



Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penerapan Media Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas VI Di Sekolah Dasar

Wa Ode Asrani¹, Fitriani B¹, Imran Kudus¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: waodeasrani795@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media animasi pada mata pembelajaran IPA kelas VI SD Negeri 1 Watiginanda. Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VI SD Negeri 1 Watiginanda dengan jumlah siswa 21 siswa, laki-laki 11 dan perempuan 10. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian ini adalah tes, wawancara dan observasi. Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil observasi, evaluasi, refleksi pada setiap tindakan tes awal dari 21 siswa, yang mendapat nilai < 65 sebanyak 14 siswa dan siswa yang mendapat nilai ≥ 65 sebanyak 7 siswa dengan nilai rata-rata 56. Sedangkan hasil pada siklus I, siswa yang mendapat nilai <65 sebanyak 7 siswa dan siswa yang mendapat ≥ 65 sebanyak 14 siswa dengan nilai rata-rata 66. Sedangkan pada siklus II siswa mendapat nilai <65 sebanyak 0 siswa dan siswa yang mendapat nilai ≥ 65 sebanyak 21 siswa dengan rata-rata 75. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA kelas VI SD Negeri Watiginanda. Dengan demikian, media animasi dapat dijadikan salah satu alternatif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam kemajuan pendidikan dunia.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Media Pembelajaran, Animasi

ABSTRACT

The aim of this research is to improve student learning outcomes through the application of animation media in the science learning subject for class VI SD Negeri 1 Watiginanda. The research used is classroom action research. The subjects in this research were class VI students at SD Negeri 1 Watiginanda with a total of 21 students, 11 boys and 10 girls. The data collection techniques used to collect data for this research were tests, interviews and observation. The research results were obtained from the results of observation, evaluation, reflection on each initial test action from 21 students, 14 students got a score < 65 and 7 students got a score > 65 with an average score of 56. Meanwhile, the results in cycle I, 7 students got a score of <65 and 14 students got a score of >65 with an average score of 66. Meanwhile in the second cycle, 0 students got a score of <65 and 21 students got a score of >65 with an average of -average 75. So it can be concluded that the application of animation media can improve student learning outcomes in class VI science learning at Watiginanda State Elementary School. Thus, animation media can be used as an alternative used to improve student learning outcomes in the advancement of world education.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Media, Animation

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Belajar merupakan proses perbuatan yang dilakukan dengan sengaja, yang kemudian menimbulkan suatu perubahan, yang keadaanya berbeda dari perubahan yang ditimbulkan oleh lainnya (Budiman dkk, 2015). Belajar dapat diartikan sebagai kegiatan penting didalam upaya pelaksanaan tindakan pada setiap cara dan tahapan pendidikan. Menurut Syah, belajar merupakan aktivitas secara berproses sebagai poin penting yang berdasar dalam melaksanakan tahapan pendidikan. “ belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan” (Syah, 2015). Sedangkan menurut Slameto (2015) mengemukakan bahwa “belajar merupakan suatu proses perubahan individu yang merubah tingkah laku sebagai hasil dari interaksi lingkungan sekitar dalam memenuhi kelangsungan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku”.

Belajar juga salah satu kegiatan yang paling utama dari seluruh proses pendidikan dan bertujuan menghasilkan perubahan sikap atau tingkah laku. Yang terdiri dari perubahan kognitif, afektif serta psikomotorik (Elis, 2020). Belajar merupakan perubahan catatan individu. Perubahan tersebut sebuah kegiatan belajar dapat digambarkan pada segala model misalnya perubahan ilmu pengetahuan, pemahaman, tingkah laku, kemampuan percakapan, habit atau kebiasaan serta perubahan yang lain pada seseorang (Syaparuddin et al., 2018).

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapain tujuan pendidikan sehingga hasil belajar sesuai dengan tujuan pendidikan (Purwanto, 2014). Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang memiliki tiga aspek antara lain yaitu, aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Aspek kognitif memiliki tujuan belajar yang berhubungan dengan menggali kembali pengetahuan dan pengembangan kemampuan intelektual serta keterampilan. Aspek efektif meliputi tujuan-tujuan belajar yang menjelaskan tentang perubahan sikap dan lain sebagainya. Sedangkan aspek psikomotorik mencakup perubahan tingkah laku seseorang yang menunjukkan bahwa siswa itu telah mempelajari tentang keterampilan manipulasi fisik tertentu (Anisah, 2016).

