

Artikel Wina.pdf

by

Submission date: 11-Jul-2023 07:26PM (UTC+0700)

Submission ID: 2129598554

File name: Artikel Wina.pdf (174.13K)

Word count: 3460

Character count: 21417

The Effectiveness of Video Media on Learning Outcomes of Elementary School Students

[Efektivitas Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar]

Winaldha Maulina¹⁾, Tri Linggo Wati^{*2)}

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*Email Penulis Korespondensi: trilinggowati@umsida.ac.id

Abstract. The purpose of this study is to determine the level of effectiveness of video media on student learning outcomes at SDN Bluru Kidul II Kec. Sidoarjo Kab. Sidoarjo. The research method applied is quantitative pre-experiment with the One Group Pretest-Posttest design. In this study there was only one class and there was no comparison class. So the pretest questions were handed over to students before they were given treatment, then if they had been treated by showing the video then students are given posttest questions that had been prepared. The t test was applied to research in order to obtain facts about the effect of video media on learning outcomes, thus being able to test alternative hypotheses to find changes in the average student learning outcomes. The results of this study indicate the level of effectiveness of video media in conveying science learning material for class V at SDN Bluru Kidul II. This is evidenced by the evidence from the results of the Paired sample t-test which found a significance value (2-tailed), namely $0.000 < 0.05$. From the results of this study it can be concluded that video media has a significant effectiveness value on the learning outcomes of elementary school students. The findings of this study are expected to be able to contribute new knowledge and experiences to writers and educators regarding the use of instructional media so as to be able to realize a dynamic learning environment that will support student learning outcomes.

Keywords – Video Media, Learning Outcomes, Elementary Students

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini yaitu guna mengetahui taraf efektivitasnya media video terhadap hasil belajar siswa di SDN Bluru Kidul II Kec. Sidoarjo Kab. Sidoarjo. Metode penelitian yang diterapkan yaitu kuantitatif pre-eksperimen dengan desain One Group Pretest-Posttest. Pada penelitian ini hanya terdapat satu kelas dan tidak ada kelas pembandingan. Jadi soal pretest diserahkan pada siswa sebelum diberinya perlakuan, lalu jika sudah diberi perlakuan dengan menampilkan video tersebut lalu peserta didik diberikan soal posttest yang telah disiapkan. Uji t diterapkan pada penelitian guna memperoleh fakta akan pengaruh media video terhadap hasil belajar, dengan demikian mampu diuji hipotesis alternatif didapatnya perubahan rata-rata hasil belajar siswa. Hasil penelitian, ini menunjukkan taraf efektivitas media video dalam menyampaikan materi pembelajaran IPA kelas V di SDN Bluru Kidul II. Hal ini dibuktikan dengan adanya bukti dari hasil Uji Paired sample t-test yang terdapat nilai signifikansi (2-tailed) yaitu $0,000 < 0,05$. Dari hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media video memiliki nilai kefektivan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. Temuan penelitian ini diharapkan mampu menyumbang pengetahuan dan pengalaman baru kepada penulis dan pendidik terkait pemanfaatan media pembelajaran sehingga mampu merealisasi lingkungan belajar yang dinamis yang akan menunjang hasil belajar siswa.

Kata Kunci- Media Video, Hasil Belajar, Siswa SD

I. PENDAHULUAN

Media merupakan bagian dari sistem yang bertindak sebagai komunikator non verbal. Media harus dapat diakses atau diterapkan di seluruh pelajaran agar dianggap sebagai bagian dari sistem. Dikatakan bahwasanya jika salah satunya hilang, hasil yang optimal tidak dapat dicapai [1]. Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat melakukan untuk mendukung proses belajar mengajar agar makna pesan tetap terjaga agar apa yang dikomunikasikan terkait tujuan Pendidikan lebih jelas, pembelajaran yang efektif dan efisien juga dimungkinkan [2]. Bagi siswa, media termasuk sumber pengetahuan. Siswa akan belajar pengetahuan dan berita baru dari ini. selain itu, media ini bisa diterapkan guna memberi tahu siswa atau sumber daya cadangan untuk ketidakhadiran guru untuk ilmu pengetahuan.

Di zaman sekarang ini dimana perkembangan teknologi semakin maju semakin cepat. Beberapa sekolah menawarkan kesempatan atau alat belajar khusus yang sangat inovatif dan serbaguna. Namun, jika metode penyajian yang digunakan saat ini justru demikian, siswa akan bosan dan kehilangan motivasi untuk belajar.

