

## Pengaruh Media Video Animasi pada Pembelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar

Royanta Trimei Simatupang<sup>1</sup>, Christa Voni Sinaga<sup>2</sup>, Emelda Thesalonika<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Email : [royanta18@gmail.com](mailto:royanta18@gmail.com)<sup>1</sup>, [christaunimed@gmail.com](mailto:christaunimed@gmail.com)<sup>2</sup>, [emeldathesalonika@gmail.com](mailto:emeldathesalonika@gmail.com)<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa dan minimnya sarana dan prasarana untuk meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri 122380 Pematangsiantar dan besaran pengaruhnya. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, Metode pengumpulan data menggunakan angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh data respon siswa pada angket media video animasi dan minat belajar. Total capaian respon yang diperoleh pada media video animasi dengan rata-rata persentase sebesar 89% dalam kategori sangat baik dan pada minat belajar sebesar 86% kategori sangat baik. Hasil penelitian dengan uji hipotesis menggunakan regresi linear sederhana diperoleh thitung sebesar 4,412. Dan ttabel sebesar 1,734. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa thitung > ttabel, dan signifikansi  $0,00 < 0,05$ . Maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima artinya terdapat pengaruh media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar.

**Kata Kunci :** *Media Video Animasi, Minat Belajar Siswa*

### Abstract

This research is motivated by the low interest in student learning and the lack of facilities and infrastructure to increase student interest in learning. This study aims to determine the effect of animated video media on thematic learning to increase student interest in learning at SD Negeri 122380 Pematangsiantar and the magnitude of its influence. This type of research is quantitative research, the method of collecting data is using a questionnaire. The results showed that the data obtained from student responses to the animated video media questionnaire and interest in learning. The total response achievement obtained on animated video media with an average percentage of 89% in the very good category and in learning interest of 86% in the very good category. The results of the research by testing the hypothesis using simple linear regression obtained tcount of 4.412. And the ttable is 1.734. From these results indicate that tcount > ttable, and a significance of  $0.00 < 0.05$ . So it can be concluded that  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted, meaning that there is an influence of animated video media on the learning interest of fourth grade students at SD Negeri 122380 Pematangsiantar.

**Keywords :** *Animated Video Media, Student Learning Interest*

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, karena dengan media yang terlihat jelas yang berkaitan dengan pendengaran dan penglihatan siswa mampu membangun keefektifan dan efisien proses belajar dalam suasana yang menyenangkan sehingga siswa lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan (Khomaidah & Harjono, 2019);(Rahmawati et al., 2022). Salah satu alternatif pemilihan media yang bisa digunakan guru dalam proses pembelajaran adalah media video animasi. Media video animasi adalah kata animasi yang berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang artinya jiwa, hidup, semangat (Pandiangan et al., 2022);(Koto et al., 2021). Selain itu kata animasi juga berasal dari “animation” dalam bahasa Inggris yang berarti menghidupkan, kata menghidupkan disini bukan berarti memberi nyawa, melainkan membuatnya bergerak sehingga terlihat seperti hidup dengan rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan yang dapat menunjukkan urutan dari waktu ke waktu seperti sebuah proses (Susanti et al., 2021);(Suminto, 2019). Ditingkat SD sesuai dengan kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran tematik. Pembelajaran tematik model pembelajaran terpadu yang menggunakan tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi setiap siswa (Jasmanto et al., 2022);(Maharani et al., 2019).