Media animasi memiliki peran menurut Hidayat (2010) menjelaskan bahwa peran media animasi antara lain yaitu bagi anak dalam belajar menjadi lebih jelas dan menarik, bagi guru dalam proses belajar menjadi lebih interaktif, efisien dalam waktu dan tenaga, meningkatkan hasil belajar, media dapat menumbuhkan sikap positif anak terhadap materi dan proses belajar, dan mengubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif. Dalam sebuah pendidikan selalu berkaitan dengan kurikulum yang menjadi acuan atau pedoman untuk melakukan proses pembelajaran. Menurut (Muthmainnah, dkk. 2022) mengatakan bahwa kurikulum 2013 merupakan program baru yang mulai pada tahun ajaran 2014/2015. Soft skill dan hard skill yang meliputi komponen kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan ditekankan dalam kurikulum 2013.

Pembelajaran IPA di SD, diupayakan adanya penekanan pada pembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, teknologi, dan masyarakat) yang diarahkan pada pengalaman belajar yang lebih bermakna (Citrasmi dkk, 2016). Menurut Hisbullah & Nurhayati (2018) mengatakan bahwa ilmu pengetahuan alam adalah kumpulan informasi tentang objek dan kejadian alam yang diperoleh dari pengamatan dan bereksperimen ilmuwan dengan menggunakan metode ilmiah. Sedangkan (Wedyawati & Lisa, 2019) mengatakan bahwa tujuan utama IPA adalah memahami sains sebagai proses atau metode penyelidikan yang mencakup cara berfikir, sikap dan langkah-langkah kegiatan ilmiah untuk memperoleh produk atau pengetahuan ilmiah, seperti pengamatan, pengukuran, perumusan dan pengujian hipotesis, pengumpulan data, percobaan, dan memprediksi.

Bayu & Savira (2021) mengatakan bahwa pembelajaran IPA lebih dari sekedar kumpulan fakta; itu juga merupakan proses penemuan yang mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif. Model pembelajaran sains yang ideal untuk anak usia Sekolah Dasar adalah model yang menghubungkan situasi belajar siswa dengan situasi kehidupan masyarakat. Salah satu mata pelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan berpikir siswa yakni mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA). Pembelajaran IPA di sekolah dasar tidak hanya menekankan terhadap pengetahuan tentang fakta-fakta, konsep-konsep dan pengertian IPA melainkan juga menekankan pada pengembangan keterampilan menggunakan metode ilmiah dan bersikap ilmiah untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Pendidikan IPA di arahkan untuk mengembangkan kemampuan berfikir, bekerja dan bersikap ilmiah serta mengkomunikasikannya sebagai aspek kecakapan hidup sehingga siswa mampu berbuat dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Tujuan pembelajaran IPA di Sekolah Dasar adalah untuk menumbuhkan kemampuan berpikir siswa, bekerja dan bersikap ilmiah serta memperoleh pengetahuan, konsep dan keterampilan IPA sebagai dasar-dasar untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat SLTP/MTS. Tujuan tersebut dapat tercapai bila pembelajaran IPA menekankan pada proses IPA, melalui pembelajaran yang menekankan pada proses, maka siswa mempunyai pengalaman langsung dari berinteraksi dengan lingkungan. Dengan demikian akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran IPA yang berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa

Permasalahan mengenai meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Watiginanda merupakan masalah yang harus di tanggulangi. Salah satu media yang harus digunakan yaitu media animasi. Melalui media animasi ini siswa dapat belajar lebih aktif mengeluarkan pendapatnya dan suasana yang kondusif untuk mengembangkan pengetahuan, sikap, keaktifan serta keterampilan sosial seperti keterampilan bekerjasama yang bermanfaat bagi kehidupannya di masyarakat. Media animasi (Hambali, Dkk. 2020. P. 185) bahwa animasi adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran yang di tampilkan melalui animasi elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Selain itu, dalam hal ini (Purwono & Astuti, 2021. P. 241) juga mengatakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video dapat memberikan memori jangka panjang kepada peserta didik karena media video disajikan melalui animasi, gambar, dan suara.

