

Revisi Artikel -Lina Rohmatun Nisa'.pdf

by

Submission date: 17-Jul-2023 11:07AM (UTC+0700)

Submission ID: 2132329016

File name: Revisi Artikel -Lina Rohmatun Nisa'.pdf (736.32K)

Word count: 3729

Character count: 23138

3 The Effect of Video Animated Video Media on the Cognitive Learning Outcomes of Grade V Student in Elementary School [Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V di Sekolah Dasar]

Lina Rohmatun Nisa¹⁾, Nur Efendi²⁾ 18

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

*Email Penulis Korespondensi: nur.efendi@umsida.ac.id

15 **Abstract.** This research is background motivated by problems in the field relate to low student learning outcomes and the lack of utilization of learning media, especially audiovisual media. This study aims to determine the effect of the use of animated video media on learning outcomes in subtema 1 of national events during the colonial period. The approach taken was the One-Group Pretest-Posttest experiment at Celep State Elementary School. The subjects of this study were fifth grade student at Celep State Elementary School consisting of 29 students. This research was conducted in the even semester of the 2022/2023 school year. The results showed that there was an effect of the use of animated video media on the learning outcomes of subtema 1 National events during the colonial period. This can be seen from the N-Gain value, namely 0,66 which can be categorized as moderate. With this it can be concluded that the study had a positive and significant influence on the use of animated media on the learning outcomes of subtema 1 National event during the colonial period. The result of this research are expected to provide new knowledge about learning media so that using innovative learning media can improve learning outcomes.

Keywords – Learning Outcomes; Media; Video Animation

Abstrak. Penelitian ini dilatar belakangi oleh permasalahan di lapangan terkait rendahnya hasil belajar siswa dan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran khususnya media audiovisual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penajajahan. Pendekatan yang digunakan adalah eksperimen One-Group Pretest-Posttest di SDN Celep. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Celep yang berjumlah 29 siswa, penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penajajahan. Hal itu terlihat dari nilai N-Gain yaitu 0,66 yang mana bisa dikategorikan sedang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berpengaruh positif dan signifikan antara penggunaan media animasi terhadap hasil belajar Subtema 1 Peristiwa Kebangsaan Masa Penajajahan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membagikan pengetahuan baru mengenai media pembelajaran sehingga penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan hasil belajar.

19 **Kata Kunci** – Hasil belajar; Media; Video Animasi

I. PENDAHULUAN

5 Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada peserta didik yang dapat di amati dan di ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat dikatakan sebagai terjadinya kemajuan dan perkembangan yang lebih baik sebelumnya serta yang belum memahami akan menjadi mengerti. Hasil belajar dapat diartikan sebagai implementasi dari sebuah proses belajar yang dilalui oleh peserta didik [1]. Hasil belajar merupakan penilaian dari penelitian kegiatan belajar atau proses belajar yang dinyatakan dalam simbol, huruf, atau kalimat yang menceritakan hasil yang sudah dicapai peserta didik [2]. Menurut Bloom yang tercantum dalam pendidikan nasional, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang meliputi tiga ranah antara lain, ranah kognitif (pengetahuan), ranah afektif (sikap), serta ranah psikomotorik (keterampilan) [3]. Ketiganya tidak bertumpu sendiri tetapi merupakan keutuhan yang tidak bisa dipisahkan bahkan membangun hubungan yang bertahap. Ketiganya harus tercermin dalam hasil belajar peserta didik di sekolah. Hasil belajar ranah kognitif merupakan ranah yang berkaitan dengan intelektual [4]. Diantara tiga ranah tersebut, ranah yang paling dominan dalam penilaian hasil belajar adalah ranah kognitif, karena ranah tersebut merupakan kenampakan yang instan untuk memperlihatkan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Hasil belajar ranah kognitif dibagi menjadi beberapa aspek, antara lain memahami, mengingat, menerapkan, menganalisis, menilai, dan menciptakan [5].

Hasil belajar dapat dimaknai sebagai suatu kegiatan untuk mengetahui sejauh mana tujuan instruksional yang telah dicapai oleh peserta didik [6]. Hasil belajar ranah kognitif banyak mendapat perhatian publik karena memiliki nilai pengetahuan yang tinggi serta dapat meningkatkan pemahaman bagi peserta didik. Adapun bidang IPA merupakan

salah satu bidang yang perlu dikuasai oleh peserta didik dalam rangka meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik demi menciptakan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hasil belajar adalah umpan balik setelah peserta didik melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu dengan belajar ¹¹ura sungguh- sungguh maka akan mendapatkan hasil belajar yang optimal [7]. Pembelajaran IPA di SD adalah pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip, proses yang mana bisa meningkatkan sikap ilmiah siswa terhadap konsep-konsep IPA. Oleh sebab itu, kegiatan ¹⁶jar mengajar di sekolah dasar dilaksanakan dengan menggunakan pemahaman sederhana seperti kegiatan dalam kehidupan sehari-hari [8].

