

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR TINGKAT TINGGI DAN HASIL BELAJAR DI SEKOLAH DASAR

*(The Development of Animation Video Learning Media to Increase High Order
Thinking Skills and Learning Outcomes in Primary School)*

Eneng Yuli Andriani

email: nengandriani1983@gmail.com

Sudadio, Suparno

Teknologi Pembelajaran Pascasarjana Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

Abstract

This study aims to develop effective animation video learning media on thematic subjects the theme of my passion for improving high Order thinking skills and learning outcomes, in cluster 1 of SDN Cibojong 1, Padarincang - Serang. This research is a research and development which refers to 10 steps of Borg & Gall. The subjects in this study were 27 first grade students at SD Kadubeureum as a control class, 33 students at Cibojong 1 Elementary School as an experimental class and 15 students from SDN Barengkok as a trial class. Data collection is done with product validation instruments, teacher response scale, student response scale, high-level thinking ability scale, observation. Data from instruments were analyzed using qualitative descriptive analysis and quantitative descriptive and difference analysis through ANOVA test. The results show that the animation video media was effectively used for learning on thematic subjects the theme of my passion. the effectiveness of the animation video media by material experts was assessed in the "Good" category, and by media experts gain "Very Good" category. The results of testing the effectiveness of the animation video media by the teacher on the operational field test gain "Good" category. The results of the t test on high order thinking skills between the experimental group and the control group shows a value of $t = 187$ at the significance level $p = 0.509$ ($p < 0.05$) and learning outcomes between the experimental group and the control group shows $t = 1,277$ at the significance level $p = 0,734$ ($p < 0.05$). In conclusion, teaching by using the developed animated video media that is significantly effective to improve high order thinking skills and learning outcomes, in the virtual thematic lesson the theme of my passion is in cluster 1 of SDN Cibojong 1, Padarincang - Serang.

Keywords: *Animation, High Order Thinking Skill, Learning Outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang efektif pada mata pelajaran tematik tema kegemaranku untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar, di gugus 1 SDN Cibojong 1 Kecamatan Padarincang -Serang. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada 10 langkah Borg & Gall. Subjek pada penelitian ini adalah 27 siswa kelas 1 SD Kadubeureum sebagai kelas kontrol, 33 siswa SDN Cibojong 1 sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa SDN Barengkok sebagai kelas uji coba. Pengumpulan data dilakukan dengan instrument validasi produk, skala respon guru, skala respon siswa, skala kemampuan berfikir tingkat tinggi, observasi. Data dari instrumen dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dan analisis perbedaan melalui uji Anova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan untuk pembelajaran pada mata pelajaran tematik tema kegemaranku. keefektifan media video animasi oleh ahli materi mendapat penilaian dengan kategori "Baik", dan oleh ahli media mendapat penilaian "Sangat Baik". Hasil uji keefektifan media video animasi oleh guru pada uji coba lapangan operasional pada kategori "Baik". Hasil uji t pada kemampuan berfikir tingkat tinggi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai $t = 187$ pada taraf signifikansi $p = 0,509$ ($p < 0,05$) dan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan nilai $t = 1,277$ pada taraf signifikansi $p = 0,734$ ($p < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan, pembelajaran dengan menggunakan media video animasi yang dikembangkan secara signifikan efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil

belajar, pada mata pelajaran tematik tema kegemaranku di gugus 1 SDN Cibojong 1 Kecamatan Padarincang –Serang.

Kata kunci : animasi , high order thinking skill, hasil belajar.

A. PENDAHULUAN

Dalam upaya mengembangkan sumber daya manusia (SDM) khususnya di bidang pendidikan. Kualitas pengajaran disekolah sangat ditentukan oleh guru (Susanto, 2016, hal. 13), sebagai tenaga profesional, dan sebagai salah satu faktor penentu tinggi rendahnya mutu hasil pendidikan. Guru sebagai sumber pesan menuangkan pesan kedalam simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (coding) (Arsyad, 2017, hal. 11) mempunyai posisi strategis pada setiap usaha peningkatan mutu pendidikan.

Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus dituntut lebih kreatif dalam melaksanakan proses kegiatan belajar mengajar, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dengan penggunaan media di kelas dapat membantu siswa untuk lebih mengembangkan tingkat berpikirnya yang lebih aktif dan kreatif.

Media pembelajaran merupakan komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran proses belajar mengajar tidak dapat terjadi dan tidak ada hasil belajar yang baik.

Animasi pada dasarnya adalah rangkaian gambar yang membentuk sebuah gerakan memiliki keunggulan dibanding media lain seperti gambar statis atau teks. Animasi untuk menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi biasanya berupa tulisan atau gambar yang bergerak- gerak.

Kurangnya penggunaan media pada proses pembelajaran dapat menurunkan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan hasil belajar, siswa akan cenderung merasa bosan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media seadanya, terutama untuk siswa SD, karena untuk siswa SD pembelajaran itu harus menggunakan media yang konkret, dan yang bervariasi.

Dengan bantuan media yang menarik, siswa akan mudah untuk memahami materi pelajaran dan hal ini diduga akan berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Media

disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan ditenggarai membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan.

Pada kesempatan ini peneliti akan membuat media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan untuk proses pembelajaran, media pembelajaran yang di buat oleh peneliti yaitu sebuah media pembelajaran yang berbasis powtoon. Media video animasi powtoon ini sebenarnya sudah ada banyak, tetapi peneliti memodifikasi media pembelajaran video animasi powtoon ini dengan cara memasukan materi tema kegemaranku, dan memberikan efek karakter dan background yang sesuai dengan materi yang akan di pelajari di kelas 1.

Dengan bantuan media pembelajaran video animasi berbasis powtoon ini peneliti mengharapkan proses pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar.

Ada beberapa alasan kenapa pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) dan hasil belajar pada pelajaran tematik tema kegemaran di gugus 1 SDN Cibojong 1 Kecamatan Padarincang Serang menjadi proposal tesis ini. *Pertama:* siswa diduga akan sukses belajar ketika mereka berinteraksi melalui media pembelajaran (Sousa, 2017, hal. 7) animasi dan diduga mampu meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang menyatakan bahwa salah satu manfaat media animasi adalah sebuah presentasi yang membawa suasana presentasi menjadi tidak kaku dan bervariasi (Munir, 2015, hal. 319). *Kedua,* kemampuan berfikir tingkat tinggi yang dimiliki siswa siswi sekolah dasar Gugus 1 Cibojong khususnya di Kecamatan Padarincang ditenggarai sangat rendah (Dokumen 1 SDN Cibojong 1, 2018/2019). *Ketiga,* hasil belajar yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor yang diharapkan masih banyak yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). (Dokumen 1 SDN Cibojong 1, 2018/2019) yang ditentukan oleh setiap sekolah dan masih kurang signifikan.

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian pengembangan yang digunakan adalah model *R&D*. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. (Sugiyono, 2017, hal. 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu,

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahapan pengembangan media pembelajaran video animasi

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall. 10 Tahapan model Borg and Gall, yaitu.

Pertama adalah ketersediaan sumber setempat, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi prodeuk, 8) uji coba, 9) revisi produk, 10) implementasi produk masal.

Setelah itu draft media pembelajaran kemudian di ajukan kepada validator untuk divalidasi guna mendapatkan saran dan masukan. Validasi media oleh validator di tunjukan kepada dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Hasil validasi ahli materi menunjukkan jumlah skor sebesar 83 dengan persentase 72%, dan rerata skor sebesar 3,61 dengan kategori "baik". Hasil validasi ahli media tahap I menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 67 dengan persentase 67%, dan rerata skor sebesar 3,35 dengan kategori "cukup". Pada validasi ahli media tahap II menunjukkan hasil jumlah skor sebesar 74 dengan persentase 74%, dan rerata skor sebesar 3,7 dengan kategori "baik". Berdasarkan hasil validasi tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan mengalami perkembangan kualitas yang baik. Hal ini dapat dibuktikan dengan rerata skor yang mengalami kenaikan.