Dalam proses belajar mengajar yang telah dilaksanakan dikelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar, telah berjalan dengan baik. Namun karena keterbatasan penggunaan media, pelajaran tematik yang seharusnya dilaksanakan dengan kreatif agar lebih menyenangkan, namun tematik hanya diajarkan dengan cara manual yaitu menjelaskan materi lalu mengerjakan soal latihan (Agustin et al., 2021);(Pamungkas & Koeswanti, 2021). Hal tersebut membuat siswa kurang tertarik dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Berdasarkan masalah tersebut, maka peneliti melakukan penelitian untuk melihat bagaimana pengaruh media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa, karena disekolah tersebut telah tersedia sarana dan prasarana berupa proyektor infokus yang dapat digunakan untuk menampilkan media video pembelajaran (Setyowati et al., 2020);(Helvina et al., 2021). Dengan media video animasi tersebut, maka akan dapat mengatasi kebosanan setiap siswa selama proses belajar mengajar (Bahtiar et al., 2020);(Sri Hariati et al., 2020). Dengan media video animasi dapat meningkatkan minat yang diperhadapkan dengan hal-hal yang realistis dan konkrit (Saroinsong et al., 2021);(Saleh & Woro Andhini, 2022).

Hal ini didukung oleh penelitian relevan yang dilakukan oleh Syaifudin (2019) dengan berjudul Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V MI Ma’arif Ngrupit Ponorogo. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) hasil representasi matematika kelas V pada kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan nilai rata-rata 22,778 dan 19,852; (2) uji perbedaan rata-rata (t-test) diperoleh  $t_{test} = 5,756$  dengan taraf signifikansi 5% dan  $df = 52$ . Nilai signifikansi 5%  $t_{tabel}$  pada  $df = 52$  adalah 2,006. Karena nilai  $t_{test} 5,756 > 2,006$   $t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi mampu meningkatkan kemampuan representasi matematika siswa kelas V MI Ma’arif Ngrupit Ponorogo khususnya pada materi pecahan.

Berdasarkan pemaparan diatas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “pengaruh media video animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun desain eksperimen yang dipakai dalam penelitian ini yaitu *one group design* (Sugiyono, 2021).

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Kelas	Pengamatan	Perlakuan	Pengamatan
Eksperimen	O1	X	O2

Keterangan:

O1 = Pengamatan awal minat siswa

X = Perlakuan media video animasi

O2 = Hasil minat belajar siswa setelah menggunakan media video animasi

Variabel dalam penelitian ini yaitu :

Variabel bebas : media video animasi

Variabel terikat : minat belajar siswa

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan angket dengan alternatif jawaban skor 1-4. Sampel yang diambil dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar dengan jumlah 20 siswa. Instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan uji validitas butir angket dan uji realibilitas (Siahaan et al., 2021). Analisis data dalam penelitian ini dengan uji validitas, uji normalitas, uji hipotesis dengan bantuan program SPSS 21 (Pranata et al., 2022).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh media video animasi pada pembelajaran tematik untuk meningkatkan minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar. Peneliti membuat beberapa pernyataan yang disusun dengan bentuk kuisisioner dan telah diuji validitas dan realibilitasnya kemudian disebarakan kepada responden, jawaban ditentukan kategori melalui persentasi skor dengan mencari total capaian responden yang dapat dilihat pada lampiran. Maka diperoleh hasil pada tabel dibawah ini.

**Tabel 2 Total Capaian Responden Pada Kuisisioner Media Video Animasi**

No	Persentasi Pencapaian	Frekuensi	Kategori
1	36%-50%	0	Kurang Baik
2	51%-65%	0	Cukup Baik
3	66%-84%	0	Baik
4	85%-100%	20	Sangat Baik
	Jumlah	20	

**Tabel 3 Total Capaian Responden Pada Kuisisioner Minat Belajar**

No	Persentasi Pencapaian	Frekuensi	Kategori
1	36%-50%	0	Kurang Baik
2	51%-65%	0	Cukup Baik
3	66%-84%	0	Baik
4	85%-100%	20	Sangat Baik
	Jumlah	20	

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa yang menyatakan media video animasi dalam kategori sangat baik dengan frekuensi 20 orang. Dengan demikian, secara umum media video animasi kelas IV masuk dalam kategori “sangat baik”.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diambil, berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika  $sig > 0,05$  dapat dikatakan data terdistribusi normal. Setelah data diolah dengan menggunakan SPSS 21 diperoleh hasil uji normalitas data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

**Tabel 4 Uji Normalitas**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
			Unstandarized Residual
	N		20
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean		.0000000
	Std. Deviation		.6148145
			9
Most Extreme Differences	Absolute		.210
	Positive		.210
	Negative		-.100
	Kolmogorov-Smirnov Z		.941
	Asymp. Sig. (2-tailed)		.339

a. Test distribution is Normal.  
b. Calculated from data.