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, bahwa di SDN Celep Sidoarjo terbukti hasil belajar kognitif masih rendah. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil ulangan harian siswa kelas 5 pada pembelajaran IPA, berdasarkan nilai rata-rata yang didapat siswa dari ulangan harian tersebut membuktikan bahwa hasil belajar siswa dibawah KKM 75, sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh siswa kelas 5 pada kemampuan kognitif masih rendah. Rendahnya hasil belajar kognitif siswa kelas 5 SDN Celep Sidoarjo pada pembelajaran IPA disebabkan oleh proses pembelajaran yang monoton bagi siswa serta kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan bagi siswa. Hal tersebut akan menjadikan peserta didik merasa bosan dan tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fitriana tentang hasil belajar disalah satu SD Negeri 188 Tanrongi bahwa hasil belajar siswa kelas V dibidang Ilmu Pengetahuan Alam sangat rendah, yang mana hasil belajar pada pembelajaran IPA diketahui banyak nilai siswa yang masih dibawah KKM yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut [8]. Penelitian yang ²na juga dilakukan oleh Pratama dimana hasil belajar siswa disalah satu SDN Babakan 01 sebesar 65% siswa di kelas IV y²g mendapatkan hasil belajar rendah dan bisa dikategorikan belum mencapai KKM yang ditentukan [2]. Adapun data yang didapat dari lembaga survey PISA (2018) menunjukkan bahwasanya pendapatan hasil belajar di Indonesia menduduki peringkat ke 63 dari 70 negara. Hal ini menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar peserta didik akan mempengaruhi nilai yang diperoleh peserta didik, oleh sebab itu para guru harus bisa memaksimalkan proses belajar mengajar dengan baik. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dalam penelitian ini adalah penelitian ini memfokuskan pada hasil belajar kognitif, dengan menggunakan materi dan objek penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya mengajar dengan baik. Perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu dalam penelitian yang berbeda dari penelitian sebelumnya.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, maka dalam proses pembelajaran diperlukan sebuah media yang mampu menarik perhatian peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang memiliki peran penting dalam proses pembelajaran [9]. Kesesuaian penggunaan media pembelajaran bisa mempengaruhi kualitas proses dan hasil yang akan dicapai. Adapun salah satu diantara berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang diharapkan ²¹ mampu meningkatkan hasil belajar siswa adalah media video animasi. Trianawati mengemukakan bahwa media video animasi adalah media yang didalamnya terdapat beberapa gambar yang berurutan lalu gambar tersebut digerakkan sehingga menjadi sebuah video animasi [10]. Alamsyah juga menyatakan bahwa media video animasi adalah sebuah program computer yang diterapkan pada saat p⁶yampaian pembelajaran yang berisikan audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu [10]. Media video animasi adalah suatu seni untuk memanipulasi gambar menjadi seo⁴- olah hidup dan bergerak yang disertai dnegan adanya audio [11]. Animasi dapat memvisualkan suatu objek dapat bergerak dan kelihatan seolah-olah hidup, yang dipersembahkan secara interaktif dalam media pembelajaran. Sehingga pembelajaran dalam materi perubahan kalor pada mata pelajaran IPA akan lebih menarik, dengan harapan dapat memotifasi dan memaksimalkan kegiatan belajar supaya dapat meningkatkan hasil belajar yang akan dicapai [11]. Peranan media video animasi dalam konteks mampu memvisualkan kejadian-kejadian pada masa lampau dalam waktu yang singkat, kalimat yang disampaikan cepat dan mudah di ringkas, mengembangkan pemahaman dan pola berpikir siswa, serta mengembangkan imajinasi para siswa [12].