Lingkungan belajar yang cocok digunakan di sekolah dasar didasarkan pada karakteristik anak sekolah dasar. Misalnya, suka bermain dan bersenang-senang, menirukan benda, melihat, merasakan, dan bertindak memimpin dan bertindak. Salah satu alat pembelajaran audiovisual yang paling menarik dan mutakhir ialah lingkungan belajar berbasis video [3].

Penerapan media belajar yang optimal serta inovatif seperti yang sudah dijelaskan yakni media video saat ini banyak diminati[4]. Video adalah media yang lebih banyak menggunakan audio dan penglihatan. Media visual memegang peranan penting dalam pembelajaran. Kemungkinan besar apa yang Anda lihat atau dengar akan melekat dalam ingatan Anda daripada apa yang terjadi dan apa yang Anda baca atau dengar. Setiap video yang disediakan bagi siswa tentunya harus dirancang dengan baik, mudah dipahami, berdeskripsi yang ringkas dan mudah dipahami terkait materi yang diajarkan, serta menarik minat mereka[5]. Video ini sebenarnya agak mirip dengan film, dengan pengecualian bahwasanya video tersebut berkonsentrasi pada film utama dan memutar ulang adegan dan peristiwa saat video diputar, sehingga tidak dapat diakses oleh sebagian penonton [6].

Proses pembelajaran yang sukses tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu dalam memberikan informasi. Bagi siswanya yang masih dalam tahap operasional konkrit, belajar mengingat pelajaran dengan jelas sangatlah penting. Media ini berpeluang memberi guru ide-ide segar dalam peningkatan proses pendidikan [7]. Siswa juga terlibat dan termotivasi oleh media ini, terkhususnya dalam hal tulisan, film, dan animasi yang lucu dan orisinal. Format video yang disebut animasi dapat diterapkan guna menampilkan informasi yang sulit untuk disampaikan secara konvensional. Media pembelajaran video animasi merupakan salahsatunya memuat beberapa gambar oalahan yang kemudian dari hasil oleh tersebut dapat mendapatkan hasil gerakan, mudah diingat, dan juga diberikan suara-suara yang cocok dari gerakan animasi atau teks yang berisikan materi untuk memepertahankan amant dari materi pembelajaran.

Media pembelajaran videoa animasi ialah agar dapat memfasilitasi pengiriman informasi dan pesan untuk siswa melalui film atau video kartun bergerak. Film animasi ini memberi beberapa ciri menarik dan edukatif yang bisa dihasilkan. Dikarenakan konten videonya bermanfaat, informasi mampu diterapkan guna menyampaikan pengetahuan baru pada siswa dalam hal ini, merancang media animasi menarik dari segi huruf, warna, dan bentuk. [8]. Tujuan dibuatnya animasi ini yakni sebagai tambahan keragaman sumber belajar IPA serta guna peningkatan daya tarik, motivator serta efektifitas pembelajaran IPA.

Pengetahuan alam yang sering dijumpai di kehidupan sehari-hari siswa dimasukkan pada pelajaran IPA sekolah dasar. Konsekuensinya, pembelajaran sehari-hari ialah pembelajaran sains yang signifikan. [9]. Keunggulan dari animasi ini adalah dapat secara sistematis menjelaskan peristiwa pada setiap perubahan momen. Sedangkan dengan adanya lingkungan belajar yang menarik dapat menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan, pembelajaran yang membosankan menurunkan minat belajar siswa. oleh karena itu, lingkungan yang menarik dengan sendirinya dapat meningkatkan rasa ingin tahu dari siswa. Video animasi mengajar peserta melalui pembelajaran IPA, karena siswa dapat belajar mandiri kapan dan di mana mereka mau[10] .

Belajar adalah kegiatan di mana informasi ditangkap melalui pengolahan, akibatnya, pengetahuan berfungsi sebagai sumber daya pendidikan yang berharga bagi siswa. Sesuai dengan kurikulum saat ini dan tujuan yang ditargetkan, seorang guru akan menyusun program pembelajaran guna pemberian informasi penting kepada siswa[11]. Penting untuk diingat bahwasanya pembelajaran ialah suatu sistem dengan sejumlah Komponen dihubungkan bersama untuk mencapai tujuan. Keberhasilan belajar sangat penting karena belajar adalah suatu sistem bergantung pada keefektifan masing-masing komponen yang saling berinteraksi tersebut.

