

Pengaruh Model Pembelajaran PAMER Berbantuan Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV SD Negeri Gunung Sari II Makassar

Andi Arbaina Fariza

andiarbainamf@gmail.com

Universitas Muhammadiyah Makassar

Andi Sugiati

Universitas Muhammadiyah Makassar

andisugiato07@gmail.com

Rismawati Rismawati

Universitas Muhammadiyah Makassar

rismawatia34@gmail.com

Korespondensi penulis : andiarbainamf@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to determine the level of learning outcomes of fourth grade students at Gunung Sari II State Elementary School in learning Pancasila Education after using the PAMER learning model assisted by animated videos and the influence of using the PAMER learning model assisted by animated videos on student learning outcomes in Pancasila Education learning for fourth grade students at State Elementary Schools. Gunung Sari II. This research uses the Quasi Experimental Design research method. The population in this study were all class IV students at SD Negeri Gunung Sari II. The sampling technique used was purposive sampling technique. The instrument used is a test instrument in the form of multiple choice questions to measure student learning outcomes with Pretest - Posttest Control Group Design. Based on the research results, it shows that students' Pancasila Education learning outcomes after using the PAMER learning model assisted by animated videos obtained an average score of 89.44 in the high category and in the control class an average score of 63.89 was obtained in the low category. Meanwhile, the effect of using the PAMER learning model assisted by animated videos on student learning outcomes in Pancasila Education learning for class IV students at SD Negeri Gunung Sari II from the results of hypothesis management obtained $Sig = 0.000$, meaning that H_0 is rejected because $Sig < \alpha$ or $(0.000 < 0.05)$. Meanwhile, H_1 is accepted because the analysis results show that $f_{count} > f_{table}$ or $(68.388 > 4.13)$. So the use of the PAMER learning model assisted by animated videos on learning outcomes in Pancasila education learning for class IV students has an influence at SD Negeri Gunung Sari II Makassar.

Keywords: Learning Model, PAMER Model, Animation Video, Learning Results.

ABSTRAK.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila setelah penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dan pengaruh penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *Quasi Experimental Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri Gunung Sari II. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar siswa dengan *Pretest - Posttest Control Group Design*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa setelah penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi diperoleh nilai rata-rata 89,44 dengan kategori tinggi dan pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata 63,89 dengan kategori rendah. Sedangkan pengaruh penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II dari hasil pengelolaan hipotesis diperoleh $Sig = 0,000$ artinya bahwa H_0 ditolak karena $Sig < \alpha$ atau $(0,000 < 0,05)$. Sedangkan H_1

diterima karena dari hasil analisis diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $(68,388 > 4,13)$. Maka penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap hasil belajar pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gunung Sari II Makassar.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, Model PAMER, Video Animasi, Hasil Belajar.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan kegiatan belajar agar peserta didik secara efektif dapat menumbuhkan potensi kekuatan rohani religius, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan lain yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No 20 tahun 2003)". Melalui proses pembelajaran, pendidikan mempunyai peran penting dalam meningkatkan kualitas manusia. Oleh karena itu, pembelajaran berkomitmen untuk menjadikan siswa sebagai harapan masa depan yang berkompeten, mandiri, kreatif, dan memiliki kemampuan berpikir kritis (Handiyani, 2022: 6).