Media video animasi merupakan salah satu alternatif pembelajaran yang dapat meningkatkan antusiasme peserta didik untuk mengikut kegiatan proses belajar mengajar. Suryani (2016:186) menyatakan bahwa ¹⁰manfaatan media video animasi pada pembelajaran juga bisa membangun harapan bagi peserta didik, selain dapat meningkatkan semangat belajar siswa, penggunaan penggunaan media video animasi juga meningkatkan pengetahuan siswa pada pelajaran sehingga dapat mendukung kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dalam menyampaikan penjelasan pelajaran tersebut [13]. Media video animasi juga merupakan solusi bagi guru agar pembelajaran yang disampaikan bisa disampaikan secara optimal. Aslam (2021) menyatakan pada peningkatan prestasi belajar serta nilai peserta didik agar mendapatkan nilai yang maksimal dapat m⁹anfaatkan media video animasi dalam proses belajar mengajar [14]. Media video animasi merupakan salah satu media ya⁹ paling efektif dalam proses belajar mengajar serta dapat memberikan sebuah pengalaman bagi peserta didik. Media video animasi juga membantu proses belajar mengajar serta materi yang ada pada video dapat menjadi pusat perhatian pesera didik sehingga siswa mudah mencerna dengan baik materi yang telah dijelaskan dan memudahkan guru pada saat penyampaian materi yang akan dipelajari [13]. Adapun penelitian-penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media video animasi

yang mendukung perubahan hasil belajar yang lebih baik yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pramulia, hasil dari penelitian tersebut terbukti bahwa menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berpengaruh sangat baik terhadap proses pembelajaran, sehingga membuat peserta didik lebih mengetahui konsep dalam materi serta dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa [15]. Selain itu, Aslam dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa media video animasi memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat dan menghasilkan nilai-nilai yang memuaskan serta mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan [16]. Dari beberapa penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun dalam beberapa penelitian tersebut hasil belajar yang dituju masih bersifat umum dan belum terpusat pada satu aspek, adapun aspek yang dinilai oleh guru dan menjadi tolak ukur keberhasilan siswa dalam menguasai suatu materi adalah aspek kognitif.

Berdasarkan pada latar belakang tersebut, maka tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk memahami bagaimana pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran pada materi perubahan kalor kelas V di SDN Celep Sidoarjo. Dengan adanya media video animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi dengan maksimal serta dapat membantu peserta didik untuk mempermudah mengetahui materi yang dijelaskan oleh guru. Terdapat beberapa kegunaan media video animasi pada proses penyampaian materi pembelajaran yaitu, video animasi bisa menarik perhatian peserta didik, sehingga materi yang disampaikan dapat diingat dalam jangka waktu yang lama. Manfaat yang lain yaitu untuk mempermudah susunan pembelajaran, dan dapat menjelaskan materi yang dianggap sulit bagi peserta didik. Adanya penggunaan media video animasi dapat mempermudah suatu kegiatan belajar mengajar, sehingga media tersebut memiliki daya tarik yang cukup kuat dan dengan harapan adanya media video animasi dapat memberikan pengaruh dalam proses belajar mengajar tersebut.

II. METODE

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah kuantitatif *pre-eksperimen*, jenis penelitian tersebut merupakan jenis penelitian untuk menguji coba penerapan media berbasis media video dalam berlangsungnya pembelajaran. Desain pada penelitian ini yaitu *one grup pretest post-test* dipilih karena hanya terdapat satu kelas dan tidak ada kelas pembandingan. Dalam desain penelitian ini ditemukan adanya *pretest*, selanjutnya diberi perlakuan memakai media video pembelajaran dan *post-test* setelah diberikan pembelajaran. Adapun desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

O₁ X O₂

Keterangan :

- O₁ = Test awal sebelum diberikan perlakuan
- X = Perlakuan diberikan menggunakan media video animasi
- O₂ = Test akhir dilakukan setelah diberikan perlakuan

Populasi yang terdapat pada penelitian ini yaitu siswa kelas 5 SDN Celep Sidoarjo yang berjumlah 29 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan sampel jenuh, adapun yang dijadikan sampel pada penelitian ini yaitu semua siswa kelas 5 SDN Celep Sidoarjo yang berjumlah 29 siswa. Sampel jenuh merupakan teknik penentuan sampel karena populasinya yang sedikit, kurang dari 30 anggota. Sumber data pada penelitian ini diperoleh dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada penggunaan media video animasi materi perubahan kalor kelas 5 SDN Celep Sidoarjo. Instrument penelitian yang digunakan berupa soal kognitif dengan kategoris tes tulis berupa soal pilihan ganda dengan indikator ranah kognitif dari C1 sampai dengan C4 yang telah diuji validitas konstruk diperoleh hasil 3,85 yang artinya sangat baik, dan uji validitas isi diperoleh hasil dengan nilai tertinggi 0,993 yang artinya valid digunakan, serta diuji reabilitas dengan hasil 0,774, tergolong variable atau kriteria tinggi. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dengan menerapkan media video animasi materi perubahan kalor, kemudian menggunakan teknik tes yaitu siswa diberikan tes tulis sebelum dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menerapkan media video animasi materi perubahan kalor. Sebelum media video animasi materi perubahan kalor diterapkan disebut *pretest* dan sesudah media video animasi materi perubahan kalor diterapkan disebut *posttest*. Teknik tes tulis digunakan untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa yang berhubungan dengan aspek kognitif. Berdasarkan pada data nilai siswa pada *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, teknik analisis data menggunakan rumus N-Gain yang digambarkan sebagai berikut:

