest* hanya 3 orang siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, dimana rata-rata kelas hanya 62,5. Hasil tersebut dapat dinyatakan masih rendah karena belum mencapai KKM. Selain itu, hasil tersebut menunjukkan adanya masalah pada proses pembelajaran sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang belum maksimal. Selanjutnya peneliti melaksanakan *treatment* (perlakuan) yang dilaksanakan sebanyak 5 pertemuan.

Pelaksanaan *treatment* dilakukan sesuai RPP yang telah dibuat. Setelah pemberian *treatment* (perlakuan), selanjutnya peneliti memberikan soal *posttest* kepada siswa. Hasil *posttest* meningkat dari hasil *pretest*, yang dimana nilai menacapai diatas KKM. Selain itu, semua siswa mencapai ketuntasan, dimana hasil yang diperoleh sangat baik, nilai tertinggi pada *pretest* mencapai angka 80, nilai tertinggi pada *posttest* mencapai angka 97, nilai terendah pada *pretest* mencapai angka 31, dan nilai terendah pada *posttest* mencapai angka 60.

Usai dilaksanakan penelitian pada kelas IV-2 diperoleh data *pretest* dan *posttest*. Setelah itu data *pretest* dan *posttest* di uji normalitas dan uji hipotesisnya. Hasil uji normalitas data *pretest* dan *posttest* memperoleh signifikan data *pretest* yaitu, $0,81 > 0,05$ dan signifikan yang diperoleh dari data

posttest yaitu, $0,59 > 0,05$ yang artinya data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah data berdistribusi normal, selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji *paired samples t test*. Hasil uji *paired samples t test* yang diperoleh yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian terhadap pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV SD Negeri 08 Sungai Rumbai, selanjutnya dilakukan pengolahan data yaitu uji normalitas dan uji hipotesis menggunakan uji *paired samples t test*. Hasil uji *paired samples t test* memperoleh signifikansi yaitu $0,000 < 0,05$ artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa muatan pembelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 08 Sungai Rumbai.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M., Chamalah, E., & Wardani, oktarina puspita. (2013). Model Dan Metode Pembelajaran Disekolah (cetakan 1). UNISSULA PRESS.

Ayuningsih, K. (2017). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Mata Pelajaran IPS Materi Menghargai Jasa Pahlawan di Kelas V SDN Sidokumpul Sidoarjo. *Journal of Information and Computer Technology Education*, 1(April), 1–7.
<http://ojs.umsida.ac.id/index.php/jicte/article/view/1129/762>

Baswan. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKN Pada Materi Susunan Pemerintahan Daerah Melalui Metode Bermain Peran dikelas IV SD di Siboang. *Kreatif Tadulako Online*, 3 no.(1), 258–275.

Dewi, N. M. J., Putra, D. K. N. S., & Ganing, N. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil

Belajar Ipa. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha*, 5(2), 1.

- Friska, S. Y., Pahmi, S., & Prananda, G. (2020). Pengaruh Model NHT Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Iaktan Alumni PGSD UNARS*, 9(1), 332–342.
- Hutauruk, P., & Simbolon, R. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dengan Alat Peraga Pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV SDN Nomor 14 Simbolon Purba. *School Education Journal*, 8(2), 112.
- Ilmi, N., & Tajuddin, R. (2021). Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Narasi Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 1(1), 38–44.
<https://ojs.unm.ac.id/societies/article/view/19418/10264>
- Jatmiko, P. D., Wijyantini, A., & Susilaningih, S. (2017). Pengaruh Pemanfaatan Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edcomtech Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 153–156.
- Prananda, G., Friska, S. Y., & Susilawati, W. O. (2021). Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains*, 9(1), 1–10.
<https://doi.org/10.25273/jems.v9i1.8421>
- Prananda, G., Saputra, R., & Ricky, Z. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Ika*, 8(2), 304–314.
- Prananda, G., Wardana, A., & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *Jurnal Dharma PGSD*, 1(1).
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.