



The Effect of Animated Learning Video Media on 'Seeing Because of Light' on Students' Learning Outcomes and Motivation

Pengaruh Media Video Pembelajaran Animasi Melihat Karna Cahaya terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Siswa

*¹Putri Durrotul Hikmah, ²Ihwan Firmasyah

STKIP PGRI Bangkalan

e-mail: ¹putridurrotulh@gmail.com

Abstract

Learning in Natural Sciences is still teacher-centered or only teacher-centered, so several problems faced by a teacher arise such as the condition of students who are bored and sleepy during learning, student learning outcomes to be active in learning will be low which results in the ability of students to receive information becomes difficult so that student motivation to work on problems becomes low. Animation learning video media seeing because light is an appropriate medium to solve these learning problems because it is based on animation videos. The purpose of this study is to determine the influence of video media on visual animation learning because of light on the learning outcomes and motivation of students at SDN Pejagan 1. The research method used was quantitative, using a one-group pretest-posttest design. The results of the study showed that the video media of visual animation learning because of light had a significant effect on learning outcomes and student motivation based on the analysis of sig scores. $0.000 < 0.05$ for student learning outcomes and SIG scores. $0.004 < 0.05$ for student motivation.

Keywords: animation learning video media, learning outcomes, motivation

Abstrak

Pembelajaran pada Ilmu Pengetahuan Alam masih berbasis teacher centered atau hanya berpusat pada guru, sehingga timbul beberapa permasalahan yang dihadapi oleh seorang guru seperti kondisi siswa yang bosan dan mengantuk pada saat pembelajaran, hasil belajar siswa untuk aktif dalam pembelajaran akan menjadi rendah yang mengakibatkan kemampuan siswa menerima informasi menjadi sulit sehingga motivasi siswa untuk mengerjakan soal menjadi rendah. Media video pembelajaran animasi melihat karna cahaya merupakan media yang sesuai untuk menyelesaikan permasalahan pembelajaran tersebut karena berbasis video animasi. Tujuan pada penelitian ini yaitu mengetahui pengaruh media video pembelajaran animasi melihat karna cahaya terhadap hasil belajar dan motivasi siswa di SDN Pejagan 1. Metode penelitian yang digunakan kuantitatif dengan desain *One-Group Pretest-Posttest Design*. Hasil penelitian menunjukkan media video pembelajaran animasi melihat karna cahaya berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar dan motivasi siswa berdasarkan hasil analisis nilai sig. sebesar $0,000 < 0,05$ untuk hasil belajar siswa dan nilai sig. sebesar $0,004 < 0,05$ untuk motivasi siswa.

Kata Kunci: media video pembelajaran animasi, hasil belajar, motivasi



Pendahuluan

Pendidikan merupakan usaha pemerintah melalui pengajaran atau pelatihan yang dilakukan di sekolah. Pendidikan merupakan hal terpenting dalam mewujudkan manusia yang berilmu, berbudaya, dan bertaqwa guna menjamin keberlanjutan pembangunan suatu bangsa. Pendidikan dapat dilakukan di luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat berperan serta dalam melestarikan lingkungan di masa yang akan datang. Guru di sekolah merupakan salah satu unsur eksternal yang memegang peranan sangat penting dalam mempengaruhi pilihan belajar peserta didik..(Ummah, 2019).

Belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setiap orang dengan tujuan untuk mengembangkan diri guna meningkatkan berbagai aspek sikap, pengetahuan, kreativitas, atau kemampuan Sebagai cara untuk memperoleh pengalaman dari pengetahuan yang ingin diperoleh. Belajar sering diartikan sebagai aktivitas mental dan fisik seseorang yang memengaruhi perilakunya dan menyebabkannya berubah dari sebelumnya (Nurlina et al., 2021).