$$\text{Normal Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Nilai yang diperoleh dapat dikategorikan menurut kriteria interpretasi skor pada tabel dibawah ini:

¹²
Tabel 1. Kriteria *Normal Gain* [17]

N-Gain	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah

Apabila diperoleh N-gain dengan kriteria sedang maka ada pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa di sekolah dasar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

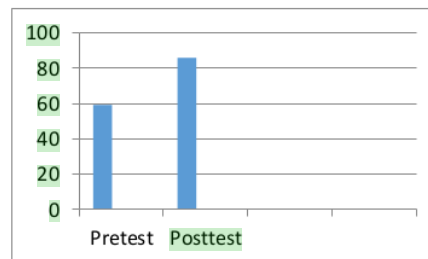
Tujuan ¹ penelitian yang dilakukan di SDN Celep Kabupaten Sidoarjo adalah untuk dapat memahami pengaruh penerapan media video animasi terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi perubahan kalor di Kelas V SDN Celep. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Februari 2023, data penelitian diperoleh dari nilai *Pretest* dan *Posttest* peserta didik pada penerapan media video animasi pada saat kegiatan belajar mengajar. Hasil dari nilai siswa dianalisis menggunakan rumus N-Gain diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil peningkatan hasil belajar siswa

Sampel	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	N-Gain	Kategori
Rata-rata	59.48	86.20	0.66	Sedang

² Tabel tersebut menunjukkan data skor rata-rata pretest, skor rata-rata posttest dan skor rata-rata N-Gain yang diperoleh siswa kelas V pada proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Perbedaan hasil belajar tersebut dapat dilihat pada diagram 1 sebagai berikut:

¹⁷
Diagram 1. Hasil ketercapaian pretest dan posttest siswa



Berdasarkan hasil ketercapaian hasil belajar pada tabel 1 dan diagram 1 tersebut yang diperoleh dari hasil ¹ penelitian menyatakan bahwa media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa pada materi perubahan kalor di kelas V, seperti yang ditunjukkan dengan analisis statistik deskriptif dengan diperoleh nilai *pretest* adalah 59.48 sedangkan nilai *posttest* adalah 86.20, adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh sekolah adalah 70,00, artinya hasil ini menyatakan bahwa sebelum penggunaan media video animasi pada pembelajaran IPA hasil belajar siswa dibawah KKM, tetapi setelah diterapkan media video animasi hasil belajar siswa meningkat jauh dari nilai KKM. Hasil perhitungan N-Gain yang telah dilakukan diperoleh hasil keseluruhan sebesar 0.66 termasuk dalam kategori sedang, sehingga dapat ³ dikatakan bahwa media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan pada hasil belajar siswa. Media video animasi dapat digunakan untuk menjelaskan materi karena dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak dalam pendekatan multiprestasi. Oleh karena itu, berdasarkan penelitian ini disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa terutama di kelas V SDN Celep. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang lain yang menunjukkan bahwa media video animasi dapat mendukung peserta didik yang masih kesulitan pada saat mencerna materi. ³ Penerapan media video animasi mempunyai kelayakan yang baik pada proses belajar mengajar. Hal ini diketahui dari indikator penyajian materi, materi yang akan disampaikan, kemudahan materi, kelengkapan materi, serta penyampaian materi yang sesuai dengan gambar [14].

Dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan media video animasi diawali dengan peneliti menyiapkan bahan meliputi Silabus, RPP, materi ajar dan lembar pen¹¹ian yang dipakai untuk penyampaian materi, kemudian menayangkan video pembelajaran dan menyebarkan lembar soal yang berhubungan dengan video pembelajaran yang usai di tayangkan. Peserta didik ditunjukkan untuk memahami video yang ditayangkan. Kemudian peneliti membahas materi mengenai “perubahan kalor” sesuai dengan video yang sudah ditayangkan. Setelah itu peneliti membagikan teks dan yang terk¹³ peserta didik mengerjakan soal yang sudah dibagikan dan dijawab sesuai pemahaman yang telah dijelaskan. Proses pembelajara¹³ akan lebih terarah dan media video animasi yang dipakai untuk penyampaian materi lebih menarik dan efektif. Sehingga dapat menunjukkan langkah-langkah proses secara jelas dan berurutan. Selama proses pembelajaran peserta didik diharapkan ¹⁶at memperoleh hasil belajar yang diinginkan [15]. Hasil belajar selalu menjadi sorotan karena untuk mengetahui proses pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh.

Hasil observasi setelah tes menunjukkan bahwa kinerja peserta didik pada saat pembelajaran mengalami perubahan dibandingkan dengan pretest. Hal tersebut dikarenakan siswa menjadi lebih antusias pada saat pembelajaran berlangsung, aktif dalam kegiatan tanya jawab. Dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar akan sangat aktif setelah menggunakan media video animasi dalam materi perubahan kalor dan media video animasi tersebut memiliki pengaruh terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas V SDN Celep Kabupaten Sidoarjo [18]. Berdasarkan hasil observasi ya¹³ telah dilakukan oleh peneliti, seluruh peserta didik berpartisipasi dalam pembelajaran dengan mengolah media video animasi di dalam kelas. Dengan media video animasi, siswa lebih fokus pada materi yang disampaikan melalui media video tersebut. Kegiatan siswa juga bisa kondusif dan sangat interaktif dengan materi yang menarik saat dijelaskan. Dengan adanya bantuan media audiovisual berupa media video animasi dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Peserta didik akan lebih memahami materi jika cara penyampaiannya menarik perhatian para siswa. Selain menarik perhatian para siswa, media video animasi juga bisa membantu para guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kegiatan guru dan siswa selama pembelajaran di SDN Celep memberikan dampak positif. Pembelajaran melalui media video animasi membuat guru berperan sebagai fasilitator, pengelola kelas, dan pembimbing. Sedangkan peserta didiklah yang memiliki peran aktif selama proses belajar mengajar berlangsung. Pemberian tindakan atau pembelajaran melalui media video animasi tidak hanya berpengaruh terhadap hasil belajar saja, akan tetapi juga akan berpen¹⁹uh positif terhadap sikap siswa, semangat siswa, serta kekeaktifitasan siswa. Peserta didik yang berpartisipasi lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar daripada guru. Maka dari itu, media video animasi memberikan pengaruh positif pada aktivitas guru dan siswa.

IV. SIMPULAN

¹³ Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media video animasi mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa di SDN Celep kelas V pada materi perubahan kalor. Dengan pembuktian diperoleh nilai rata-rata tes awal pretest 59.48, rata-rata setelah diberikan perlakuan menggunakan media video animasi hasil posttest rata-rata yaitu 86.20, dan nilai N-Gain 0.66 yang dikategorikan sedang. Hal ini meyakini bahwa ¹⁹nerapan media video animasi memiliki pengaruh baik terhadap hasil belajar kognitif dan bisa dikatakan bahwa dalam penelitian ini terdapat peningkatan yang signifikan pada proses belajar mengajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih ditujukan kepada PGSD Fakultas Psikologi dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang telah memberikan kesempatan untuk mempublikasikan artikel ini, serta SDN Celep sebagai tempat untuk melaksanakan penelitian ini.

REFERENSI

- [1] I. Yuwanita, H. I. Dewi, and D. Wicaksono, “Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Gaya Belajar Terhadap Hasil Belajar Ipa,” *Instruksional*, vol. 1, no. 2, p. 152, 2020, doi: 10.24853/instruksional.1.2.152-158.
- [2] L. Novita, E. Sukmanasa, and M. Y. Pratama, “Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD,” *Indones. J. Prim. Educ.*, vol. 3, no. 2, pp. 64–72, 2019, doi: 10.17509/ijpe.v3i2.22103.
- [3] T. A. Adawiyah, A. Harso, and A. Nassar, “Hasil Belajar IPA Berdasarkan Gaya Belajar Siswa,” *Sci. Phys. Educ. J.*, vol. 4, no. 1, pp. 1–8, 2020, doi: 10.31539/spej.v4i1.1636.
- [4] T. I. Prasetya, “Meningkatkan Keterampilan Menyusun Instrumen Hasil Belajar Berbasis Modul Interaktif Bagi Guru-Guru Ipa Smp N Kota Magelang,” *J. Educ. Res. Eval.*, vol. 1, no. 2, pp. 106–112, 2012, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jere>