2. Metode Penelitian

Penelitian mengenai meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan media animasi pada pembelajaran IPA dilaksanakan di SD Negeri 1 Watiginanda. Penelitian tersebut berlangsung pada semester I tahun ajaran 2023/2024. Subyek penelitian ini adalah guru mata pelajaran IPA dan siswa kelas VI SD Negeri 1 Watiginanda 2023/2024. Jumlah siswa di kelas tersebut mencapai 27 orang dan terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas yaitu rancangan penelitian berdaur ulang (siklus). Proses PTK ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari atas empat tahap, yaitu 1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) observasi atau pengamatan, dan 4) refleksi. Pengumpulan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara sebagai berikut: 1) Tes, tes dilakukan setelah proses pembelajaran IPA melalui media animasi dilakukan. Tes ini dilakukan untuk memperoleh data hasil belajar IPA selama pembelajaran dengan media animasi. 2) Wawancara, wawancara merupakan cara untuk memperoleh data dengan mengadakan komunikasi dengan narasumber. 3) Observasi, observasi merupakan kegiatan mengamati secara langsung suatu objek penelitian tanpa perantara apapun. Dalam penelitian ini, peneliti mengamati aktivitas belajar mengajar IPA di kelas VI SD Negeri 1 Watiginanda. Data penelitian dianalisis dengan menggunakan teknik analisis dekritif sederhana berdasarkan hasil tindakan yang dilakukan pada setiap siklus saat mengikuti pelajaran dengan menggunakan media animasi. Adapun rumus yang dapat digunakan untuk menganalisis data adalah sebagai berikut:

Nilai rata-rata hasil belajar yang di peroleh dengan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

X = Rata-rata hasil belajar

$\sum x$ = Jumlah Nilai seluruh siswa

N = Banyaknya siswa

Rumus deskripsi presentase yang digunakan adalah:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

% = tingkat keberhasilan yang dicapai

N = jumlah skor hasil jawaban yang dicapai

N = jumlah skor maksimal

Presentase ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

$$P = \frac{\text{jumlah siswa yang mendapatkan nilai } \geq 65}{\text{siswa yang mengikuti tes}} \times 100\%$$

Keterangan:

P = presentase ketuntasan

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil

Hasil belajar siswa dikatakan meningkat jika hasil tes yang diberikan telah mencapai KKM (kriteria ketuntasan minimal) yang telah ditentukan, dimana KKM untuk pembelajaran IPA di SD Negeri 1 Watiginanda adalah 65. Jika, kriteria ketuntasan klasikal mencapai 70-100% dari jumlah siswa yang mencapai KKM di akhir siklus, maka dikatakan berhasil. Dimana kriteria ketuntasan klasikal 70% berkriteria cukup, 80% berkriteria baik, dan 100% berkriteria sangat baik. Hasil analisis pada nilai hasil penggunaan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran IPA siswa kelas VI SD Negeri 1 Watiginanda pada prasiklus sebagai berikut:

Tabel 1. Ketuntasan Pembelajaran Metode Animasi Siswa Pra Siklus

No.	Uraian	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	7	34%
2	Tidak Tuntas	14	66%
Jumlah		21	100%

Tabel diatas menjelaskan bahwa jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 14 siswa dengan presentase 66% dan yang tuntas sebanyak 7 siswa dengan presentase 34%. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa masih kurang, sehingga peneliti akan melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus I.

Hasil Analisis Pada Nilai Hasil Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Watiginanda Pada Siklus II.

Tabel 2. Ketuntasan Pembelajaran Metode Animasi Siswa Siklus I

No.	Uraian	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	14	66%
2	Tidak Tuntas	7	34%
Jumlah		21	100%

Tabel diatas menjelaskan bahwa siswa yang tuntas sebanyak 14 siswa dengan presentase 66% dari 21 jumlah siswa dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 7 siswa dengan presentase 34%. Nilai presentase tersebut diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah siswa keseluruhan, begitupun sebaliknya dengan presentase nilai siswa yang belum tuntas. hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus I secara klasikal siswa belum tuntas, karena siswa yang memperoleh ketuntasan sebesar 66% lebih kecil dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 70%. Sehingga peneliti berkeinginan untuk melaksanakan tindakan perbaikan pada siklus II.

Hasil Analisis Pada Nilai Hasil Penggunaan Media Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pembelajaran IPA Siswa Kelas VI SD Negeri 1 Watiginanda Pada Siklus II.