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diketahui signifikan karena ketentuan terhadap kolmogorow-smirnov test adalah  $sig > 0,05$  dan signifikansi  $0,339 > 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa data distribusi normal.

Uji hipotesis dengan menggunakan uji regresi linear sederhana, dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel independen (X) berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependem (Y) dengan menggunakan persamaan linear. Pengaruh antara dua variabel dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau nilai signifikan  $\leq 0,05$  maka  $H_0$  ditolak
2. Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau nilai signifikan  $> 0,05$  maka  $H_a$  diterima

Hipotesis:

1.  $H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 122380 Pematangsiantar
2.  $H_a$  : Ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran tematik kelas IV SDN 122380 Pematangsiantar

**Tabel 5. Hasil Analisis Regresi Linear Sederhana**

Coefficients <sup>a</sup>					
Model	Unstandardized Coefficients			t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	18.115	3.727	4.860	.000
	Religiusitas	.461	.104	.721	.000

Berdasarkan hasil coefficients kolom Unstandardized Coefficients B pada tabel diatas kontanta bernilai 18,115 dan koefisien regresi bernilai 0,461. Persamaan regresi linear sederhana yang terbentuk adalah sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

$$\hat{Y} = 18,115 + 0,461X$$

Penjelasan regresi tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nilai konstanta sebesar 18,115 dapat diartikan bahwa minat belajar (Y) tanpa media video animasi (X) maka minat baca siswa sebesar 18,115.
2. Nilai koefisien regresi minat belajar (Y) sebesar 0,461. Menyatakan bahwa jika media video animasi (X) mengalami kenaikan satu satuan akan meningkatkan minat belajar sebesar 0,461.

Berdasarkan tabel 4.5, diketahui nilai  $t_{hitung}$  sebesar 4,412 dan nilai  $t_{tabel}$  pada tabel statistik dengan signifikansi 0,05 dengan  $df = n-2$  atau  $20-2 = 18$  adalah sebesar 1,734. Pengaruh antara dua variabel dari ketentuan yang sudah dibuat  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $4,412 > 1,734$ . Dan tingkat signifikansi  $0,00 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan media video animasi (X) berpengaruh signifikan terhadap minat belajar (Y).

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada tema 4 subtema 1 jenis;jenis pekerjaan kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis data yakni melalui uji hipotesis yang telah dilakukan oleh peneliti dan diperoleh data  $f_{hitung}$  senilai 4,458 dan  $f_{tabel}$  senilai 1,9557 yang berarti  $f_{hitung} > f_{tabel}$ . Dan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,111 > 1,734$  maka dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima.

Hasil penelitian ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Tullah (2022) yang berjudul Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. Hal tersebut berdasarkan hasil uji Independent-Sampel T-Test diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 79,55 dengan taraf signifikansi 5% yaitu 1,71 dan uji effect size sebesar 0,68. Hal ini menunjukkan bahwa  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 3 Rumak. Hasil ini juga di dukung penelitian yang dilakukan oleh Kusumawardani (2022) Yang berjudul Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia. Hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran guru memperoleh kategori sangat baik, sedangkan aktivitas keterlaksanaan siswa memperoleh kategori baik. Respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan video animasi audiovisual berbasis animaker memperoleh kategori tinggi. Hasil uji beda rata-rata tes belajar siswa menunjukkan nilai postes lebih baik dibanding nilai pretes. Dengan demikian, media video animasi audiovisual berbasis animaker membantu meningkatkan hasil belajar siswa..

