PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V DI SD NEGERI 10 KOTO BARU

Maldin Ahmad Burhan[1], Yulia Darniyanti[2], Lutpi Ansori[3]
PGSD FKIP Universitas Dharmas Indonesia
lutpiansori2001@gmail.com

ABSTRACT

Ansori, Lutpi 2024. "The Influence of Animation Video Learning Media on the Class V Science Subject about the Water Cycle at SD Negeri 10 Koto Baru". Primary School Teacher Education Study Program. This research is motivated by science learning which is still not optimal. The learning process does not use interesting media. Therefore, many students' motivation and learning outcomes are below the minimum completeness criteria. For this reason, researchers conducted research using animated video media. The purpose of this research is to determine the effect of animated video media on the learning outcomes of IPAS students about the water cycle, at SD N 10 KOTO BARU. This type of Quasi Experimental research takes the form of a descriptive experimental method. Experimental research is a research method used to find the effect of certain treatments. The research instruments used are multiple choice questions and questionnaires for learning motivation.The data collection techniques used were pretest and posttest (final results). With the help of the SPSS 22 program using the Shapiro-Wilk test, with the criterion that if the results are significant, the results are greater than 0.05, meaning they are normally distributed. Meanwhile, if the significant result is smaller than 0.05, it means it is not normally distributed. The results of this research indicate that there is an influence of media learning animated video in class V science subjects about the water cycle at SD N 10 KOTO BARU. ,, this is proven by the posttest average.

Keywords: Learning media, Animation Video Media, IPAS

ABSTRAK

Ansori, Lutpi 2024. “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas V tentang Siklus Air di SD Negeri 10 Koto Baru”. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran ipas yang masih belum optimal. Proses pembelajaran belum menggunakan media yang menarik. Oleh karena itu, motivasi dan hasil belajar siswa banyak yang dibawah kriteria ketuntasan minimal. Untuk itu peneliti melakukan suatu penelitian menggunakan media *video animasi*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *video animasi* terhadap hasil belajar siswa muatan ipas tentang siklus air, di SD N 10 KOTO BARU. Jenis penelitian *Quasi Experimental* dengan bentuk metode *eksperimen deskriptif* penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *tretment* (perlakuan) tertentu.Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes soal pilihan ganda dan angket untukmotivasi belajar. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah pretest dan posttest (hasil akhir).dengan bantuan program SPSS 22 menggunakan tes, Shapiro-wilk, dengan kriteria jika signifikan hasil lebih besar dari 0.05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikan hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada

pengaruh pembelajaran media video animasi pada mata pelajaran ipas kelas V tentang siklus air di SD N 10 KOTO BARU. hal tersebut di buktikan dari rata-rata *posttest.*

Kata Kunci: Media pembelajaran, Media Video Animasi, IPAS

A. Pendahuluan

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 menyatakan bahwa: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan merupakan suatu proses yang dapat dilakukan seseorang seumur hidupnya sejak dia lahir sampai kematiannya, pendidikan tidak terbatas dapat dilakukan siapapun dan dimanapun. pendidikan sangatlah penting untuk semua orang. Dengan adanya pendidikan kita bisa mencapaikan keinginan dan tujuan yang kita impikan. Nurkholis (2013) menyatakan bahwa Pendidikan merupakan suatu proses yang diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan di SD Negeri 10 Koto Baru saat melaksanakan PLP II masih banyak siswa yang kurang paham dan mengalami kesulitan dengan mata pelajaran IPAS di SD Negeri 10 Koto Baru, yang membuat nilai-nilai siswa tersebut masih di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Jadi dari permasalahan yang terjadi berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada bulan Oktober 2023 dengan guru SD Negeri 10 Koto Baru menunjukan bahwa hasil dari proses belajar mengajar dalam mata pelajaran IPAS masih banyak siswa yang nilai ujian semesternya di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), Karena dalam

proses belajar siswa masih banyak yang kurang paham, sehingga minat belajar siswapun pada mata pelajaran IPAS sangatlah sedikit, sehingga pada proses belajar mengajar masih banyak siswa yang main-main dan melakukan kegiatan mereka sendiri di saat guru menjelaskan didepan kelas, sehingga siswa masih banyak yang kurang memahami pembelajaran IPAS dan berakibat nilai Ujian Sekolah siswa rendah dan berpengaruh terhadap nilai Rapor siswa, ada 10 orang siswa dari siswa kelas V yang berjumlah 18 orang siswa, yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Alasan mengapa penulis lebih memilih Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi karena model pemebelajaran Berbasis Video Animasi memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki oleh siswa.