- [5] T. F. Kresnandya, "Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata," *J. METAEDUKASI*, vol. 2, no. 1, pp. 28–37, 2020.
- [6] F. Ardiansah, "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang," *Tarbawy J. Pendidik. Islam*, vol. 5, no. 1, pp. 56–70, 2018, doi: 10.32923/tarbawy.v5i1.833.
- [7] S. Watini, "Pendekatan Kontekstual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Sains pada Anak Usia Dini," *J. Obs. J. Pendidik. Anak Usia Dini*, vol. 3, no. 1, p. 82, 2019, doi: 10.31004/obsesi.v3i1.111.
- [8] Nurwinda, M. Khaedar, Cayati, and E. H. Fitriana, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 36–44, 2022.
- [9] S. Nurfadhillah, A. P. Cahyani, A. F. Haya, P. S. Ananda, T. Widyastuti, and U. M. Tangerang, "Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV di SDN Cengklong 3," *J. Pendidik. dan Dakwah*, vol. 3, no. 2, pp. 396–418, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- [10] K. Sukarini and I. B. S. Manuaba, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar," *J. Edutech Undiksha*, vol. 9, no. 1, pp. 48–56, 2021, doi: 10.23887/jeu.v9i1.32347.
- [11] Sulistiowati and A. Khoiriyah, "Pengembangan Media Video Animasi Proses Fotosintesis pada Mata Pelajaran IPA Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SDN Jajartunggal III / 452 Surabaya," no. 1, pp. 1–9, 2014.
- [12] A. Busyaeri, T. Udin, and A. Zenuddin, "Pengaruh Penggunaan Video," *Al Ibtida*, vol. 3, no. 20, pp. 116–137, 2016.
- [13] F. F. Dewi and S. L. Handayani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 2530–2540, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1229>
- [14] M. T. Bua, "Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 3, pp. 3594–3601, 2022, doi: 10.31004/basicedu.v6i3.2689.
- [15] A. Nazilah, I. Sulistyawati, P. Pramulia, J. Pendidikan, and G. Sekolah, "Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo," vol. VI, no. November, pp. 161–169, 2022.
- [16] M. A. Sunami and A. Aslam, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *J. Basicedu*, vol. 5, no. 4, pp. 1940–1945, 2021, [Online]. Available: <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- [17] A. R. Rosmasari and Z. A. I. Supardi, "Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik pada Materi Usaha dan Energi Kelas X MIPA 4 SMAN 1 Gondang," *PENDIPA J. Sci. Educ.*, vol. 5, no. 3, pp. 472–478, 2021, doi: 10.33369/pendipa.5.3.472-478.
- [18] U. Nurul Furqani, "Pengaruh Penggunaan Media Video Youtube terhadap Hasil Belajar IPA pada Materi Perpindahan kalor Siswa Kelas V SDN 7 Letta Kabupaten Bantaeng," 2022.

Revisi Artikel -Lina Rohmatun Nisa'.pdf

ORIGINALITY REPORT

18%

SIMILARITY INDEX

18%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%
2	repository.unpak.ac.id Internet Source	2%
3	journal.unesa.ac.id Internet Source	1%
4	ml.scribd.com Internet Source	1%
5	id.123dok.com Internet Source	1%
6	e-journal.uniflor.ac.id Internet Source	1%
7	e-journal.ivet.ac.id Internet Source	1%
8	media.neliti.com Internet Source	1%
9	Fifit Fitria Dewi, Sri Lestari Handayani. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi	1%

Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

10 Rusi Rusmiati Aliyyah, Saraswati Saraswati, Sri Wahyuni Ulfah, Subaiki Ikhwan. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPA Pada Materi Sifat-Sifat Cahaya Menggunakan Media Video Pembelajaran", Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 2021

Publication

11 etheses.iainponorogo.ac.id 1 %

Internet Source

12 journal.unnes.ac.id 1 %

Internet Source

13 jurnalmahasiswa.unesa.ac.id 1 %

Internet Source

14 repository.ar-raniry.ac.id 1 %

Internet Source

15 jurnal.upmk.ac.id 1 %

Internet Source

16 docobook.com 1 %

Internet Source

17 repository.lppm.unila.ac.id 1 %

Internet Source

18 www.researchgate.net 1 %

Internet Source

19

id.scribd.com

Internet Source

1 %

20

jurnal.fkip.unmul.ac.id

Internet Source

1 %

21

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On