**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Media merupakan perantara yang digunakan sebagai alat bantu dalam mengajar. Media sangat beragam jenisnya seiring dengan kemajuan teknologi saat ini. Pemnafaatan media dalam pembelajaran dapat dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, keuangan, maupun materi yang akan disampaikan. Media memiliki kontribusi yang penting dalam meningkatkan kualitas dan mutu proses pembelajaran. Inovasi pembelajaran mutlak diperlukan seiring perubahan dan perkembangan teknologi baik dalam arti perangkat keras, perangkat lunak maupun teknolgi lainya dalam pembelajaran. Point penting yang wajib dan harus guru perhatikan dalam pemanfaatan teknolgi sebagai media pembelajaran adalah ketersediaan *hardware* dan *software* serta bentuk metode pembelajaran yang akan digunakan.[[1]](#footnote-2)

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar, segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.[[2]](#footnote-3) Oemar hamalik mengemukakan bahwa pengertian media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.

Sedangkan menurut *Briggs* media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti, buku, film, video dan sebgaianya. Kemudian menurut *National Education Association* , bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.[[3]](#footnote-4)

Kurangnya minat belajar biasanya dikarenakan kurangnya fasilitas dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan kurangnya pemahaman dalam proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah.[[4]](#footnote-5) Oleh karena itu proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlansung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan dapat berlangsung secara optimal. Dari beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.[[5]](#footnote-6)

Beberapa tujuan penggunaan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Achsin adalah untuk mempermudah proses belajar-mengajar yang sedang berlangsung, untuk mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan informasi materi ke peserta didik, untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru atau pendidik, dapat mendorong keinginan peserta didik untuk mengetahui lebih banyak dan mendalam tentang materi atau pesan yang disampaikan oleh pendidik. Sedangkan sudjana, dkk menyatakan bahwa tujuan media pembelajaran adalah untuk menarik perhatian siswa, sehingga dapat menimbulkan motivasi, bahan pembelajaran akan semakin jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami, metode mengajar akan lebih bervariasi dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar,[[6]](#footnote-7) mengingat aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupuan mental. Dalam kegiatan belajar kedua itu harus selalu terkait.[[7]](#footnote-8) Jadi dapat disimpulakan bahwa tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam kegiatan belajar mengajar, meningkatkan motivasi belajar siswa, meninkatkan variasi metode pembelajaran dan meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan belajar mengajar.[[8]](#footnote-9)

Selain itu juga adapun manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu dapat membantu kemudahan belajar bagi siswa dan kemudahan mengajar bagi guru, melalui alat bantu konsep (tema) pengajaran yang abstrak dapat diwujudkan dalam bentuk kongkrit, kegiatan belajar mengajar tidak membosankan dan tidak monoton. Segala alat indera dapat menafsirkan dan turut berdialog sehinggakelemahan dari salah satu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lain.[[9]](#footnote-10) Sedangkan sadiman, dkk menjelaskan bahwa manfaat media pembelajaran yaitu dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, daya indera. Misalnya objek yang terlalu besar dapat digantikan dengan realita, gambar, film, atau model. Objek yang kecil bisa dibantu dengan menggunakan proyektor dan gambar.Gerak yang terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *highspeed photography.*Kejadian atau pristiwa di masa lampau dapat ditampilkan dengan pemutaran fim, video, foto, maupun VCD. Konsep yang terlalu luas dapat divisualisasi dengan bentuk film dan lain-lain.[[10]](#footnote-11)

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media video *character animation*. Menurut Departemen Pendudukan Nasional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia animasi adalah acara televisi yang berbentuk rangkaian tulisan atau gambar yang digerakkan secara mekanis elektronis sehingga tampak dilayar menjadi gerak. Kata animasi berasal dari kata *anima* yang berarti jiwa (*soul)*  atau nafas kehidupan. Animasi berasal dari semua penciptaan kehidupan baik dalam objek mati maupun ke dalam objek yang tidak bernyawa. Sedangkan menurut Ibiz Fernandes dalam bukunya *Macromedia Flash Animation & Cartooning* yang artinya adalah “Animasi adalah sebuah proses merekam dan memainkan kemabali serangkaian gambar statis untuk mendapakan sebuah ilusi pergerakan. “animasi adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan.[[11]](#footnote-12) Adapun karakteristik dan media *video animation* yang dikemukakan oleh Ismawati dan Tandyonomanu yaitu bentuknya yang menarik dan sifatnya yang informative sehingga *video animation* dapat dijadikan alternative baru dalam bidang pendidikan.