IPAS adalah salah satu mata pelajaran Kurikulum Merdeka yang mempelajari ilmu pengetahuan tentang makhluk hidup, benda mati, dan interaksinya terhadap alam semesta ini. Dengan melalui ilmu pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) ini, diharapkan pelajar dapat mengenal kekayaan indonesia lebih jauh, dan memanfaatkan pengetahuan yang dimiliki untuk menjaga dan mengembangkan lingkungan dan alam. IPAS merupakan salah satu pengembangan kurikulum, yang memadukan materi IPA dan IPS menjadi satu tema dalam pembelajaran. IPA yang mempelajari tentang alam, pastinya juga sangat dengan kondisi masyarakat atau lingkungan, sehingga memungkinkan untuk diajarkan secara integratif. Dengan demikian IPAS merupakan mata pelajaran yang ada pada struktur kurikulum merdeka. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) adalah pembelajaran gabungan antara ilmu pengetahuan yang mengkaji tentang makhluk hidup dan benda mati di alam semesta serta interaksinya, dan mengkaji kehidupan manusia sebagai individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang berinteraksi dengan lingkungannya.

Jadi, untuk meningkatkan pembelajaran siswa secara maksimal, guru dapat menerapkan berbagai model/pendekatan pembelajarannya masing-masing, salah satunya ialah dengan model pembelajaran Berbasis Video Animasi yang membuat terciptanya beberapa jenis kegiatan, baik itu melihat, mendengarkan dan sampai pada tahap mengkreasi sendiri sebuah karya dengan

kemampuan yang dimiliki siswa. Karakteristik dalam model pembelajaran Berbasis Video Animasi sudah mewakili semua aktivitas siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Karena siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan saja, melainkan juga dapat memahami dan mengalami langsung tentang apa yang telah dipelajari. Sehingga dari model pembelajaran Berbasis Video Animasi ini bisa membuat proses belajar mengajar siswa lebih semangat lagi.

B. Metode Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan metode eksperimen deskriptif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh *tretment* (perlakuan) tertentu terhadap yang lain dalam keadaan terkendali. Rancangan penelitian ini menggunakan rancangan eksperimen yaitu *Quasi Experimental*.

Rancangan penelitiannya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

1 Rancangan Penelitian Quasi Experimental

O_1	X	O^2

Sumber : (Sugiyono, 2019 : 79).

Keterangan :

O_1 = Sebelum diberikan kelas eksperimen

O_2 = Sesudah diberikan perlakuan eksperimen

X = Perlakuan

Dalam desain rancangan ini, guna untuk mengetahui pengaruh penelitian yang dilakukan oleh peneliti terhadap Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi pada mata pelajaran IPAS di SD Negeri 10 Koto baru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian di SDN 10 Koto baru yang berjumlah siswa 18 siswa pada mata pelajaran IPAS di kelas V. Selama kegiatan penelitian, peneliti melakukan beberapa langkah mulai dari kegiatan pretest, perlakuan, dan posttest yang mengunakan Media Pembelajaran Video Animasi pada mata pelajaran IPAS yang mana di penelitian ini juga mengunakan 5 butir soal essay dan 10 butir soal pilihan ganda untuk penelitian pretest dan posttest. Setelah selesai penelitian di kelas V SDN 10 Koto Baru dengan jumlah siswa sebanyak 18 orang siswa maka diperoleh lah nilai tertinggi pada pretest 75 dan nilai pada posttest 95 dan nilai terendah pada pretest 60 dan posttes 75. Selanjutnya data pretest dan posttest yang di

peroleh di uji normalitasnya adapun hasil uji normalitasnya memperoleh data uji normalitas yang mengunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wik.

Berdasarkan tabel yang ada diatas menunjukan bahwa signifikasi yang diperoleh data uji normalitas yang mengunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wik pada kelas eksperimen dan kontrol maka didapatlah hasil pretest dan posttes lebih besar (>) dari 0.05 seperti hasil data pada tabel diatas maka bisa diartikan data pretest dan posttest siswa kelas V SDN 10 Koto Baru berdistribusi normal. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan mengunakan uji paired sample t test. Maka berdasarkan tabel Paired Samples Test diketahui nilai signifikasi 0,05, untuk nilai Pre-Test dan Post-Test sig (2-tailed) adalah sebesar 0,000< 0,05, maka Ho ditolak dan Hα diterima.