Perkembangan pendidikan di era modern telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Guru harus mampu memberikan pengajaran yang menarik, merangsang, menyenangkan, dan menantang untuk menangkal dampak teknologi. Selain itu, mereka harus mendorong anak-anak untuk berpartisipasi secara aktif dan memberi mereka ruang yang cukup untuk mengekspresikan kreativitas, bakat, serta pertumbuhan fisik dan mental mereka. Seiring dengan perubahan zaman, kemajuan teknologi telah memengaruhi setiap aspek kehidupan manusia, termasuk politik, ekonomi, pendidikan, seni, dan budaya. Seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan, kemajuan teknologi termasuk dalam media pembelajaran tidak dapat dihindari dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran merupakan komponen penting yang meningkatkan efektivitas proses pendidikan di kelas. Telah diketahui bahwa penggunaan media seperti kertas membuat siswa tidak nyaman, dan satu-satunya alat bantu pembelajaran yang tersedia adalah buku Pelajaran (Kurniawan et al., 2018). Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video menyajikan animasi, gambar, dan suara, sehingga dapat memberikan memori jangka panjang kepada siswa. Ini mungkin lebih disukai oleh siswa karena mereka dapat melihat dan membayangkan apa yang disajikan selama pemutaran video berlangsung.

Video Animasi adalah proses merekam dan memainkan kembali sejumlah gambar statis untuk menciptakan ilusi pergerakan (Gulo et al., 2022). Kelebihan penggunaan media pembelajaran seperti video animasi adalah bahwa mereka dapat meningkatkan berbagai pendekatan pembelajaran, membuatnya lebih praktis, efisien, dan efektif. Pembelajaran IPA dapat meningkatkan pemahaman kita tentang kehidupan makhluk hidup yang ada di sekitar kita. IPA adalah kumpulan fakta dan pengetahuan yang menjelaskan alam semesta. Pembelajaran IPA adalah bidang yang tidak hanya bergantung pada teori atau bacaan, tetapi juga memerlukan penggunaan media atau percobaan praktikum untuk membantu siswa memahami materi yang dianggap abstrak menjadi konkret. Akibatnya, agar hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, media pembelajaran harus menarik bagi siswa. (Aliyyah et al., 2021).

Hasil belajar adalah kognitif, emosional, dan psikomotorik. Kemampuan untuk memahami dengan jelas dikaitkan dengan ranah kognitif; perasaan, sikap, dan kepribadian dikaitkan dengan ranah afektif; dan kemampuan untuk menampilkan keterampilan motorik sendiri yang diatur oleh kematangan psikologis dikaitkan dengan ranah psikomotorik. Untuk mencapai hasil belajar terbaik, pendidik harus menginspirasi siswa untuk belajar dengan cara yang efisien dan menyenangkan (Qur'ani, 2023).

Motivasi adalah respons dan umpan balik terhadap sesuatu dengan tujuan tertentu yang akan mengubah energi dalam tubuh seseorang. Beberapa komponen motivasi akan menghasilkan perubahan energi, yang dapat mencakup rasa dan emosi secara positif. Motivasi Mereka dipengaruhi oleh Keberhasilan siswa dalam pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi memiliki kemampuan untuk mendorong mereka untuk belajar dengan aktif sehingga mereka dapat mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang berhasil dalam pelajaran biasanya lebih termotivasi untuk mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran berikutnya. (Hera & Nurdin, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan saya di SDN Pejagan 1 Bangkalan kelas V, saya menemukan permasalahan yaitu masih adanya *teacher centered* atau hanya berpusat pada guru, sehingga muncul beberapa permasalahan yang dihadapi oleh seorang guru. Misalnya siswa yang merasa bosan dan mengantuk saat pelajaran berlangsung, maka siswa tersebut tidak bersemangat dalam mengikuti pelajaran karena guru di sana tidak menggunakan media pembelajaran saat pelajaran berlangsung, sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan efektif. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran saat

Pedagogik Journal of Islamic Elementary School

pelajaran sangatlah penting bagi seorang guru. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik, maka motivasi belajar siswa akan meningkat saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, saya melihat bahwa SDN Pejagan 1 Bangkalan memiliki sarana dan prasarana yang lengkap dan mendukung, seperti layar proyektor dan lain-lain.

Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan media video pembelajaran animasi agar meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA (ilmu pengetahuan alam). Oleh karena itu, peneliti memilih judul "Pengaruh Media Video Pembelajaran animasi Terhadap hasil belajar dan motivasi siswa di SDN Pejagan 1".

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran animasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Yang mana dengan menerapkan media video pembelajaran animasi diharapkan siswa lebih mudah termotivasi saat mengikuti proses pembelajaran. Video animasi akan menjadikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Setelah menemukan temuan penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang mereka lakukan, peneliti menggunakan informasi yang dipublikasikan untuk menarik kesimpulan. Yang relevan dengan tema yang diteliti oleh peneliti adalah penelitian menurut Pebriani (2017) Pengaruh Media Video terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V Sekolah Dasar. Yang mana hasil riset memperlihatkan bahwasannya hasil Penelitian ini membuktikan bahwa nilai signifikansi untuk pretest menunjukkan $0,856 > 0,05$ berarti tidak terdapat pengaruh Sedangkan untuk posttest nilai signifikansi yang diperoleh adalah $0,000 < 0,05$ berarti ada pengaruh.

Metode Penelitian

Metode kuantitatif yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur. Pendekatan kuantitatif menyampaikan hasil penelitian dengan data angka. (Sugiyono, 2017). Rancangan penelitian ini menerapkan desain One group design pretest-posttest merupakan kegiatan penelitian yang melakukan tes awal sebelum perlakuan dan tes akhir setelah perlakuan. Pada desain ini dilakukan tes awal sebelum siswa diberikan perlakuan dengan menerapkan media video pembelajaran animasi, setelah itu diberikan tes akhir pada akhir pembelajaran untuk melihat sejauh mana siswa termotivasi serta hasil belajar dalam proses pembelajaran. Pretest Desain ini dapat digambarkan pada tabel 1.

Tabel 1 Desain dan Rancangan Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

O₁ : Nilai Pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Model Pembelajaran

O₂ : Nilai Posttest (sesudah diberi perlakuan)

Populasi yang digunakan oleh peneliti yaitu siswa kelas V SDN Pejagan 1 Bangkalan yang pada tahun 2024/2025 dan terdiri dari kelas A,B,C,D dengan jumlah keseluruhan sebanyak 115 siswa menjadi populasi penelitian dan sampel yang digunakan dari keseluruhan populasi yang ada di SDN Pejagan 1 Bangkalan adalah kelas VD yang berjumlah 29 siswa.

Instrumen penelitian

Angket / kansioner

Skala riket yang digunakan pada angket ini menggunakan skala riket.

Tabel 2 Skala riket

Kategori Penilaian	Skor Penilaian
Selalu (SL)	4
Sering (SR)	3
Kadang-Kadang (KD)	2
Tidak pernah (TP)	1

Peneliti menggunakan soal tes tertulis dengan 20 pertanyaan pilihan ganda merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Jika setiap pertanyaan dijawab dengan benar, mereka akan menerima 100 poin. Jika hanya ada satu pertanyaan yang salah, mereka akan menerima nol poin, dan jika ada satu pertanyaan yang benar, mereka akan menerima 5 poin.

Variabel pada penelitian terdapat dua jenis yaitu independen dan dependen, media video pembelajaran animasi merupakan variabel independen pada penelitian ini, sedangkan motivasi dan hasil belajar merupakan variabel dependen. Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan uji validitas dan reliabilitas Dengan uji ini untuk mengetahui pengaruh media video pembelajaran animasi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa yang dilakukan dengan pemberian sebuah soal dan angket kepada setiap siswa. Uji normalitas bertujuan untuk menentukan apakah sebaran data dalam kelompok berdistribusi normal. Uji Paired Sample T-Test dengan membandingkan nilai tes awal dan tes akhir pada kuesioner motivasi dan hasil belajar

siswa. Dalam menganalisis uji hipotesis, peneliti menggunakan bantuan aplikasi software SPSS v21.0.