Namun dibalik sifatnya yang informative media pembelajaran *video character animation*  juga memiliki kelebihan dan kekurangan, seperti yang dikemukan oleh Hamzah dan Nina, kelebihan media *video character animation* adalah dapat mengatasi jarak waktu, mampu menggambarkan pristiwa peristiwa masa lalu, dapat membawa siswa berpetualang, dapat di ulang-ulang, mengembangkan imajinasi, dapat memperjelas hal-hal yang abstrak. Dan Rusman mengemukakan kekurang media *video character animation* yaitu jangkauan terbatas, sifat komunikasi satu arah, gambar yang relatif kecil, dan kadang terjadi ditorsi gambar dan warna akibat gangguan magnetic.[[12]](#footnote-13)

Nanda Hadiah Tullah menyatakan pada jurnalnya bahwa dengan menggunakan media *video character animation*  siswa mulai tertarik dan sangat memperhatikan materi yang ditampilkan. Hal tersebut dapat dilihat dimana siswa tidak bermain sendiri dan berbicara sendiri ketika guru menampilkan video animasi meskipunpun masih terdapat satu atau dua siswa yang perhatiannya tidak fokus. Selain itu juga siswa lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan media video animasi. Hal ini dibuktikan dengan siswa terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru.mengingat dimana anak-anak sangat menyukai video animasi atau kartun.[[13]](#footnote-14)

Sejalan dengan pendapat tersebut Munir mengemukakan didalam teorinya media video animasi yaitu salah satu bentuk media atau perantara untuk menyampaikan pesan yang didalamnya terdapat serangkaian gambar atau tulisan yang disusun secara berurutan dalam aturan atau kurun waktu tertentu sehingga gambar atau tulisan akan Nampak bergerak sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa.[[14]](#footnote-15)

Oleh karena itu dalam proses pembelajaran, sekolah dapat menerapkan media pembelajaran yang semenarik mungkin dengan menggunakan media *video character animation* untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Sebagai bahan acuan penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Firbi Utami dan Kowiyah, jenis penelitian yang digunakan adalah pra-eksperimen dengan desain penelitian *one group pretest-posttest,* penelitian tersebut mengabil sampel siswa kelas I dengan jumlah 13 siswa. Dari hasil penelitian tersebut, data posttest setelah diberikan perlakuan menghasilkan rata-rata nilai lebih besar yaitu 77,692 dibandingan nilai pretest sebelum diberikan perlakuan yaitu 51,923. Dan hasil nilai uji hipotesis dalam penelitian tersebut lebih besar dari ttabel yaitu sebesar 10,775 dan ttabel sebesar 1,782. Hal ini menunjukan bahwa ada pengaruh penggunaan media video terhadap kemampuan membaca siswa kelas I SD Negeri 13 Toboali.[[15]](#footnote-16) Dan juga penelitian sebelumnya pernah dilakukan oleh Tio Faknky Kresnandya dengan jenis penelitian kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian tersebut yaitu *true exsperimental desaind*. Dari hasil penelitian tersebut menghasilkan data *posttest* sebesar 0,77diaman data tersebutlebih besar dari data *pretest* yaitu sebesar 0,68 yang diamana dapar diartikan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik.[[16]](#footnote-17)

Kemampuan membaca sendiri berasal dari kata “mampu” yang artinya “bisa, sanggup”. Menurut Najib Khalid al-Amir kemampuan adalah” objek yang sungguh-sungguh tercapai dilakukan dengan seseorang. Lenner mengemukakan pendapatnya. Kemampuan membaca yaitu patokan bagi mengontrol bermacam-macam kelompok belajar. Apabila peserta didik dengan umur sekolah permulaan tidak cepat mempuyai kemampuan membaca, kemudian dia hendak menghadapi jumlah masalah saat menyimak beragam bidang studi dengan kelas-kelas berikutnya. Sebab akibat itu, paerta didik perlu belajar membaca supaya dia tercapai membaca sebagai belajar.