Hasil belajar merupakan interaksi dan perilaku belajar instruksi dari sudut pandang guru pengikut kursus diakhiri dengan evaluasi kinerja proses pembelajaran. Hasil belajar ialah perubahan perilaku siswa yang bisa dimonitor serta yang dapat ditakar dalam hal pengetahuan, sikap, dan kemampuan mereka. Pergeseran ini dapat dilihat sebagai peningkatan dan pertumbuhan sebelum orang lain yang tidak menyadarinya menyadarinya. Menurut[12], hasil belajar dapat dilihat sebagai hasil dari pelaksanaan suatu proses pembelajaran yang dilalui siswa. Hasil yang dicapai siswa selama waktu tertentu dinyatakan sebagai simbol, huruf, atau kata yang menjadi tolok ukur penelitian pembelajaran atau proses pembelajaran[13] . Hasil belajar, sebagaimana didefinisikan oleh Bloom dan dinyatakan dalam Diknas, ialah perbedaan perilaku yang termasuk dalam tiga kategori: kognitif (pengetahuan), emosional (sikap), dan psikomotor (keterampilan) [14]. Ketiganya tidak bertumpu sendiri tetapi merupakan keutuhan yang tidak bisa dipisahkan bahkan membangun hubungan yang bertahap. Ketiganya harus tercermin dalam hasil belajar peserta didik disekolah. Hasil belajar ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan intelektual[15].

Proses dari pembelajaran kreatif, inovatif, dan fleksibel tentunya dapat meningkatkan hasil khususnya belajar siswa. Hasil belajar yang dievaluasi di kelas berupa kemampuan baru yang telah dipelajari siswa melalui pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran tertentu. Apabila tujuan pendidikan ditetapkan dalam konteks sistem pendidikan nasional, maka dikelompokkan sesuai dengan taksonomi Bloom yang pada hakikatnya meliputi hasil kognitif, emosional, dan psikomotorik [16]. Pada kenyataannya yang sering digunakan ialah kognitif. Dikarenakan kemungkinan mudah diterapkan dan perangkat yang diberika tidak sulit, bagi siswa untuk memperoleh hanya pengetahuan, jadi tanggung jawab yang diberikan tidak dijalankan dengan sebaik-baiknya[17] .

Dari sini disimpulkan bahwa orang yang mau dan mau serius menjelaskan usahanya akan merasakan hasil dari kehausan orang tersebut akan ilmu. Jika mereka tidak memiliki keinginan atau minat untuk mengabdikan diri dalam belajar, mereka sendiri selalu bosan belajar, malas untuk mengikuti kegiatan belajar, dan juga menghadapi konsekuensi tidak pahami apa yang dijelaskan guru. Maka dari itu guru harus mengikuti perkembangan zaman yang semakin maju ini. Jika guru tetap menggunakan metode caramah hanya untuk mengajar, pasti siswa akan bosan. Oleh karena itu perlu diperkenalkan inovasi-inovasi baru ciptakan suasana belajar yang menyenangkan di dalam kelas, seperti menayangkan video dimana materi pembelajaran dimasukkan ke dalam video tersebut.

Penggunaan media video ini digunakan untuk mengetahui seberapa berpengaruh media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Sudah ada beberapa peneliti yang meniti tentang media ini dinataranya yaitu Pertama, Jurnal Pendidikan yang disusun oleh Yeza Safitri, STKIP Yayasan Abdi Pendidikan Payak¹⁰h dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Biolo³". Hasil dari penelitian ini menunjukkan rata-rata hasil belajar yang lebih tinggi bagi siswa yang menggunakan media video dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan media video [18]. Kedua, Artikel Penelitian yang disusun oleh Muhammad Chusnul Al Fasyi, Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negri Yogyakarta dengan judul "Pengaruh penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negri Ngonto Bantul Yogyakarta". Hasil penelitian ini menampakkan bahwasanya dari pemberian media berbasis video terhadap siswa dari kelas eksperimen mendapatkan nilai yang cukup tinggi dibanding kelas kontrol. Meskipun didalam kelas kontrol yang tidak menggunakan media video juga mengalami peningkatan nilai hasil belajar dari biasanya [19].