Hasil dan Pembahasan

Uji Validitas

Validitas adalah kata yang berasal dari kata "validity", yang berarti sejauh mana ketetapan instrumen pengukur tes. Uji analisis data ini menggunakan validitas untuk menentukan tingkat validitas instrumen penelitian tes atau angket. (Puspasari & Puspita, 2022). IBM SPSS digunakan untuk membantu uji validitas dalam penelitian ini. Untuk mengukur validitas instrumen aplikasi Windows, dilakukan analisis koreksi antara skor butir kuesioner dengan skor total dengan membandingkan nilai R hitung > R tabel. Jika R hitung lebih besar dari R tabel, yaitu 0,05, maka butir pertanyaan dalam kuesioner dianggap valid; jika R hitung lebih kecil dari R tabel, maka dianggap tidak valid.

Berdasarkan hasil uji validitas soal dan angket yang dilakukan menggunakan aplikasi SPSS For Windows, dapat dilihat pada Tabel 3 bahwa terdapat 20 butir soal kuesioner yang valid. Selanjutnya, dari hasil uji validitas tes yang ditampilkan pada Tabel 4, diketahui bahwa terdapat 17 item pernyataan yang valid, sedangkan 7 item pernyataan lainnya dinyatakan tidak valid. Dengan demikian, terdapat total 10 item pernyataan yang valid.

Uji realibilitas

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji reabilitas untuk menguji reliabilitas instrument menggunakan rumus Chonbach's Alpha dengan menggunakan Aplikasi SPSS For Windows dengan hasil uji coba terhadap 27 responden dan sehingga diperoleh output SPSS Uji Reliabilitas dengan hasil analisis dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Uji Reliabilitas Soal Hasil Belajar

Cronbach's Alpha	N of Items
,979	20

Berdasarkan hasil uji reabilitas pada tabel.3 di atas diperoleh nilai Croanbach's Alpha yang cukup besar yaitu 0,979 kemudian di bandingkan nilai rtabel signifikan 5% diperoleh nilai rtabel 0,381 maka dari itu dapat diartikan bahwa soal tes tersebut reliabel.

Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Angket

Cronbach's Alpha	N of Items
,823	17

Berdasarkan hasil uji reliabilitas pada tabel.4 di atas diperoleh nilai Croanbach's Alpha yang cukup besar yaitu 0,823 kemudian bandingkan nilai rtabel signifikan 5% diperoleh nilai rtabel 0,381 maka dari itu dapat diartikan bahwa angket tersebut reliabel.

Uji Normalitas

Dalam penelitian ini, peneliti mengaplikasikan uji normalitas untuk menentukan apakah data pretest dan posttest soal mengikuti distribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan dengan memanfaatkan SPSS For Windows, khususnya dengan metode Kolmogorov-Smirnov. Hasil analisis nilai pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5 Uji Normalitas Soal Hasil Belajar

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	14,45830691
	Absolute	,122
Most Extreme Differences	Positive	,122
	Negative	-,070
Kolmogorov-Smirnov Z		,659
Asymp. Sig. (2-tailed)		,778
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data		

Berdasarkan Uji Normalitas Pretest dan Posttest pada tabel.5 diatas, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,778 lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa soal tersebut berdistribusi normal.

Tabel 6 Uji Normalitas Angket

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		29
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	3,58218152
	Absolute	,151
Most Extreme Differences	Positive	,093
	Negative	-,151
Kolmogorov-Smirnov Z		,811
Asymp. Sig. (2-tailed)		,527
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data		

Berdasarkan Uji Normalitas Angket pada tabel.6 diatas, diketahui nilai signifikansi sebesar 0,527 lebih besar dari 0,05. Jadi dapat disimpulkan bahwa angket tersebut berdistribusi normal.