Sedangkan menurut Burns, dkk kemampuan membaca sesuatu yang harus ada dalam masyarakat terpelajar. Namun, anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar. Belajar membaca merupakan usaha yang terus-menerus, dan anak-anak yang melihat tingginya nilai membaca dalam kegiatan pribadinya akan lebih giat lagi belajar, dibandingkan dengan anak-anak yang tidak menemukan keuntungan dari kegiatan belajar membaca. Terdapat aspek berbeda bagi peserta didik saat membaca tidak memperhatikan tanda baca dan intonasi, sehingga memangkas hikmah pada bacaan tersebut. Maka dibutuhkan upaya meningkatkan kualitas proses pemebelajaran mengingat motivasi dan prestasi peserta didik merupakan suatu hal yang penting dilakukan oleh seorang pendidik. Salah satu cara yang bisa dilakukan pendidik adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang menarik seperti media pembelajaran *video character animation.*

Dalam kemampuan membaca sendiri ada faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca. Tampubolon mengemukakan ada dua faktor, yaitu faktor endogen daneksogen. Faktor endogen adalah faktor yang berkembang baik secara biologis, maupun psikologis, dan linguistik yang timbul dari dirianak. Sedang, faktor eksogen adalah faktor lingkungan. Kedua faktor ini saling terkait dan mempengaruhi secara bersamaan.[[17]](#footnote-18) Adapun indikator kemampuan membaca seperti yang dikemukakan oleh I Lutfianah dalam jurnalnya ialah menyebutkan simbol huruf konsonan atau vokal, menyebutkan kata-kata yang mempunyai fonem yang sama, membaca kata dengan lengkap[[18]](#footnote-19) Pendapat lain mengemukakan indikator kemampuan membaca ialah tepat dalam pengucapan huruf atau kata-kata kalimat sederhana, tepat dalam penggunaan tinggi rendahnya nada saat membaca, lancar membaca kalimat sederhana, suara jelas dan lantang.[[19]](#footnote-20)

Penelitian melakukan praobservasi di SD Negeri 3 Berkat Kec SP. Padang, dengan melakukan wawancara kepada kepala sekolah mengenai kemampuan membaca peserta didik kelas I. Adapun hasil wawancara dengan kepala sekolah di SD Negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang, yaitu kurangnya kemampuan membaca peserta didik dalam pembelajaran tematik, materi Bahasa Indonesia, terlihat pada saat pendidik menyampaikan materi pembelajaran 60% dari 15 siswa lebih banyak bingung dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, pada saat penyampaian materi pendidik belum menerapkan media pembelajaran yang menarik, kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran.[[20]](#footnote-21) Berdasarkan fakta tersebut peneliti melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh penggunaan media pembelajaran *video character animation*  untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik materi tema 2 subtema 4 kelas I di SD Negeri 3 Berkat Kec SP. Padang”.

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas peneliti dapat

mengidentifikasi permasalahannya sebagai berikut:

1. Kurangnya kemampuan membaca peserta didik dalam pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas I di sd negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang.

2. Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dalam proses belajar mengajar.

3. kurangnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran tematik materi Bahasa Indonesia kelas I di sd negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang .

4. peserta didik kurang aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

**C. Batasan Masalah**

Agar ruang lingkup penelitian ini lebih berfokus dan terarah maka perlu

adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah penelitian ini sebagai

berikut:

1. Penelitian ini fokus pada penerapkan media pembelajaran *video character animation.*

2. Penelitian ini fokus pada kemampuan membaca siswa.

3. Penelitian ini fokus pada pembelajaran tematik kelas 1 materi tema 2 subtema 4 dengan materi Bahasa Indonesia.

4. Penelitian ini hanya fokus pada siswa kelas 1 di SD Negeri 3 Berkat.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka terdapat beberapa rumusan

masalah antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan membaca peserta didik sebelum diterapkannya Media Pembelajaran *Video Character Animation* di kelas I SD Negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang?