Pelaksanaan proses pembelajaran dalam penelitian ini dilakukan selama tiga kali pertemuan proses pembelajaran yang dilaksanakan berjalan dengan baik walaupun sedikit adanya hambatan. Selain itu siswa juga memberi tangapan yang positif selama kegiatan pembelajaran berlangsung, adapun kegiatan yang dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran yang mengunakan Modul Ajar yang disesuaikan dengan Media Pembelajaran Video Animasi pada mata pelajaran IPAS kelas V SDN Negeri 10 Koto Baru. Setelah dilaksanaknya pretest yang mengunakan soal pilihan essay pada hari selanjutnya dilakukan lah kegiatan perlakuan yang mengunakan Media Pembelajaran Video Animasi dan pada hari selanjutnya dilakukan kembali kegiatan posttest yang mengunakan 10 butir soal pilihan ganda yang di laksanakan di SDN 10 Koto Baru yang mana jumlah siswa kelas V yang berjumlah 18 siswa pada posttest ini menunjukan adanya peningkatan pada hasil belajar siswa.

Maka dari materi diatas dapat disimpulakan bahwa menunjukan adanya perbedaan antara sebelum diberi perlakuan dan sesudah di beri perlakuan yang mengunakan Media Pembelajaran Video Animasi pada mata pelajaran IPAS kelas V SD Negeri 10 Koto baru. Maka dalam penelitian ini juga menunjukan signifikansi nya sebuah data pretest dan posttest dan Ho yang di tolak dan Ha yang diterima.

D. Kesimpulan

Setelah dilakukan penelitian terhadap hasil belajar siswa yang mengunakan Media Pembelajaran Video Animasi pada mata pelajaran IPAS di kelas V SDN 10 Koto baru maka diperolah hasil yang signifikasi pada uji paired sample t test maka dapat ditarik simpulan bahwa terdapat pengaruh pada pembelajaran yang mengunakan Media Pembelajaran Video Animasi pada muatan pembelajaran IPAS di SDN 10 Koto Baru.

Saran pada penelitian ini adalah Guru hendaknya menerapkan Media Pembelajaran Video Animasi ini pada pembelajaran IPAS dan pembelajaran lain guna untuk meningkatkan kegiatan pembelaran dan lebih menambah waktu untuk kegiatan belajar mengajar. Adanya keterbatasan pada penelitian ini maka di sarankan untuk penliti selanjutnya untuk menerapkan Media Pembelajaran Video Animasi pada muatan IPAS untuk bisa meningkatkan proses belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Awwaliyah. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini : *Pembuatan, Aplikasi Kegunaannya, D A N*, *4*, 127–132. https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771.

Brophy, J., & Alleman, J. (2009). Meaningful social studies for elementary students. *Teachers and Teaching: theory and practice*, *15*(3), 357-376.

Estuhono, E., Subhan, M., & Hopipah, R. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KINEMASTER APPLICATION MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, *8*(2), 437-445.

Fitriani, N. E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Kartun Biologi terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA MAN 1 Pati Tahun Ajaran 2020/2021*. *4*(1), 16.

Fitriani, R., & Sugiyono, S. (2018). Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Yogykarta. *Journal of Culinary Education and Technology*, *7*(2).

Furoidah, M. F. (2010). *Pengaruh penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas VII MTS Sutya Buana Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *5*(1), 83-88.

Ismail, F. F., & Sudarmadi, D. (2019). Pengaruh Sistem Informasi

Akuntansi Dan Sistem Pengendalian Internal Terhadap Kinerja Karyawan PT. Beton Elemen Persada. *JASa (Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi)*, *3*(2), 40-53.

Ilhamsah, D., Angrayni, M., & Estuhono, E. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Mengunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 14 Koto Baru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 9807-9816.

Jakni, S. P. (2016). Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.

Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul. *S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*.

Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan kita menulis.

Munadi, Y. (2008). Media pembelajaran Sebuah Pembe-lajaran Baru. *Ciputat: Gaung Persada*.

Nova Berliana, 2021 : 41). (2021). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di SD 3 Garung lor Kaliwungu Kudus. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 17–39.

Nasional, D. P. (2011). Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003. *Jakarta: PT. Sinar Grafika*.

Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, *1*(1), 24-44.

Safitri, R. L., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5), 8746–8753.

Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion " Jendral Soedirman ." *Jurnal Multinetics*, *6*(1), 21–68.

Sapriya, S., & Nurdin, S. (2006). Konsep dasar IPS.

Sugiyono, F. X. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan* (Vol. 4). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.

Subhan, M., Estuhono, E., & Yulia, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV SDN 01 Koto Baru. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, *11*(2).

Awwaliyah. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini : *Pembuatan, Aplikasi Kegunaannya, D A N*, *4*, 127–132. https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/awaliyah/article/view/771.