Selanjutnya tahap revisi oleh ahli materi yakni sebagai berikut: 1. Materi harus sesuai dengan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), 2. Menambahkan silabus pada video animasi, 3. Menampilkan tujuan pembelajaran. Saran ahli media sebagai berikut. 1. Menambahkan gambar pada setiap jenis olah raga. Setelah produk diujikan kepada ahli media kemudian produk di perbaiki

dan menguji keefektifan produk tersebut. Nana Syaodih Sukmadinata (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.

kembali. Dan untuk tahap revisi berikutnya ahli materi dan ahli media memberikan saran sebagai berikut. Ahli materi: 1. Menambahkan Kompetensi Dasar mata pelajaran Matematika, 2. Menambahkan tujuan pembelajaran mata pelajaran matematika. Ahli media, 1. Pemilihan warna tulisan harus lebih diperhatikan supaya lebih menarik lagi, 2. Pemilihan background harus lebih kontras.

Uji coba produk terbatas, hasil respons siswa dapat disimpulkan bahwa rata-rata skor total siswa adalah 42,67 dengan kategori "Sangat Baik". Dengan demikian pada uji coba terbatas ini siswa memberikan respon yang sangat baik terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi. Respon Guru terhadap keterlaksanaan media pembelajaran video animasi pada proses pembelajaran sudah "Baik" diperoleh dari total skor kedua aspek dengan persentase 79,17%. Observasi Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS), pada uji coba terbatas, bahwa skor tertinggi kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa adalah 21 dan skor terendah adalah 20. Rata-rata kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa diperoleh 20,33 dengan nilai B kategori "Baik".

Tahap uji coba lapangan diperluas skala respon siswa hasil respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran media pembelajaran video animasi baik pada aspek materi dan aspek media pada kategori sangat baik, sebanyak 11 siswa, dari subjek uji coba diperluas memberikan penilaian kategori "Sangat Baik" terhadap media pembelajaran video animasi dan 6 siswa mendapatkan nilai B kategori "Baik". Berikut persentase. Respon guru pada tahap uji coba terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran mendapat total skor 40 dengan kategori "Baik" pada aspek materi mendapat skor 22 dengan kategori "Sangat Baik" dan aspek media mendapat skor kategori

“Baik”. Observasi Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) pada uji coba diperluas, diketahui bahwa skor tertinggi kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa adalah 22 dan skor terendah adalah 17. Rata-rata kemampuan berfikir tingkat tinggi siswa diperoleh nilai B kategori “Baik”.

2. Keefektifan media pembelajaran video animasi

Berdasarkan hasil penelitian dari ahli materi dan ahli media dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi yang dikembangkan efektif untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil analisis respon guru dan respon siswa dari kedua aspek yaitu materi dan media menyimpulkan bahwa produk media video animasi efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian skala kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) bahwa siswa memiliki kemampuan berfikir tingkat tinggi dalam pembelajaran menggunakan video animasi.

Pada kelas eksperimen, hasil uji coba paired sample test antara pretest dan posttest diperoleh skor signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan skor kemampuan berfikir tingkat tinggi sebelum dan sesudah pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.