Dari contoh penelitian diatas dapat diketahui pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media video terhadap hasil belajar siswa di SDN Bluru Kidul II Sidoarjo. Tujuan penelitian ini ialah guna memperoleh fakta taraf penerapan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kelas V. Hasil penelitian ini yaitu untuk Pemberitahuan kepada semua pembaca dan semua pendidik bahwasannya para pendidik perlu memberikan media yang semenarik mungkin yang dapat membuat siswa paham dengan materi yang diberikan yang dimana itu dapat berpengaruh dengan hasil belajar siswa.

II. METODE

Jenis penelitian yang diterapkan di penelitian ini yakni kuantitatif pre-eksperimen, jenis penelitian ini tergolongkan jenis penelitian guna pengujian penerapan media berbasis video dalam berlangsungnya pembelajaran. Desain pada penelitian ini ialah one grup pretest post-test dipilih karena hanya terdapat satu kelas dan tidak ada kelas pembanding. Ditemukan bahwasanya didapati pretest sebelum menerima terapi melalui media video pembelajaran dan post-test setelah menerima perlakuan melalui media video pembelajaran dalam desain penelitian ini. Berikut ini adalah deskripsi desain penelitian:

Tabel Design Penelitian ⁹		
One-Group Pretest-Posttest Design		
Pretest Perlakuan/Treatment Posttest		
O ¹	X	O ²

Dimana O¹ adalah nilai dari pretest dan O² adalah nilai dari posttest, dan X adalah perlakuan/treatment, yaitu dimana pa² peserta didik telah diberikan perlakuan berupa penggunaan media video. Populasi merupakan suatu kumpulan elemen yang menjadi objek pada suatu penelitian² Populasi ialah suatu wilayah pemerataan yang terdiri dari: Pada penelitian yang dilakukan di SDN Bluru Kidul II dengan populasi pada penelitian ini ialah siswa kelas V di SDN Bluru Kidul II, sedangkan sampel yang diambil ialah selu¹⁰ anggota dari populasi yang diambil dengan jumlah 30 siswa dengan teknik sampling. Variable dengan kata lain dalam penelitian ini.

A. Variabel Independen : penggunaan media video

¹⁰ Variabel dependen : Hasil Belajar

Pada penelitian ini teknik analisis data menerapkan statistic untuk menghitung data berupa angka yang diterima melalui uji t berpasangan software SPSS, dengan tujuan menentukan hipotesis, menentukan taraf yang signifikan, serta menghitung t dengan table dan kemudian menarik kesimpulan. Untuk mengidentifikasi nilai signifikan, anda dapat memeriksa hasil uji-t berpasangan dari nilai-nilai tersebut Sig yang kurang dari 5%. Data yang dihimpun selanjutnya diuji dengan menerapkan uji T juga uji normalitas. Penelitian ini berfokus guna memastikan keefektifan media video bagian dalam mengintensifkan akses belajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengambil 2 sesi dengan menggunakan materi "Siklus Air". Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan untuk kelas V. kelas yang diuji dengan 30 siswa dari sekolah yang sama. Pada pertemuan pertama dilaksanakan pre-test di kelas V, pada pertemuan kedua siswa kelas V diberikan soal Post-test untuk melihat hasil belajar dari siswa dan melihat apakah ada perbedaan antara sebelum diberikan media dan setelah diberikan media video. Materi pembelajaran penelitian ini berpusat pada bagaimana curah hujan tercipta melalui siklus air. Hasil pemberian soal PreTest dan PostTest diterapkan guna mengukur hasil belajar siswa. Sebelum mendapat terapi, soal pretest diberi sebelum pembelajaran dimulai, dan setelah mendapat treatment, soal posttest diberi di akhir pembelajaran. Media video diterapkan guna merawat kelompok siswa ini. Sebelum diberikan perlakuan atau sebelum diberikannya video mereka hanya dijelaskan saja.

Menurut hasil penelitian serta uji hasil, peneliti memproleh fakta bahwasanya penerapan media video pada pembelajaran dapat berpengaruh berkontribusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA SDN Bluru Kidul II. Hal ini dapat dilihat dengan melihar rata-rata antara soal pre-test dan post-test yang mengalami peningkatan.

Tabel 1.