Tabel 3. Ketuntasan Pembelajaran Metode Animasi Siswa Siklus II

No.	Uraian	Jumlah	Presentase%
1	Tuntas	21	100%
2	Tidak Tuntas	0	0%

Jumlah	21	100%
--------	----	------

Tabel diatas menjelaskan bahwa ketuntasan belajar siswa mencapai 100% atau 21 siswa yang tuntas dari 21 jumlah siswa dan tidak terdapat siswa yang tidak tuntas. Nilai presentase tersebut diperoleh dari jumlah siswa yang tuntas dibagi dengan jumlah siswa keseluruhan, begitupun sebaliknya dengan presentase nilai siswa yang belum tuntas. hasil tersebut menunjukkan bahwa siklus II secara klasikal siswa telah mencapai keberhasilan karena siswa yang memperoleh ketuntasan sebesar 100% lebih besar dari presentase ketuntasan yang dikehendaki yaitu sebesar 70% sehingga penelitian dapat dihentikan.

3.2. Pembahasan

Penelitian menggunakan media animasi yang diterapkan aktivitas guru pun meningkat pada siklus I presentasinya 82% sedangkan siklus II meningkat 100%, bukan hanya guru tetapi aktivitas siswa pun meningkat pada siklus I presentasinya 70% sedangkan siklus II meningkat 88%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada lembar observasi guru siklus I dan II adapun pada lembar observasi siswa siklus I dan II.

Hasil perbandingan aktivitas guru siklus I pembelajaran media animasi yaitu 17 deskriptor, yang terlaksana 14 deskriptor, yang tidak terlaksana 3 deskriptor dan presentasinya 82%. Sedangkan aktivitas guru siklus II pada pembelajaran media animasi yaitu 17 deskriptor, yang terlaksana 17 deskriptor, yang tidak terlaksana 0 deskriptor dan presentasinya 100%. Dalam keberhasilan aktivitas guru siklus II peneliti berusaha memberikan apresepasi atau menanyakan materi yang dipelajari sebelumnya, peneliti berusaha menyampaikan motivasi kepada siswa tentang materi yang dipelajari dan peneliti berusaha memberikan penghargaan kepada siswa supaya siswa aktif dalam pembelajaran. Dari hasil perbandingan aktivitas siswa siklus I media animasi yaitu 17 deskriptor, yang terlaksana 12 deskriptor, yang tidak terlaksana 5 deskriptor dan presentasinya 70%. Sedangkan aktivitas siswa siklus II pada metode eksperimen berbantuan media animasi yaitu 17 deskriptor, yang terlaksana 15 deskriptor, yang tidak terlaksana 2 deskriptor dan presentasinya 88%.

Kemampuan hasil belajar berfungsi untuk mengukur seberapa siswa memahami materi yang diajarkan dari hasil belajar siswa adalah skor atau nilai yang didapat dari siswa disetiap siklus. Berikut adalah hasil belajar siswa pra tindakan, siklus I, dan siklus II yaitu: Hasil pra tindakan bisa dilihat rata-rata nilai yang diperoleh siswa sebesar 56 dari jumlah nilai 1,190 sedangkan presentase ketuntasan belajar klasikal 44% atau 7 siswa yang mendapat nilai diatas 65, dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 65 sebesar 56% atau 14 orang siswa. Hasil tes siklus I bisa dilihat nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu sebesar 66 dari jumlah 1.390. sedangkan persentase ketuntasan belajar klasikalnya yaitu 66% atau 14 orang siswa yang memperoleh nilai diatas 65, dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 65 sebesar 34% atau 7 orang siswa. Akan tetapi ketuntasan belajar siswa belum dikatakan berhasil mencapai indikator keberhasilan maka peneliti mengadakan tindakan lagi yaitu siklus II.

Hasil tes siklus II bisa dilihat pada tabel 4.9 rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 75 dari jumlah 1,590. Sedangkan presentase ketuntasan belajar klasikalnya yaitu 100% atau terdapat 21 siswa yang memperoleh nilai diatas 65, dan siswa yang memperoleh nilai dibawah 65 sebesar 0%. Pada siklus II ketuntasan belajar

siswa sudah mencapai indikator yang berarti hasil belajar sudah tuntas. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus yaitu 56, nilai rata-rata siklus I yaitu 66, dan nilai rata-rata siklus II yaitu 75. Adapun hambatan bagi siswa yang tidak tuntas yaitu siswa sering melamun didalam kelas dan bermain didalam kelas.