Hasil skor pretest dan skor posttest meningkat sebesar pada hasil belajar siswa kelompok kontrol menunjukkan nilai t dengan taraf signifikansi $p = (p < 0,05)$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media gambar, hasil rata-rata hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen menunjukkan skor pretest dan skor posttest meningkat sebesar pada hasil belajar siswa.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan digugus 1 SDN Cibojong 1 Kecamatan Padarincang Kabupaten Serang, tentang media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar siswa, dapat diambil beberapa kesimpulan. Kesimpulan tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Tahapan pengembangan mediapembelajaran video animasi

Dalam menguji keefektifan produk mediapembelajaran video animasi tema kegemaranku ini dilakukan dengan dua cara yaitu melalui tes pemahaman sebelum penggunaan media video animasi pembelajaran melalui Pretest. Serta setelah penggunaan mediapembelajaran video animasi mata pelajaran tematik tema kegemaranku melalui Pretest di kelas kontrol dengan jumlah sampel sebanyak 27 siswa. Untuk nilai Pretest diperoleh rata-rata hasil belajar yakni 64,2, sedangkan untuk posttest diperoleh nilai sebesar 67,9. Untuk pretest di kelas eksperimen dengan jumlah sampel sebanyak 33 siswa. Untuk nilai Pretest diperoleh rata-rata hasil belajar yakni 64,45, sedangkan untuk posttest diperoleh nilai sebesar 69,4, dapat diketahui bahwa nilai sig sebesar $0,528 < 0,05$ bahwa H_a diterima. Maka dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar sesudah siswa menggunakan media pembelajaran video animasi pada kelas I SD dan karena hal tersebut media dikatakan efektif.

Berdasarkan data dan deskripsi diatas disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi mata pelajaran tematik tema kegemaranku efektif digunakan dalam proses pembelajaran karena setelah menggunakan media yang baru hasil belajar siswa meningkat.

Hasil akhir pengembangan media pembelajaran video animasi, adalah menghasilkan media pembelajaran video animasi powtoon yang terdiri dari 9 slide dan dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD).

3. Hasil Akhir Video Animasi

Produk Akhir Video Animasi Tema Kegemaranku Menurut para ahli sangat layak dan efektif, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi sangat layak untuk mata pelajaran tematik tema kegemaranku.

didasari oleh model pengembangan R&D. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi ini dimulai dari menganalisis terlebih dahulu. Melalui proses studi pendahuluan dengan kajian teoritis dan observasi lapangan. Kemudian pengumpulan data atau pengumpulan informasi dilakukan, melalui wawancara, observasi, studi pustaka, dan analisis

- media pembelajaran yang lama. Desain produk awal sebelum direvisi terdiri dari 4 slide. Validasi desain dilakukan oleh ahli materi dan ahli media,
2. Produk media pembelajaran video animasi materi tema “Kegemaranku” efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa segugus 1 SDN Cibojong 1 Kecamatan Padarincang Serang. Hal ini terlihat data uji t yang memperoleh taraf signifikansi $p=187$ ($p<0,05$) yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media gambar. Dengan demikian pembelajaran menggunakan media video animasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran menggunakan media gambar dapat meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS). Produk media pembelajaran video animasi materi tema “Kegemaranku” efektif untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa segugus 1 SDN Cibojong 1 Kecamatan Padarincang Serang. Hal ini terlihat data uji t yang memperoleh taraf signifikansi $p=-1.277$ ($p<0,05$) yang menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan berfikir tingkat tinggi (HOTS) siswa yang menggunakan media video animasi lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan media gambar.

3. Hasil akhir pengembangan media pembelajaran video animasi, adalah menghasilkan media pembelajaran video animasi powtoon yang terdiri dari 10 slide dan dikemas dalam bentuk Compact Disk (CD).

Adapun saran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk guru disarankan agar model media pembelajaran video animasi dapat dijadikan salah satu pilihan bagi guru dalam menerapkan pembelajaran Tematik karena dapat melatih keterampilan siswa.
2. Untuk Kepala Sekolah Dasar Kepala sekolah hendaknya dapat mensupport guru untuk mengembangkan pemahaman siswa pada pembelajaran Tematik. Kepala sekolah dasar dapat mendukung dengan cara mendorong guru untuk mengikuti pendidikan pelatihan mengenai inovasi pembelajaran yang biasanya diadakan oleh lembaga pendidikan terkait.
3. Untuk dinas pendidikan Dinas pendidikan dalam hal ini harus selalu berperan aktif dalam memberikan pembinaan dan bimbingan terhadap guru dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa di sekolah dasar.
4. Bagi peneliti selanjutnya penelitian ini tentu saja masih jauh dari kata sempurna. Sehingga perlu dilaksanakan penelitian serupa untuk kompetensi dasar yang lain atau sampel