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	36.1667	30	8.87493	1.62033
	POST TEST	82.6667	30	9.80265	1.78971

Table diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata soal pre-test siswa mendapatkan 36,17, dan nilai rata-rata post-test (post-treatment) mendapatkna nilai sebesar 82,67. Dari sini dapat diketahu bahwa media pembelajaran sangatlah berpengaruh dalam penyampaian materi. Karena ada peningkatan dari rata-rata, maka ada peningkatan antara soal pre-test dan post-test.

Tabel 2.
Uji Normalitas

Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTest	.167	30	.032	.910	30	.015
	PostTest	.159	30	.050	.945	30	.126

Data dari hasil pre-test dan post-test sudah diujikan normalitasnya dengan taraf signifikansi 5%. Dalam tabel 2 diatas, nilai pre-test kelas V mendapatkan nilai signifikansi 0,032 > 0,05, sementara nilai post-test dari kelas V mendapatkan nilai signifikansi 0,050 > 0,05. Berdasarkan hasil dari pengolahan data uji normalitas, dapat diketahui bahwa dari soal pretest dan posttest nilai signifikansi ialah > 0,05.

Tabel 3.
Paired Samples Test

		Paired Differences							Sig. (2- tailed)
		Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence		t	df		
				Interval of the					
Mea	n	Lower	Upper						
Pai	-	6.7146	1.2259	-	-	-	29	.000	
r 1	POST TEST	46.5	3	2	49.007	43.992	37.9		
		0000			28	72	31		

Dari tabel diatas terdapat paired sample T test bisa diamati bahwasanya nilai hasil post-test kelas V SDN Bluru Kidul II memperoleh nilai sig(2-tailed) dengan nilai 0,000 yang mengartikan $0,000 < 0,05$, hal tersebut menampakkan didapatinya perbedaan signifikansi diantara hasil soal pretest dan posttest yang diamana telah diberikan perlakuan berupa pemberian media video dalam penyampaian materi pembelajaran.

Dari hasil penelitian diatas dapat diketahui nilai rata-rata soal pre-test adalah 36,17 sedangkan nilai rata-rata post-test adalah 82,67 yang artinya nilai hasil belajar mereka meningkat. Kemudian untuk mengetahui uji normalitas menunjukkan bahwa nilai pre-test kelas V mendapatkan nilai signifikansi $0,032 > 0,05$, sementara nilai post-test dari kelas V mendapatkan nilai signifikansi $0,05 > 0,05$ yang artinya berdasarkan uji normalitas kedua data dinyatakan normal. Kemudian untuk hasil dari uji t nilai sig(2-tailed) dengan nilai 0,000 yang mengartikan $0,000 < 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_1 diterima dan H_0 ditolak. Maka dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan hasil belajar dengan menggunakan media video terhadap siswa kelas V SDN Bluru Kidul II Sidoarjo. Sehingga dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media video memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Ini menciptakan timbal balik, dengan kata lain media pembelajaran dimana siswa dan guru hanya berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran (Gunawan, n.d.).

Dalam pembelajaran dengan menggunakan media video, peneliti membuat bahan ajar seperti silabus, RPP, bahan ajar, dan lembar evaluasi, serta menjelaskan kepada siswa di kelas. Siswa diinstruksikan untuk mendengarkan video yang ditampilkan kemudian menonton video tersebut dengan seksama. Selanjutnya, peneliti menjelaskan isi dari pengajaran "Siklus Air". Setelah itu, peneliti membagikan teks dan mengajukan pertanyaan kepada siswa di akhir, yang kemudian mereka ikuti dengan tugas. Proses pembelajaran lebih intensif dan media video yang digunakan untuk menyampaikan materi lebih menarik dan efektif.

Pengamatan pada saat posttest menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam proses pembelajaran mengalami perubahan dibandingkan saat pretest. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa meningkat, dan kemauan mereka untuk mengikuti pembelajaran juga meningkat. Dari sini terlihat bahwa pembelajaran menjadi sangat aktif setelah menggunakan media video dalam bahan ajar siklus air.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media video berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di SDN Bluru Kidul II Sidoarjo terkait materi ajar Siklu Air. Bukti yang tersedia menunjukkan skor rata-rata pretest 36,17, skor rata-rata setelah diberikan perlakuan media video 82,67, dan hasil uji-t $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa pengaruh itu ada dan hasil-hasil telah tercapai.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih ditujukan kepada PGSD Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan artikel ini, serta SDN Bluru Kidul II sebagai tempat untuk melaksanakan penelitian.