Uji Paired Sample T-Test

Tabel 7 Hasil Pretest Dan Posttest Hasil Belajar

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test hasil belajar	40,17	29	15,381	2,856
	Post test hasil belajar	86,21	29	11,700	2,173

Berdasarkan hasil analisis hipotesis yang ditampilkan pada Tabel 7 dari output SPSS versi 21. 0, nilai rata-rata pretest tercatat sebesar 40,17, sementara nilai rata-rata posttest mencapai 86,21. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar video animasi dengan uji Paired Sample T-Test dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam penelitian Prastica et al. (2021) Hasil belajar siswa sebelum digunakan media video pembelajaran dengan nilai rata-rata 43,29 pada kualifikasi rendah, hasil belajar siswa sesudah digunakan media video pembelajaran pada siswa, dengan nilai rata-rata 87,94 pada kualifikasi tinggi serta terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa digunakan media video pembelajaran.

Tabel 8 Hasil Pretest Dan Posttest Motivasi Belajar

		Paired Samples Statistics			
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre test motivasi belajar	28,17	29	3,704	,688
	Post test motivasi belajar	30,93	29	4,070	,756

Berdasarkan hasil analisis hipotesis yang ditunjukkan pada Tabel 8, output SPSS versi 21. 0 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest adalah 28,17, sementara nilai rata-rata posttest mencapai 30,93. Dari hasil analisis dapat disimpulkan bahwa penggunaan bahan ajar video animasi dengan uji Paired Sample T-Test dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Indikator Motivasi belajar: (1) Mempunyai kemauan belajar yang tinggi; (2) Penuh semangat; (3) Mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi; (4) Mampu berjalan sendiri saat guru memberi tugas pada siswa; (5) Mempunyai rasa percaya diri; (6) Memiliki konsentrasi yang tinggi; (7) Kesulitan sebagai tantangan yang perlu

diselesaikan; dan (8) Mempunyai kesabaran dan daya juang tinggi. (Meilinda et al., 2024).

Tabel 9 Uji Paired Sample T-Test Hasil Belajar

	Paired Samples Test						T	df	Sig. (2-tailed)	
	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference	Lower				Upper
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean							
Pair 1 Pre Test Hasil Belajar - Post Test Hasil Belajar	-46,034	15,833	2,940	-52,057	-40,012	-15,658	28	,000		

Pada uji analisis paired sample t-test ini yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwasannya hasil uji paired sample t-test hasil belajar data pretest dan posttest terdapat atau memiliki perbedaan yang signifikan. Dapat dilihat dan tabel paired sample test $0,000 < 0,05$ sedangkan untuk motivasi belajar pretest dan posttest yaitu:

Tabel 10 Uji Paired Sample T-Test Motivasi Belajar

	Paired Samples Test						t	df	Sig. (2-tailed)	
	Paired Differences				95% Confidence Interval of the Difference	Lower				Upper
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean							
Pair 1 Pre Test Motivasi Belajar - Post Test Motivasi Belajar	-2,759	4,756	,883	-4,568	-,950	3,124	28	,004		

Pada uji analisis paired sample t-test ini yang dilakukan oleh peneliti dengan hasil tabel diatas dapat disimpulkan bahwasannya hasil uji paired sample t-test Motivasi belajar pretest dan posttest terdapat atau memiliki perbedaan yang signifikan. Dapat dilihat dari tabel paired sample t-test $0,004 < 0,05$.

Uji Manova

Uji manova ini merupakan uji instrumen yang digunakan untuk menghitung pengaruh variabel bebas yang berskala kategori terhadap dua atau lebih variabel terikat secara bersamaan dengan menggunakan skala kuantitatif. Hasil analisis uji MANOVA dapat dilihat pada tabel 11.

Tabel 11 Uji Manova

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	hasil belajar	30728,017 ^a	1	30728,017	164,558	,000
	motivasi belajar	110,345 ^b	1	110,345	7,287	,009
Intercept	hasil belajar	231590,086	1	231590,086	1240,238	,000
	motivasi belajar	50651,655	1	50651,655	3344,921	,000
Media Pembelajaran	hasil belajar	30728,017	1	30728,017	164,558	,000
	motivasi belajar	110,345	1	110,345	7,287	,009
Error	hasil belajar	10456,897	56	186,730		
	motivasi belajar	848,000	56	15,143		
Total	hasil belajar	272775,000	58			
	motivasi belajar	51610,000	58			
Corrected Total	hasil belajar	41184,914	57			
	motivasi belajar	958,345	57			

a. R Squared = ,746 (Adjusted R Squared = ,742)

b. R Squared = ,115 (Adjusted R Squared = ,099)