2. Bagaimana kemampuan membaca peserta didik setelah diterapkannya Media Pembelajaran *Video Character Animation* di kelas I SD Negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang?

3. Adakah pengaruh penerapan Media Pembelajaran *Video Character Animation* Terhadap Peserta Didik Matari Tema 2 Subtema 4 Kelas I di SD Negeri 3 Berkat di kelas I?

**E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas maka

tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik sebelum diterapkannya Media Pembelajaran *Video Character Animation* di kelas I SD Negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang.

2. Untuk mengetahui kemampuan membaca peserta didik setelah diterapkannya Media Pembelajaran *Video Character Animation* di kelas I SD Negeri 3 Berkat Kec. SP. Padang.

3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan Media Pembelajaran *Video Character Animation* Terhadap Peserta Didik Matari Tema 2 Subtema 4 Kelas I Di SD Negeri 3 Berkat di kelas I.

**F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoris penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam ilmu pengetahuan dan dapat berkontribusi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya bagi jenjang pendidikan sekolah dasar dan maupun madrasah ibtidaiyah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Sebagai bahan pertimbangan sekolah untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran serta upaya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan masukan kepada guru bahwa media pembelajaran *video character animation* perlu dipertimbangkan dalam pelaksanaan pembelajaran tematik dan dapat digunakan untuk mengembangkan ilmu yang dimiliki.

c. Bagi Siswa

Menjadikan siswa terlibat aktif sehingga dapat meningkatkan kemampuan membaca melalui pembelajaran *video character animation* pada pembelajaran tematik.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya dengan harapan bisa dikembangkan menjadi lebih sempurna.

**G. Tinjauan Pustaka**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti terlebih dahulu dan dianggap relevan menggambarkan relevansi perbedaan dengan penelitian:

1. Muhammad Nazmi (2017), penelitian yang berjudul “Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di Sma Pgii 2 Bandung”.[[21]](#footnote-22) Pada penelitian tersebut terdapat persaamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaanya adalah sama-sama meneliti media video animasi. Perbedaanya adalah dalam penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.
2. Nadila Julinda (2021), penelitian yang berjudul “Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang”.[[22]](#footnote-23) Pada penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dari penelitian ini, persamaanya adalah sama-sama meneliti media video animasi. Perbedaannya terdapat pada tujuan yang ingin dicapai, pada penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan minat belajar sedangkan penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.
3. Tio Fanky Kresnandya (2019) penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata”.[[23]](#footnote-24) Pada penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaanya adalah sama-sama meneliti media video animasi. Perbedaanya terdapat pada tujuan yang ingin dicapai, dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa, sedangkan penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Syaparuddin Syaparuddin (2019), Penelitian yang berjudul, “Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Animasi Pada Pembelajaran Pkn Di Sekolah Paket C”.[[24]](#footnote-25) Pada penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaanya adalah sama-sama meneliti media video animasi. Perbedaanya adalah dalam penelitian tersebut bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini bertujuan meningkatkakn kemampuan membaca siswa.
5. Mi Muslimin (2017), penelitian yang berjudul, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD”.[[25]](#footnote-26) Pada penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian ini, persamaannya adalah sama-sama meneliti media video animasi, perbedaannya adalah penelitian tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa.