DAFTAR PUSTAKA

- Andriana Johari, Syamsuri Hasan, Maman Rakhman. 2014. *8 Penerapan Media Video dan Animasi pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa*. Departemen Pendidikan Teknik Mesin, FPTK UPI Bandung. *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.1, Juni 2014.
- Alistair Inglis, P. L. 1999. *Delivering Digitally Managing The Transition to The Knowledge Media*. London: Taylor.
- Aria Farindhini Dini, 2018. *Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Karakter*, Tahun VIII, Nomor 2, Oktober 2018.
<http://journal.uny.ac.id/index.php/jpka>.
Diakses 23 Januari 2018.
- Arifin, A. Z. 2013. *Pemanfaatan Media Animasi Dalam Peningkatan Hasil Belajar Pada Pembelajaran Shalat kelas V di SDN Semangka*. Universitas Islam Sunan Kalijaga, Tarbiyah dan Keguruan. Yogyakarta: Universitas Islam Sunan Kalijaga.
- Arsyad, A. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Cibojong 1, S. 2018. *Kurikulum 2013*. Padarincang- Serang.
- Citra Yulia. 2017. Keterampilan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) dalam

- pembelajaran kimia.
Yuliacitra01.blogspot.com/2017/03/keterampilan-berfikir-tingkat-tinggi.html.
Diakses tgl 21 Januari 2019, jam 11.45
- Cipta Sumarno, Alim. 2011. Pengertian Hasil Belajar, (On Line) (<http://elearning.unesa.ac.id/tag/teori-hasil-belajar-gagne-dan-driscoll-dalam-buku-apa> diakses pada 20 Agustus 2018. 'Definisi atau Pengertian Media Pembelajaran Menurut Ahli' <http://www.definisi-pengertian.com/2015/10/definisi-pengertian-media-pembelajaran-ahli.html> Diakses 25 Desember 2018.
- Diputra, K. 2016. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5, No. 2, Oktober 2016 (P-ISSN: 2303-288X E-ISSN: 2541-7207), 3.
- Dwi Esti Andriani. 2007. *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik di Kelas Awal Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Jurusan Administrasi Pendidikan.
- Margareta Widiyasanti, 2016. *Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V SD Gugus 02 Kecamatan Srandakan*. Jurnal Pendidikan Karakter. Tahun VIII, No 1, April 2018 <http://eprints.uny.ac.id/34319/1/tesis-margareta-widiyasanti-14712259015.swf>. Diakses 15 Agustus 2018.
- Munir. 2015. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nur Dinni Husna. 2018. HOTS (High Order Thinking Skill) dan Kaitannya dengan Kemampuan Literasi Matematika. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/> Diakses tgl 21 Januari 2018.
- Peter E. Doolittle, K. P. 2009. *Multimedia Learning and Working Memory Capacity*. (R. Z. Zheng, Penyunt.) United States of America: United States of America.
- Putu Jerry Radita Ponza , I Nyoman Jampel , I Komang Sudarma, (2018), Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas IV Di Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*. Vol. 9 No. (2) pp. 8-18.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sousa, L. d. 2017. The Effect of Multimedia ue on The Teaching and Learning of Social Science At Tertiary Level. *L de Sousa, B Richter & C Nel*(DOI: <http://dx.doi.org/10.17159/2223-0386/2017/n17a1>), 2.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Uno, H. B. 2008. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wahyuono, Hendra Eka. 2017 Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Tematik Tema Lingkungan Kelas III SDN Lowokwaru 1 Malang <http://eprints.umm.ac.id/35492/> Diakses pada 5 Agustus 2018.
- Zain, S. B. 2015. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.