Dalam ranah pendidikan, Pendidikan Pancasila merupakan kurikulum yang mewujudkan prinsip-prinsip luhur bangsa dan berupaya membentuk sikap positif manusia sejalan dengan nilai-nilai yang terdapat dalam pancasila (Pratiwi, 2021:2). Tujuan pendidikan pancasila adalah menjadikan manusia warga negara yang cerdas dan layak. Pendidikan Pancasila berkontribusi pada pengembangan kemampuan siswa dalam mewujudkan misi sosio-akademiknya, khususnya di bidang berpikir kritis, analisis, refleksi, dan pemecahan masalah. Salah satu pelajaran yang dapat meningkatkan kualitas dan potensi generasi masa depan bangsa adalah pendidikan pancasila. Namun, kenyataannya masih terdapat permasalahan tertentu di sekolah, khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas IV SD Negeri Gunung Sari II ditemukan suatu masalah yaitu rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Pancasila. Faktor atau kendala yang menyebabkan hasil belajar pendidikan Pancasila belum optimal antara lain, metode pembelajaran yang kurang menarik dan kurang bervariasi sehingga siswa merasa jenuh dan kurang antusias, minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran rendah disebabkan penggunaan model pembelajaran yang monoton oleh guru, terbentuknya kelompok belajar yang masih bersifat individu disebabkan guru kurang alternatif dalam menggunakan pembelajaran secara berkelompok, dan siswa masih belum terbiasa untuk saling bertukar pendapat disebabkan kurang percaya diri. Akibatnya hasil belajar siswa belum optimal.

Dengan demikian, dari permasalahan diatas hendaknya memilih dan menerapkan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat dan efektif agar tujuan pembelajaran

yang telah disusun dapat tercapai dengan maksimal. Salah satu model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dikelas IV SD Negeri Gunung Sari II adalah model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi.

Model pembelajaran PAMER merupakan singkatan dari pengetahuan awal (PA), memikirkan (Me1), mendiskusikan (Me2), mengomunikasikan (Me3), refleksi (R). Model pembelajaran PAMER telah memenuhi empat indikator keefektifan model pembelajaran, 1) Keterlaksanaan model pembelajaran, 2) Respon siswa terhadap model pembelajaran PAMER adalah positif, 3) Meningkatkan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi, dan 4) Karakter sipakatau (menghargai), reso (kerja keras), dan pace (peduli) siswa dinyatakan positif (Azis, 2022:196).

Penggunaan model pembelajaran PAMER dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Ketika media pembelajaran digunakan bersamaan dengan model PAMER, penerapannya menjadi lebih efektif (Azis, dkk 2023: 13). Media pembelajaran merupakan media yang digunakan guru untuk memberikan informasi dan bahan ajar kepada siswa selama proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat menarik minat siswa dan memberikan dampak yang baik terhadap pemahaman materi (Apriansyah, 2020: 9). Video animasi merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Video animasi adalah jenis materi audio-visual yang menggabungkan suara dan visual untuk menciptakan kesan yang menarik dan memberikan pesan pelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik.

Penerapan media video animasi dalam kegiatan pembelajaran juga membuat isi cerita yang diberikan oleh pengajar secara verbal dibuat lebih konkret sehingga mudah dimengerti oleh peserta didik (Muslimin, 2017: 26). Hasil penelitian membuktikan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Kusumawardani, dkk, 2022:110; Friska, dkk 2022:250); Nazilah, dkk, 2022:161). Selain itu, menurut Rahmayanti (2018), Media video animasi ini dapat mendukung pendidik dalam proses belajar mengajar sehingga melalui penerapan media video animasi ini pelajar akan memperoleh pembelajaran yang bermakna dan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan uraian diatas maka perlu diadakan penelitian yang diberi judul “pengaruh model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri Gunung Sari II”.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *quasi Experiment*. Quasi eksperimen dengan bentuk *control group design*. Menurut Sugiyono (2018:77) bentuk desain eksperimen tersebut merupakan pengembangan dari *true experimental design*. Pengontrolannya hanya dilakukan terhadap satu variabel yaitu variabel yang paling dominan yang bertujuan untuk menguji perlakuan/treatment terhadap subjek/objek penelitian untuk menguji hipotesis.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SD Negeri Gunung Sari II sebanyak 125 siswa. Sedangkan sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV dengan 18 jumlah siswa. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017:118). Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian pada penelitian ini yaitu tes hasil belajar siswa dengan menggunakan soal pilihan ganda 10 nomor pada pokok bahasan materi membangun jati diri dalam kebhinekaan dan observasi keterlaksanaan pembelajaran.