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan peneliti menarik kesimpulan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar siswa pada tema 4 subtema 1 jenis;jenis pekerjaan kelas IV SD Negeri 122380 Pematangsiantar. Kesimpulan tersebut dapat dibuktikan dengan hasil analisis data yakni melalui uji hipotesis hasil perhitungan regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS 21 yang telah dilakukan oleh peneliti dan

diperoleh data thitung > ttabel yaitu thitung 4,412 dan ttabel sebesar 1,734 maka dapat disimpulkan H0 ditolak dan Ha diterima, sehingga hipotesis dalam penelitian ini diterima.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., Nurmalina, N., & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 71–79. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1385>
- Bahtiar, B., Kafrawi, M., & Yeni, S. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Menggunakan Media Film Animasi Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa DI Mts. AL-INTISHOR SEKARBELA. *ORBITA: Jurnal Kajian, Inovasi Dan Aplikasi Pendidikan Fisika*, 6(2), 207. <https://doi.org/10.31764/orbita.v6i2.2876>
- Helvina, M., Noeng, A. Y., & Timba, F. N. S. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Selama Pandemi Covid-19. *Tunas Nusantara*, 3(2), 379–386. <https://doi.org/https://doi.org/10.34001/jtn.v3i2.2700>
- Jasmanto, A., Putra, B., & Novrita, N. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas XI IPA Madrasah Aliyah Swasta Koto Rendah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1), 66–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i1.3352>
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>
- Koto, Y. A., Rizal, M. S., & Zulfah, Z. (2021). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Visual Terhadap Kemampuan Kognitif Siswa Kelas Iv Sdn 005 Langgini. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 198–203. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p198-203>
- 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/https://doi.org/10.31949/educatio.v8i1.1665>
- Maharani, A., Rini, R., & Sugiman, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(17).
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 346. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223>
- Pandiangan, E. F., Pasaribu, E., & Silalahi, M. V. (2022). Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas V Tema 1 Subtema 2 UPTD SD Negeri 122353 Pematangsiantar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4146–4156. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7270>
- Pranata, K., Fikri, A. N., & Zulherman, Z. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual Melalui Zoom Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 6231–6240. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.2982>
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, N., Puspita, D. R., & Latifah, N. (2022). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4581–4586. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7358>
- Saleh, M., & Woro Andhini, L. W. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Wahana*, 73(2), 236–247. <https://doi.org/10.36456/wahana.v73i2.5539>
- Saroinsong, K. H., Pardanusa, R. H. W., & Sojow, L. (2021). PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR DESAIN GRAFIS PERCETAKAN DI SMK. *Edutik : Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(3), 251–267. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i3.1544>
- Setyowati, E., Hidayati, I. S., & Hermawan, T. (2020). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Pemahaman Konsep Dalam Pembelajaran Matematika Di Mts Darul Ulum

- Muhammadiyah Galur. *Intersections*, 5(2), 26–37.  
<https://doi.org/10.47200/intersections.v5i2.553>
- Siahaan, K. W. A., Damanik, D. H. S., Tambunan, S. S., Simanjuntak, M., & Sihombing, D. (2021). Implementasi Model Quantum Teaching Dan Metode Snowball Throwing Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Kimia. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 2(07), 16–24.  
<https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/416>
- Sri Hariati, P. N., Rohanita, L., & Safitri, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Respon Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 6(1), 18–22.  
<https://doi.org/10.36987/jpms.v6i1.1657>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta,CV.
- Suminto, S. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Kartun Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Negeri 05 Madiun. *Likhitaprajna*, 21(1), 92–101.
- Susanti, S., Raharjo, T. J., & Ngabiyanto, N. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan Quizizz. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 5(3), 502–508.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.26858/jkp.v5i3.22929>
- Syaifudin, F. N. (2019). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Kemampuan Representasi Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas V Mi Ma'arif Ngrupit Ponorogo*. IAIN Ponorogo.  
<http://etheses.iainponorogo.ac.id/id/eprint/8437>
- Tullah, N. H., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c), 821–826. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>