Berdasarkan hasil uji analisis hipotesis pada tabel 11 Output SPSS versi 21.0 uji Tests of BetweenSubjects Effects , nilai signifikansi yang didapatkan yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat di interpretasikan bahwa hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh pengaruh video pembelajaran animasi. Sedangkan pada analisis signifikansi motivasi belajar diperoleh nilai Sig. sebesar $0,009 < 0,05$, dengan kesimpulan bahwa kemampuan motivasi belajar siswa dapat dipengaruhi secara signifikan oleh media video pembelajaran animasi.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa, terdapat pengaruh media pembelajaran yaitu video animasi terhadap hasil belajar dan motivasi belajar siswa di SDN Pejagan 1. Media video pembelajaran animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan nilai rata-rata meningkat pada saat pretest sebesar 40.17 dan nilai rata-rata posttest sebesar 86.21. Media video pembelajaran animasi berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa dengan nilai rata-rata meningkat pada saat pretest sebesar 28.17 dan nilai rata-rata posttest sebesar 30.93. Media video pembelajaran animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar, berdasarkan hasil analisis nilai signifikansi (2-tailed) Sebesar $0,000 < 0,05$. Sedangkan pada analisis signifikansi motivasi belajar diperoleh nilai Sig. sebesar $0,009 < 0,05$, dengan kesimpulan bahwa hasil belajar dan motivasi

belajar siswa dapat dipengaruhi secara signifikan oleh media video pembelajaran animasi.

Referensi

- Aliyyah, R. R., Amini, A., Subasman, I., Sri, E., Herawati, B., & Febiantina, S. (2021). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Melalui Penggunaan Media Video Pembelajaran Efforts Toimprove the Science Learning Results Through the Use of Learning Video Media. *Jurnal Sosial Humaniora*, 12(1), 54–71.
- Gulo, F., Laia, A., & Ndruru, K. (2022). Kesalahan Penggunaan Tanda Baca Pada Karangan Eksposisi Siswa Kelas X Iis-B Sma Swasta Kampus Telukdalam Tahun Pembelajaran 2020/2021. *KOHESI: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(2), 52–63. <https://doi.org/10.57094/koehesi.v2i2.430>
- Hera, T., & Nurdin, N. (2019). Kontribusi Motivasi Mahasiswa Dalam Proses Kreatif Penciptaan Tari Pada Mata Kuliah Koreografi. *Jurnal Sitakara*, 4(1). <https://doi.org/10.31851/sitakara.v4i1.2558>
- Kurniawan, D., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Ipa Tentang Sifat Dan Perubahan Wujud Benda Kelas Iv Sdn Merjosari 5 Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 4(2), 119–125. <https://doi.org/10.17977/um031v4i22018p119>
- Meilinda, G., Sunaengsih, C., & Sujana, A. (2024). Penggunaan Media Flipbook Digital untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Cahaya dan Sifatnya. *Academy of Education Journal*, 15(1), 978–990. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2351>
- Nurlina, N., Nurfaidah, N., & Bahri, A. (2021). Teori Belajar dan Pembelajaran. In LPP Unismuh Makassar (Lembaga Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar) (Issue April).
- Pebriani, C. (2017). Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 5(1), 11–21. <https://doi.org/10.21831/jpe.v5i1.8461>
- Prastica, Y., Hidayat, M. T., Ghufuron, S., & Akhwani, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3260–3269. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1327>
- Puspasari, H., & Puspita, W. (2022). Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, 13(1), 65–71. <https://doi.org/10.26630/jk.v13i1.2814>
- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, 01, 1–23.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D* (ke-26). CV. Alfabeta.
- Ummah, M. S. (2019). Peran Guru Dalam Inovasi Pembelajaran. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14. <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng->

[8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484](http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005) SISTEM PEMBETUNGAN TERPUSAT STRATEGI MELESTARI