Siklus I peneliti menerapkan media animasi agar siswa mampu memahami materi yang diajarkan oleh peneliti dan sebagian siswa masih melamun dan bermain didalam kelas disaat proses belajar mengajar. Maka dari itu siklus I belum dikatakan berhasil karena masih ada 7 orang siswa belum mencapai nilai KKM dan peneliti masih membutuhkan suatu tindakan lanjut untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat mencapai nilai yang maksimal. Sedangkan siklus II dikatakan berhasil peneliti menerapkan media animasi dalam proses belajar mengajar guna agar siswa yang melamun dan bermain di dalam kelas peneliti menegur siswa untuk maju kedepan menyanyikan lagu Indonesia raya agar siswa memperhatikan apa yang dijelaskan oleh peneliti supaya siswa aktif dalam pembelajaran dan siswa mampu menanggapi materi yang diajarkan oleh peneliti. Dengan cara tersebut maka siswa mampu memahami apa yang ajarkan oleh peneliti dan semua siswa telah mencapai nilai KKM dan peneliti tidak perlu dianjurkan kesiklus berikutnya.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian dan pembahasan, hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA khususnya mengidentifikasi perkembangbiakan generative melalui gambar yang dibuatnya dan manfaatnya di kelas VI sudah berhasil dan meningkat. Peningkatan tersebut terlihat pada jumlah siswa yang tuntas menggunakan media animasi pada siklus I, meningkat sebesar 14 oarang siswa atau 66%, dan pada siklus II meningkat 21 atau 100%, oleh karena itu penerapan media animasi dapat meningkatkan hasil belajara siswa. Keberhasilan ini karena penerapan media animasi dilakukan sesuai RPP yang terlampir.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SD Negeri 1 Watiginanda yang telah membantu peneliti dalam mengumpulkan data, dan terima kasih kepada Bapak dan Ibu pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan peneliti, serta kepada jurnal PROSA yang bisa menerbitkan artikel peneliti.

Daftar Pustaka

- Anisah, Aan Dan Enzi Nur Aziza. 2016. *Pengaruh Penggunaan Buku teks Pelajaran Dan Internet Sebagai Sumber Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips*. Jurnal Logika. Vol. XVIII. 3. Hal 6.
- Asep Jihad, 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Budiman Andi Jaya. Alamsyah Said. 2015. *Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Isi Otak Dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Bayu & Savira. 2021. *Model Pembelajaran IPA SD*. Cirebon: Perum Graha Kartika Plumbon.
- Citrasmi Ni Wyn, Dkk 2016. Penerapan Model Pembelajaran Scramble Berbantuan Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Ipa Di SD. *E-Jurnal Udiksha*, 4 (1): 1-10.

- Elis Ratna Wulan. 2020. *Evaluasi Pembelajaran Dengan Pendekatan Kurikulum 2013*. Bandung: Pusaka Setia
- Hambali, R. Darmalaksana, R. Masrur, A. 2020. *Analisis Pembelajaran Online Masa WFH Pandemic Covid-19 Sebagai Tantangan Pemimpin Digital Abad 21*. Karya Tulis Ilmiah (KTI) Masa Work from Home (WFH) Covid-19 UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 1-12
- Hidayat, Alimu, A. 2010. *Metode Penelitian Kesehatan Paradigma Kuantitatif*. Jakarta: Heath Books
- Hisbullah & Nurhayati Selvi. 2018. *Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Dasar*. Makassar: Aksara Timur.
- Muthmainnah, dkk. 2022. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Bandung: PT. CV. Media Sains Indonesia.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Purwono, A. & Astuti, W. 2021. *Pengaruh Pembelajaran Audio Visual Muatan IPA Subtema Benda Tunggal dan Campuran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Setia Bakti Trawas*. Jurnal Program Studi PGMI, 241.
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). *Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. JEC (Jurnal Edukasi Cendekia), 5(1), 61-71.
- Syah, 2015. *Psikologi Belajar*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Syaparuddin, Meldinaus, & Elhami. (2018). *Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar
- Mufidah, Umaroh. (2016). *Penelaran dalam tulisan ekspositif siswa kelas X SMK Negeri 5 Kabupaten Tepo*. Jurnal penelitian. Diterbitkan FKIP Universitas Jambi.
- Wedyawati, N. & Lisa, Y. 2019. *Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Yogi, Faisal. 2017. *Penelitian Kuantitatif (Dasar-Dasar & Aplikasi)*. Malang: Ya3.