Hasil belajar siswa dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan tujuan mendeskripsikan pemahaman siswa setelah dilakukan pembelajaran Pendidikan Pancasila melalui penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori-kategori skor hasil belajar adalah skala lima berdasarkan teknik kategorisasi standar yang diterapkan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI (2016):

Tabel 1 Teknik Kategorisasi Standar Berdasarkan Ketetapan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Nilai Hasil Belajar	Kategori
$0 \leq x < 55$	Sangat rendah
$55 \leq x < 75$	Rendah
$75 \leq x < 80$	Sedang
$80 \leq x < 90$	Tinggi
$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang akan digunakan dalam bentuk soal pilihan ganda berjumlah 10 soal, lembar observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari dua bagian yaitu analisis deskriptif dan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji-t. Namun sebelum pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di SD Negeri Gunung Sari II maka didapatkan data mengenai karakteristik siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II terdiri dari 18 siswa, 11 perempuan dan 7 laki-laki, dengan usia keseluruhan siswa 10 tahun. Adapun analisis data pada hasil belajar *pretest* sebelum diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran PAMER berbantuan video dan *posttest* setelah diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran PAMER berbantuan video yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Analisis Descriptive Pretest & Posttest Hasil Belajar Siswa

Kriteria	Pretest	Posttest
N	18	18
Minimal	50	70
Maksimal	80	100
Mean	63,89	89,44

Berdasarkan pada tabel 2 diketahui bahwa jumlah sampel sebanyak 18 siswa pada hasil *pretest* sebelum diterapkan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dengan nilai terendah 50, nilai tertinggi 80 dan nilai rata – rata 63,89 termasuk kategori rendah. Sedangkan pada hasil *posttest* setelah diterapkan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dengan nilai terendah 70, nilai tertinggi 100, dan nilai rata-rata 89,44 termasuk kategori tinggi.

Pengujian Normalitas

Hasil pengujian normalitas diperoleh nilai Sig α untuk hasil *pretest* sebelum diajarkan dengan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi sebesar 0,040 maka nilai Sig lebih besar dari pada nilai α ($0,040 > 0,05$). Sedangkan Sig α untuk hasil *posttest* setelah diajarkan dengan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi sebesar 0,013 dengan nilai Sig lebih besar dari pada nilai α ($0,013 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa data hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Pengujian Homogenitas

Hasil uji homogenitas diperoleh nilai Sig $\alpha = 0,885$, ini berarti nilai sig lebih besar dari α ($0,885 > 0,05$) sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data bersifat homogen. Jadi, demikian statistik yang digunakan dalam analisis statistik inferensial adalah statistik parametrik dengan menggunakan Uji- F.

Pengujian Hipotesis

ANOVA

Hasil	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5877.778	1	5877.778	68.388	.000
Within Groups	2922.222	34	85.948		
Total	8800.000	35			

Uji hipotesis dianalisis dengan menggunakan Uji-f program SPSS Versi 26 (*One-Way Anova*) untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Gunung Sari II.

Uji hipotesis dilakukan pada hasil *Pretest* sebelum penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dan *posttest* setelah penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi. Berdasarkan hasil pengelolaan uji hipotesis diperoleh $Sig = 0,000$ artinya bahwa H_0 ditolak karena $Sig < \alpha$ atau $(0,000 < 0,05)$. Sedangkan H_1 diterima karena dari hasil analisis diperoleh $f_{hitung} > f_{tabel}$ atau $(68,388 > 4,13)$. Pengujian hipotesis tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II.

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa setelah penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi pada hasil *pretest* diperoleh nilai rata-rata 63,89 dengan kata lain hasil belajar siswa belum maksimal dalam memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Hal ini disebabkan karena siswa merasa kurang tertarik dengan strategi mengajar yang diterapkan, siswa kurang memperhatikan materi pelajaran yang dijelaskan, siswa merasa kesulitan mengerjakan tugas, siswa masih kurang percaya diri dalam berpendapat, dan minimnya semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar siswa berada pada kategori rendah.