REFERENSI

- [1] Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD," 2018.
- [2] T. Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," 2018.
- [3] F. Rahmawati and I. R. W. Atmojo, "Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA," *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 6, pp. 6271–6279, Dec. 2021, doi: 10.31004/basicedu.v5i6.1717.
- [4] K. Ulfa, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Power Point," 2021.
- [5] B. Sunandar, "PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI DALAM," 2020.
- [6] K. Abdullah, H. J. Saputra, and I. Listyarini, "Analisis Media Pembelajaran Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa Klas V Di SDN 02 Ngawensari Kecamatan Ringinarum Kabupaten Kendal."
- [7] C. Pebriani, "Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V," *Jurnal Prima Edukasia*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, Jan. 2017, doi: 10.21831/jpe.v5i1.8461.
- [8] D. Arista Ismawati, D. Tandyonomanu, S. Sos, and M. Si, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Sub Pokok Bahasan Hubungan Antar Sudut Kelas VII SMP Negeri 1 Krembung Sidoarjo."
- [9] A. Lukman, J. Raden Mattahter No, K. Pasar Kota Jambi, D. Kurnia Hayati, and N. Hakim, "Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar."
- [10] F. Ayuliandari and I. Sylvia, "Efektivitas Media Video Animasi dalam Pembelajaran Sosiologi terhadap Peningkatan Pemahaman Materi Peserta Didik pada SMAN 12 Merangin," *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, vol. 1, no. 2, pp. 113–117, Jun. 2022, doi: 10.24036/nara.v1i2.33.
- [11] S. Pramana, "Analisis Minat Belajar Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Media Video Animasi pada Siswa Kelas V SDN 2 Wonorejo," 2022.
- [12] I. Yuwanita, H. Indira Dewi, D. Wicaksono, and S. Negeri Joglo, "Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa 1".
- [13] L. Novita, E. Sukmanasa, and M. Yudistira Pratama, "Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD," © 2019-Indonesian Journal of Primary Education, vol. 3, no. 2, pp. 64–72, 2019.
- [14] T. A. Adawiyah, A. Harso, and A. Nassar, "Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa," *Science, and Physics Education Journal (SPEJ)*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, Dec. 2020, doi: 10.31539/spej.v4i1.1636.
- [15] T. Indra Prasetya, "Journal of Educational Research and Evaluation Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa SMPN Kota Magelang," 2012. [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>
- [16] W. Lusi Widayanti, "Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas Viii Mts Negeri Donomulyo Kulon PENINGKATAN AKTIVITAS BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN METODE PROBLEM BASED LEARNING PADA SISWA KELAS VIIIA MTs NEGERI DONOMULYO KULON PROGO TAHUN PELAJARAN 2012/2013," *Jurnal Fisika Indonesia*, no. 49, 2013.
- [17] I. Magdalena, A. Hidayah, and T. Safitri, "Analisis Kemampuan Peserta Didik Pada Ranah Kognitif, Afektif, Psikomotorik Siswa Kelas II B SDN Kunciran 5 Tangerang," 2021. [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- [18] Y. Yendrita and Y. Syafitri, "Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Biologi," *BIOEDUSAINS: Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains*, vol. 2, no. 1, pp. 26–32, Jun. 2019, doi: 10.31539/bioedusains.v2i1.620.
- [19] A. Jurnal *et al.*, "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Ngoto Bantul Yogyakarta."
- [20] D. Gunawan PGSD and S. PGRI Tulungagung, "Pengaruh Media Video Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kognitif Kelas IV SD Negeri 2 Karangrejo Trenggalek."

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

Artikel Wina.pdf

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

9%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	es.upy.ac.id Internet Source	2%
2	Submitted to Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Student Paper	1%
3	docobook.com Internet Source	1%
4	www.researchgate.net Internet Source	1%
5	repository.unimal.ac.id Internet Source	1%
6	Submitted to University of Birmingham Student Paper	1%
7	al-afkar.com Internet Source	1%
8	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	1%
9	Submitted to Universitas Mulawarman Student Paper	1%

10 www.scribd.com 1 %
Internet Source

11 123dok.com 1 %
Internet Source

12 repository.ar-raniry.ac.id 1 %
Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On