Brophy, J., & Alleman, J. (2009). Meaningful social studies for elementary students. *Teachers and Teaching: theory and practice*, *15*(3), 357-376.

Estuhono, E., Subhan, M., & Hopipah, R. (2023). PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN KINEMASTER APPLICATION MATERI BAGIAN TUBUH TUMBUHAN UNTUK SISWA KELAS IV SD. *Jurnal Muara Pendidikan*, *8*(2), 437-445.

Fitriani, N. E. (2021). *Pengaruh Penggunaan Video Animasi Kartun Biologi terhadap Sikap Peduli Lingkungan Siswa Kelas X IPA MAN 1 Pati Tahun Ajaran 2020/2021*. *4*(1), 16.

Fitriani, R., & Sugiyono, S. (2018). Perilaku Peduli Lingkungan Pada Siswa Kelas X Sma Muhammadiyah 1 Yogykarta. *Journal of Culinary Education and Technology*, *7*(2).

Furoidah, M. F. (2010). *Pengaruh penggunaan media animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran biologi kelas VII MTS Sutya Buana Malang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).

Hidayatullah, M. S., & Rakhmawati, L. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis flip book maker pada mata pelajaran elektronika dasar di SMK Negeri 1 Sampang. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *5*(1), 83-88.

Ismail, F. F., & Sudarmadi, D. (2019). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Dan Sistem Pengendalian Internal Terhadap Kinerja Karyawan PT. Beton Elemen Persada. *JASa (Jurnal Akuntansi, Audit Dan Sistem Informasi Akuntansi)*, *3*(2), 40-53.

Ilhamsah, D., Angrayni, M., & Estuhono, E. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Mengunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 14 Koto Baru. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(5), 9807-9816.

Jakni, S. P. (2016). Metodologi penelitian eksperimen bidang pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.

Kurniawan, A. (2015). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X Mia Sma Negeri 1 Sedayu Bantul. *S1 Thesis, Universitas Negeri Yogyakarta*.

Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan Multimedia Pembelajaran: Teori & Praktik*. Yayasan kita menulis.

Munadi, Y. (2008). Media pembelajaran Sebuah Pembe-lajaran Baru. *Ciputat: Gaung Persada*.

Nova Berliana, 2021 : 41). (2021). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar dalam Pembelajaran IPAS di SD 3 Garung lor Kaliwungu Kudus. *Dasar-Dasar Ilmu Politik*, 17–39.

Nasional, D. P. (2011). Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003. *Jakarta: PT. Sinar Grafika*.

Nurkholis, N. (2013). Pendidikan dalam upaya memajukan teknologi. *Jurnal kependidikan*, *1*(1), 24-44.

Safitri, R. L., & Kasriman, K. (2022). Pengaruh Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar Materi Siklus Air pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *6*(5),

8746–8753.

Simarmata, J., & Limbong, T. (2020). Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion " Jendral Soedirman ." *Jurnal Multinetics*, *6*(1), 21–68.

Sapriya, S., & Nurdin, S. (2006). Konsep dasar IPS.

Sugiyono, F. X. (2017). *Neraca Pembayaran: Konsep, Metodologi dan Penerapan* (Vol. 4). Pusat Pendidikan Dan Studi Kebanksentralan (PPSK) Bank Indonesia.

Subhan, M., Estuhono, E., & Yulia, R. (2023). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Materi Gaya Di Sekitar Kita Kelas IV SDN 01 Koto Baru. *JEMS: Jurnal Edukasi Matematika dan Sains*, *11*(2).

Triana, D., & Oktavianto, W. O. (2013). Relevansi kualifikasi kontraktor bidang teknik sipil terhadap kualitas pekerjaan proyek konstruksi di provinsi Banten. *Fondasi: Jurnal Teknik Sipil*, *2*(2).

Darniyanti, Y., Subhan, M., & Hoiriyanti, Y. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Ips Menggunakan Aplikasi Capcut Di Kelas V Sdn 01 Koto Baru. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(3), 870-879.

Yani, J. A. Sugiyono. 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta. Ferrari, JR, Jhonson, JL, & McCown, WG (1995). Procrastination And Task Avoidance: Theory, Research & Treatment. New York: Plenum Press. Yudistira P, Chandra. Diktat Kuliah Psikometri. Fakultas Psikologi Universitas.

Yuliyanti, R., & Mintohari. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Ipa Materi Siklus Air Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, *09*(03), 1–11.

Darniyanti, Y., & Setiani, N. (2023). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MATERI BANGUN DATAR KELAS IV SDN 04 KOTO BARU KABUPATEN DHARMASRAYA.