1. Dispi Riska, Muhamad Afandi, dan Mardiah Astuti, "Pengembangan Media Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Berbasis Swishmax Di Min 2 Palembang" Al-Mudarris: Journal Of Education [Online], Vol. 2, No. 2, (18 August 2019), hlm. 187-188. [↑](#footnote-ref-2)
2. Kemas Mas’ud Ali, *Media pembelajaran,* (Palembang: Rafah Press UIN Raden Fatah Palembang, 2020), hlm. 1. [↑](#footnote-ref-3)
3. Kemas Mas’ud Ali…hlm.3. [↑](#footnote-ref-4)
4. Aquami, Muhamad Afandi, dan Andi Putra Sairi, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Ict Menggunakan Macromedia Flash Pada Mata Pelajaran Ipa Mi/Sd, Al-Mudarris: Journal Of Education [Online], *Vol. 2, NO.1, 30 April 2019*, hlm. 57. [↑](#footnote-ref-5)
5. Kemas Mas’ud Ali…hlm.3. [↑](#footnote-ref-6)
6. Kemas Mas’ud Ali…hlm. 6. [↑](#footnote-ref-7)
7. Muhamad Afandi, Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD di MI Muhammadiyah Tanjung Inten , *Terampil Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *Vol. 6, No. 1, Juni, 2019*, hlm. 2. [↑](#footnote-ref-8)
8. Kemas Mas’ud Ali…hlm.7. [↑](#footnote-ref-9)
9. Sanaky, Hujar AH, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hlm. 7. [↑](#footnote-ref-10)
10. Kemas Mas’ud Ali, *Media Pembelajaran,* (Palembang: Rafah Press UIN Raden Fatah Palembang, 2020), hlm. 8-9. [↑](#footnote-ref-11)
11. Resi relista*,* Pengaruh Penerapan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV Di SDN 04 Pedamaran Oki Sumatra Selatan*, Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Vol 3, No 2, Oktober 2021, hlm. 145.* [↑](#footnote-ref-12)
12. Leni Arbaatin, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Tema 7 Subtema 3 Untuk Siswa Kelas IV SDN 14 Pekanbaru*, Jurnal Pendidikan Tambusai, vol. 5, No. 2, 2021,* hlm. 12-13. [↑](#footnote-ref-13)
13. Tullah, N. H, Widiada, I. K., & Tahir, M, Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran*, Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, Vol. 7,No.1 , Juni 2021*, hlm. 821-826. [↑](#footnote-ref-14)
14. Munir, *Multimedia Kosnep dan Aplikasi Dalam Pendidikan,* (Bandung.Alfabeta, 2013), hlm. 319. [↑](#footnote-ref-15)
15. Firbi Utami dan Kowiyah, Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar, *Jurnal Undikma, Vol 7, No 2, Desember 2022,* hlm. 145. [↑](#footnote-ref-16)
16. Fanky Kresnandya, T. I. O, Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata*, Jurnal Unsil, Vol. 2, No. 1, 2020*, hlm. 16. [↑](#footnote-ref-17)
17. Maya Umi Widasari, Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Metode Pq4r Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV Mi Islamiyah Sumberrejo Batanghari Lampung Timur, *Jurnal Repository metrouniv*, hlm 11-13. [↑](#footnote-ref-18)
18. Ricardo, R, and R. I. Meilani, Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa (The Impacts Of Students’ Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes), *JurnalPendidikan Manajemen Perkantoran, Vol. 2, No. 2*, *2017,* hlm. 79-92. [↑](#footnote-ref-19)
19. M. Ali Dan Asrial, Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II Sdn 136, *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar, Vol. 1, No.1, 2022*, hlm. 4-5. [↑](#footnote-ref-20)
20. Wawancara Dengan LY Selaku Kepala Sekolah SD Negeri 3 Berkat Pada Tanggal 23 Juli 2022. [↑](#footnote-ref-21)
21. NazmiMuhammad, Penerapan Media Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA PGII 2, *Jurnal Pendidikan Geografi, Vol. 1, No. 1, 2017*, hlm. 48-57. [↑](#footnote-ref-22)
22. JulindaNadila*,* Implementasi Video Animasi Kartun Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 05 Seberang Musi Kabupaten Kepahiang *, Jurnal repostory iain benfkulu,* hlm. 23. [↑](#footnote-ref-23)
23. Fanky Kresnandya, T. I. O, Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata*, Jurnal Unsil, Vol. 2, No. 1, 2020*, hlm. 16. [↑](#footnote-ref-24)
24. Syaparuddin and Elihami, Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video Pada Pembelajaran PKN Di Sekolah Paket C*,  Jurnal Edukasi Nonformal, Vol.2, No.1, 2019,* hlm. 187-200. [↑](#footnote-ref-25)
25. Mi Muslimin, Video Animasi Pembelajaran Materi Pengukuran, *Jurnal Bsicedu, Vol.5, No.4, 2020.* [↑](#footnote-ref-26)