Sedangkan analisis data hasil belajar siswa pada hasil *posttest* setelah penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi diperoleh nilai rata-rata 89,44 dengan kategori tinggi. Hal ini menunjukkan kemampuan hasil belajar siswa pada hasil *posttest* setelah diajarkan menggunakan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi memiliki keberhasilan lebih tinggi dibandingkan dengan hasil *pretest*.

Hal ini berarti hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan atau *treatment* secara klasikal telah berhasil tercapai dengan kata lain hasil belajar siswa telah maksimal dalam memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). Keberhasilan yang dicapai dikarenakan penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat melatih kemampuan siswa untuk belajar lebih aktif dengan memberikan siswa kesempatan untuk menemukan sendiri pengetahuan terkait materi melalui serangkaian proses, memberikan kesempatan kepada siswa untuk memikirkan, mendiskusikan, dan mengomunikasikan (mengemukakan pendapat) serta menjadikan siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran karena mengetahui keterkaitan antara materi yang dipelajarinya dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini tampak dari aktivitas siswa saat pembelajaran berlangsung seperti siswa fokus menyimak penjelasan guru, aktif berdiskusi, adanya umpan balik guru dan siswa, dan mampu menyelesaikan tugas LKPD dengan hasil yang memuaskan, baik individu maupun berkelompok.

Sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh Azis (2022:196) dimana hasil penelitiannya menunjukkan bahwa model Pembelajaran PAMER dapat meningkatkan hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi. Friska (2022:250) hasil penelitiannya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Hal ini sejalan dengan yang dilakukan oleh peneliti bahwa penggunaan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan diperkuat dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Dari hasil analisis data yang peneliti paparkan dapat memberikan gambaran bahwa model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dapat memberikan perbedaan dan pengaruh yang lebih baik terhadap hasil belajar siswa. Pada pembahasan hipotesis yang telah ditentukan oleh peneliti tentang ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti menyimpulkan sesuai data yang telah diperoleh dan diolah bahwa terdapat pengaruh yang signifikan berdasarkan *treatment* atau perlakuan yang diberikan.

Dengan demikian dapat di simpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada hasil *posttest* setelah di ajarkan dengan menggunakan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa pada hasil *pretest* sebelum diberikan perlakuan yang diajar tanpa menggunakan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi, dalam artian bahwa pembelajarandengan

menggunakan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi berpengaruh dan dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa berada pada kategori tinggi pada siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II Makassar.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis maka peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Gunung Sari II. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil belajar siswa setelah diberikan *treatment* yang berada pada kategori tinggi. Jadi, model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri Gunung Sari II Makassar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Azis, A., Fariza, A. A., Saleh, S. F., Bahar, E. E., & Rinaldi, R. Pengaruh Model Pembelajaran PAMER Berbantuan Video Animasi Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 13(1), 90-97.
- Azis, Abdul 2022, Pengembangan Model Pembelajaran PPKn Berbasis Budaya Siri' Na Pacce Di Sekolah Dasar Untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. 196.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Depdiknas. <http://sdm.data.kemdikbud.go.id/SNP/dokumen/undang-undang-no-20-tentang-sisdiknas.pdf>
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 250–255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>
- Handiyani, M., & Muhtar, T. (2022). Mengembangkan Motivasi Belajar Siswa melalui Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi: Sebuah Kajian Pembelajaran dalam Perspektif Pedagogik-Filosofis. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5817–5826. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3116>
- Kemendikbud. (2016). Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta : Kemendikbud
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem

Gerak Manusia. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(1), 110–115.
<https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>

- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan kewarganegaraan kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34.
- Nazilah, A., Sulistyawati, I., & Pramulia, P. (2022). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV SDN Kepuh Kiriman I Waru Sidoarjo. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 161-169.
- Nurgiansah, T. H. (2021). Pendidikan Pancasila Sebagai Upaya Membentuk Karakter Jujur. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 9(1), 35.
- Pratiwi, N. T. (2021). Analisis Implementasi Pendidikan Pancasila Sebagai Pendidikan Karakter Di Sd Negeri 002 Tanjungpinang Barat. *Journal of Educational Developmenta*, 2(1909037055), 439–449. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5681214>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta