



# PENUH ASA

## JURNAL MAHASISWA

### Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Universitas Muhammadiyah Buton

<https://jurnal-umbuton.ac.id/index.php/penuhasa>

<https://doi.org/10.35326/penuhasa.v8i4.3599>

ISSN

Volume 1 Nomor 3

## Pengaruh Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pulau Makasar

Harfila<sup>1\*</sup>, Gawise<sup>1</sup>, Imran Kudus<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: [ega27101999@gmail.com](mailto:ega27101999@gmail.com)

### ABSTRACT

*Harfila. 2023. This study aims to determine the effect of audio-visual animation media on learning outcomes of natural science material of the organ movement of animals and humans in class V SD Negeri 1 Makasar Island. The research that the writer did was a quantitative study by processing the data using samples from the population. The sampel used in this study amounted to 31 students in class V. The method use in this study was a questionnaire method and a data collection. This can further be seen from the calculation of the Chi Square between the calculation of the animated audio-visual media questionnaire and the learning outcomes of science subjects material for the novement of animals and humans in class V SD Negeri 1 Makasar Island, based on these calculations it can be seen that the Chi Square table at a significant level of 5% at dp 4 is 13,42 while the price for the chi Square table at a significant level of 5% is 9,488 then Ho rejected H<sub>a</sub> accepted. This means that it can interpreted that "there is an influence of the use of animated audio-visual media on learning outcomes in science subject material for.*

**Keywords:** *Influence, Media, Audio, Visual, Animation.*

### ABSTRAK

Harfila. 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media audio visual animasi terhadap hasil belajar IPA materi organ gerak hewan dan manusia pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Makasar. Penelitian yang penulis tulis lakukan merupakan penelitian kuantitatif. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 31 peserta didik kelas V. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode angket dan metode dokumentas. Hal ini lebih lanjut dapat dilihat dari perhitungan Chi Kuadrat antara perhitungan angket media audio visual animasi dengan hasil belajar mata pelajaran ipa materi organ gerak hewan dan manusia kelas V di SD Negeri 1 Pulau Makasar, Berdasarkan perhitungan tersebut terlihat bahwa Chi Kuadrat tabel taraf signifikan 5% pada dp = 4 yaitu 13,42 sedangkan harga Chi Kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% sebesar 9,488 maka Ho ditolak H<sub>a</sub> diterima. Ini berarti dapat disimpulkan bahwa "Ada pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran ipa materi organ gerak hewan dan manusia kelas V SD Negeri 1 Pulau Makasar".

**Kata Kunci:** Pengaruh, Media, Audio, Visual, Animasi.

© 2023 Universitas Muhammadiyah Buton  
Under the license CC BY-SA 4.0



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi dari sebuah negara. Pendidikan mampu menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas dimana mempunyai pengetahuan dan keterampilan yang baik. Sumber daya manusia yang berkualitas nantinya mampu mengelola sumber daya yang ada di negara tersebut secara maksimal. Upaya yang harus dilakukan untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia harus sesuai dengan tuntutan pembangunan yang memerlukan keterampilan, keahlian dan juga peningkatan mutu yang sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah dengan menyelenggarakan pendidikan baik secara formal maupun non formal

Peran media akan lebih terlihat jika guru pandai memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran menggunakan audio visual juga berpengaruh terhadap gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik merupakan gaya belajar multi-sensori yang melibatkan tiga unsur gaya belajar yaitu penglihatan, pendengaran, serta Gerakan. manfaat media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi siswa antara lain: pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, materi pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak merasa bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lainnya seperti mengamati, melakukan dan mendemonstrasikan (Nana Sudjana, 2002).

Siswa dapat belajar dengan sukses dan efisien, guru menggunakan berbagai taktik, metode, bahkan alat dan media pembelajaran relevan dengan tujuan kegiatan pembelajaran. Ada dua proses atau kegiatan yang termasuk dalam kategori mengajar dan belajar, yaitu proses/kegiatan belajar dan proses/kegiatan mengajar". Kedua prosedur ini terkait erat. Interaksi manusia dengan lingkungannya mengarah pada proses belajar. Ketika mengajarkan mata pelajaran seperti biologi manusia, biologi hewan, perilaku hewan dan tumbuh-tumbuhan, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar jika materi hanya diajarkan dari sudut pandang apa yang dimuat dalam buku teks tingkah laku, agar siswa dapat memahami materi yang ada pada setiap mata pelajaran guru akan sering menggunakan media yang tepat. Pemanfaatan animasi audio visual merupakan salah satu cara untuk mengatasi permasalahan dan penyebab yang muncul selama pembelajaran IPA Dengan

menggunakan media audio visual animasi, pemirsa dapat melihat dan mempelajari banyak jenis ruang hidup yang tidak dapat dipecah-pecah. Selain itu, penggunaan media audio visual animasi dalam pembelajaran IPA SD sangat bermanfaat karena memiliki berbagai fungsi yang khusus untuk pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi dan kesadaran diri siswa meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta meningkatkan hasil belajar.

Penggunaan frekuensi dilakukan instruksi verbal digunakan di kelas juga menghasilkan beberapa masalah, khususnya: mantra dan mazmur yang merupakan bagian dari sekolah tidak terlalu komprehensif, sesuai dengan kurikulum pembelajaran (1) Minimnya pemahaman anak didik dalam penguasaan suatu materi yang disajikan dan (2) Minimnya prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA yang diukur dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Mata Pelajaran IPA oleh siswa dan kaliber hasil belajarnya tidak bertentangan dengan media yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Dimana saya bisa mendapatkan animasi audiovisual, memperjelas sajian ide, mengilustrasikan atau menghiasi fakta yang mungkin akan cepat dilupakan bila tidak digrafiskan. Dari identifikasi beberapa permasalahan di atas, selanjutnya peneliti menetapkan fokus permasalahan pada pemanfaatan media yang kurang optimal oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sehingga siswa cenderung kesulitan dalam memahami materi-materi yang bersifat abstrak yang pada akhirnya berpengaruh pada prestasi atau hasil belajar siswa. Dari latar belakang permasalahan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Pengaruh Media Audio Visual Animasi terhadap hasil belajar IPA materi organ gerak hewan dan manusia siswa kelas V SD Negeri 1 Pulau Makasar.

**2. METODE PENELITIAN**

Jenis analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kuantitatif atau analisis data numerik (angka) yang telah diolah dengan menggunakan metode statistik. Jika temuan penelitian ini temuan studi dikonfirmasi, maka dapat dinyatakan bahwa variabel pertama (variabel bebas) yaitu media audiovisual animasi berfungsi sebagai penjelas atau peringatan tentang variabel kedua (variabel terkait) yaitu hasil belajar Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia. Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data agar tugas lebih sederhana alat menghasilkan hasil yang lebih elok penelitian yang digunakan. Arikunto menegaskan bahwa ada dua jenis grid yang berbeda, yaitu:

**Tabel 1.** Kisi-Kisi Umum Instrumen Variabel Penelitian

No	Variabel Penelitian	Sumber Data	Metode	Instrumen
1.	Variabel Bebas (X) Media Audio Visual Animasi	Siswa	Angket	Angket
2.	Variabel Terikat (Y) Hasil Belajar	Nilai Ulangan Harian	Dokumentasi	Test

Kisi-kisi umum adalah kisi-kisi yang dibuat untuk menggambarkan semua variabel yang akan diukur, dilengkapi dengan semua kemungkinan sumber data, semua metode dan instrumen yang mungkin dipakai.

**Tabel 2.** Kisi-kisi Khusus Instrumen Variabel Penelitian

Variabel Penelitian	Indikator	Nomor	Jumlah Item
Variabel Bebas Penggunaan Media Video Animasi	Mempermudah proses pembelajaran di kelas	3,10,11,14	4
	Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak menjadi nyata)	9,12,13,18	4
	Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pembelajaran tidak membosankan)	1,2,16,19	4
	Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan	15,17	2
	Pengajaran lebih menarik perhatian pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.	4,5,6,7,8,20	6
			20
Variabel Terikat	Hasil Belajar (daftar nilai Ulangan Harian)		

Pengolaan data di awali dengan pegujian validitas alat ukur adalah kualitas yang mendukung tingkat ketelitian, keamatan, dan legalitas alat ukur yang digunakannya Rumus korelasi product moment, dengan menggunakan rumus berikut, digunakan untuk menentukan validitas:

$$r_{XY} = \frac{\sum XY}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X^2)\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y^2)\}}}$$

Keterangan:

- $r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel x dan variabel y
- n = jumlah sampel
- $\sum x$  = jumlah seluruh skor x
- $\sum y$  = jumlah seluruh skor y
- XY = jumlah hasil perkalian antara skor x dan y

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan seberapa besar suatu alat ukur dapat diandalkan atau dipercaya. Berdasarkan pada pemikiran ide ini dapat dijelaskan bahwa ketergantungan mengacu pada dapat dijelaskan bahwa ketergantungan mengacu pada alat pengukur dapat menghasilkan hasil yang sama untuk pengukuran yang dilakukan oleh pengukur banyak individu pada berbagai periode yang untuk pengukuran yang dilakukan oleh banyak orang pada berbagai periode dikenal sebagai metodologi Brown, peneliti dapat menentukan tingkat ketergantungan dengan menggunakan rumus berikut.

$$r_{xy} = \frac{2 \times (r12)}{1 + (r12)}$$

Keterangan:

$r_i$  = realibilitas internal seluruh instrumen

$r_b$  = korelasi produk momen antara belahan pertama dan kedua

**Tabel 3.** Nilai Product Moment

Besarnya "r" Product Moment ( $r_{xy}$ )	Interpretasi :
0,90 – 1,00	Tuntas
0,70 – 0,90	Tinggi
0,40 – 0,70	Cukup
0,20 – 0,40	Minim
0,00 – 0,20	Sangat minim

Instrumen dikatakan reliabel jika  $r \geq 0,40$ .

Teknik analisis melibatkan pemadatan data ke dalam format yang lebih sederhana untuk dibaca dan dipahami penulis makalah ini menggunakan chi square untuk analisis data.

$$X^2 = \sum \left[ \frac{(f_o - f_h)}{f_h} \right]$$

Keterangan:

$x^2$  = chi kuadrat

$f_o$  = frekuensi yang diperoleh dari angket

$f_h$  = frekuensi yang diharapkan Langkah langkah selanjutnya adalah memeriksa hasil perhitungan atau perhitungan chi kuadrat dengan tabel chi kuadrat setelah data diolah dan dianalisis menggunakan Algoritma Chi kuadrat yang disebutkan di atas.

### 3. HASILDAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil Penelitian

Penelitian data angket penggunaan media audio visual animasi diketahui bahwa 31 peserta didik yang menjadi sampel penelitian Sebanyak 23 peserta didik atau 73% menjawab, bahwa cara penggunaan media audio visual animasi baik, dan 4 atau 15% peserta didik menjawab bahwa penggunaan media audio visual animasi dalam kategori sedang, dan 4 atau 12% peserta didik menjawab bahwa penggunaan media audio visual animasi dalam kategori rendah.

**Tabel 4** Tabel Silang antara Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar IPA tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pulau Makasar

No	Penggunaan media variabel (X)	Kategori	Hasil belajar Variabel (Y)	Kategori
1	54	Elok	75	Elok
2	51	Elok	60	Elok
3	60	Elok	65	Cukup
4	57	Elok	70	Elok

5	50	Elok	65	Elok
6	51	Elok	70	Cukup
7	55	Elok	79	Cukup
8	55	Elok	75	Elok
9	32	Minim	60	Cukup
10	57	Elok	79	Cukup
11	32	Minim	68	Cukup
12	50	Elok	75	Elok
13	51	Elok	66	Cukup
14	51	Elok	70	Cukup
15	45	Sedang	65	Cukup
16	53	Elok	76	Elok
17	52	Elok	80	Elok
18	56	Elok	77	Elok
19	50	Elok	62	Minim
20	46	Sedang	76	Elok
21	46	Sedang	80	Elok
22	50	Elok	75	Elok
23	32	Minim	62	Minim
24	52	Elok	82	Elok
25	57	Elok	78	Elok
26	48	Elok	65	Cukup
27	52	Elok	78	Minim
28	32	Minim	62	Minim
29	52	Elok	75	Elok
30	46	Sedang	80	Elok
31	53	Elok	65	Cukup

Setelah pengumpulan koleksi data yang diperlukan untuk penelitian, frekuensi antisipasi ( $F_h$ ) ditentukan dengan menggunakan rumus Chi kuadrat untuk menghitung harga chi kuadrat, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 5 Tabel Kerja Untuk Menghitung  $X^2$  Antara Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Siswa Kelas V SD Negeri1 Pulau Makasar**

No	$F_o$	$F_h$	$F_o - F_h$	$(f_o - f_h)^2$	$\frac{(f_o - f_h)}{F_h}$
1	13	12	1	1	0,08
2	8	3	5	25	8,33
3	2	1	-1	1	0
4	1	2	-1	1	0,5
5	2	1	1	1	0
6	1	8	-6	36	0
7	2	2	0	0	4,5
8	1	1	0	0	0
9	1	1	0	0	0
Jumlah	N =33	N =33	0	-	13,42

Karena  $H_o$  ditolak, dihitung Chi kuadrat ( $x^2$  hits) lebih besar 13,42 dari Chi kuadrat tabel ( $x^2$  tab) pada taraf signifikan 1 % dan taraf signifikan 5 % pada db = 4. Hal ini dikarenakan nilai chi kuadrat ( $x^2$ ) pada taraf signifikan 5 % adalah 9,488.

Selanjutnya koefisien kontingensi digunakan untuk menentukan tingkat pengaruh satu aspek terhadap aspek lainnya Usulan penulis yaitu Ada Pengaruh Penggunaan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Tentang Organ Gerak Hewan Dan Manusia Kelas V SD Negeri 1 Pulau Makassar Koefisien kontingensi digunakan untuk menentukan tingkat pengaruh satu aspek terhadap aspek lainnya

$$C = \sqrt{\frac{x^2}{x^2 + n}}$$

$$C = \sqrt{\frac{13,42}{13,42 + 31}}$$

$$C = \sqrt{\frac{13,73}{44,42}}$$

$$= \sqrt{0,3021}$$

$$= 0,549$$

Nilai koefisien kontingensi ini harus dibandingkan dengan koefisien kontingensi terbesar yang mungkin untuk menentukan tingkat hubungan antar elemen menggunakan koefisien kontingensi ini Formula digunakan untuk menentukan biaya maksimum ini:

$$C_{max} = \sqrt{\frac{m-1}{m}}$$

$$C_{max} = \sqrt{\frac{3-1}{3}}$$

$$= \sqrt{\frac{2}{3}}$$

$$= 0,816$$

Tingkat derajat atau seberapa dekat satu elemen terhubung dengan yang lain, meningkat koneksi dengan jarak dari nilai  $C_{max}$  komputasi yang dihasilkan tersebut harga dari  $C = 0,549$  dan maksimum  $C_{max} = 0,816$ . Perhatikan tabel koefisien KK terbesar untuk melihat bahwa persentase berikut memiliki hubungan yang erat atau memenuhi standar yang tinggi.

$$KK = \frac{C_{hitung}}{C_{max}} \times 100\%$$

$$= \frac{0,549}{0,816} \times 100\%$$

$$= 67,27 \%$$

Simpulan dari perhitungan di atas, yaitu membandingkan Chitung = 0,549 dengan  $C_{max} = 0,816$  dan selanjutnya ditampilkan dalam tabel KK, kedua variabel

tersebut memiliki kriteria pengaruh yang tinggi .bahwa penggunaan media animasi audio visual berdampak pada kelas V Hasil belajar IPA siswa SD Negeri 1 Pulau Makasar terkait alat gerak hewan dan manusia .

### 3.2 Pembahasa

Berdasarkan hasil penelitia data angket penggunaan media audio visual animasi diketahui bahwa 31 peserta didik yang menjadi sampel penelitian Sebanyak 23 peserta didik atau 73% menjawab, bahwa cara penggunaan media audio visual animasi baik, dan 4 atau 15% peserta didik menjawab bahwa penggunaan media audio visual animasi dalam kategori sedang, dan 4 atau 12% peserta didik menjawab bahwa penggunaan media audio visual animasi dalam kategori rendah. Sedangkan hasil belajar siswa mata pelajaran ipa diketahui bahwa peserta didik yang menjadi sampel penelitian, antara nilai 75-82 sebanyak 16 orang yang dapat nilai baik dengan presentase 58%, antara nilai 63-74 sebanyak 11 peserta didik yang dapat nilai sedang dengan presentase 33%, sedagkan antara nilai 55-62 sebanyak 4 peserta didik yang dapat nilai rendah dengan presentase 9% khusus mata pembelajaran IPA. Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis datayang penulis kumpulkan dalam penelitian ini, selanjutnya yang penulis lakukan adalah menginterpretasikan hasil chi kuadrat dengan harga chi kuadrat tabel. Dari perhitungan tersebut diperoleh harga chi kuadrat hitung lebih besar dari harga chi kuadrat tabel pada taraf signifikan 1% dan taraf signifikan 5% pada  $df = 4$  yaitu 13,42 sedangkan harga chi kuadrat tabel taraf signifikan 5% sebesar 9,488 dan untuk taraf signifikan 1% sebesar 13,277, dengan demikian harga chi kuadrat hitung lebih besar dari chi kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% dan taraf signifikan 1% maka  $H_0$  ditolak. Demikian  $H_a$  yang penulis ajukan mata pelajaran ipa kelas V SD Negeri 1 pulau makasar diterima.

### 4. SIMPULAN

Berdasarkan hasilinvestigasi dan analisis data yang berhasil dikumpulkan oleh penelit, dengan rumusan masalah “ Apakah ada pengaruh penggunaan media audio visual animasi terhadap hasil belajar ipa tentang organ gerak hewan dan manusia kelas V SD Negeri 1 pulau makasar”, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut : (1) Berdasarkan permasalahan di atas penelitian akan menjawab dari hasil penelitian ini, ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual animasi terhadap hasil belajar mata pembelajaran ipa tentang organ gerak hewan dan manusia kelas V SD Negeri 1 Pulau Makasar ini dapat dilihat dari hasil perhitungan menggunakan chi kuadrat. (2) Dalam proses pengolaan data yang diperoleh bahwa harga chi kuadrat hitung  $X_o^2 = 13,42$  lebih besar dari harga chi kuadrat tabel pada taraf signifikan 5% atau  $9,48 < 13,42$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini berarti dapat disimpulkan bahwa “ ada Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Terhadap Hasil Belajar Ipa Tentang Organ Gerak Hewan dan Manusia Kelas V SD Negeri 1 Pulau Makasar”.

## Daftar Pustaka

- Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 42-49.
- Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar matematika siswa smp di era pandemi covid-19. *Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1-11.
- Kurniawan. 2015. *Pengertian Belajar*. <http://Materibelajar.id/2016/10pengertian-belajar-dan-pembelajaran.html>. Diakses pada hari Rabu, 1 Juni 2022 jam 15.30 Wita.
- Lestari, K. P. (2018). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual dalam Setting Lesson Study Terhadap Hasil Belajar IPA Mahasiswa PGSD Undiksha UPP Denpasar Tahun 2017. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2(1), 40-45.
- Puspitasari, R., Lesmono, A. D., & Prihandono, T. (2015). Pengaruh model pembelajaran Poe (Prediction, Observation and Explanation) disertai media audiovisual terhadap keterampilan kerja ilmiah dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA-Fisika di SMP. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 4(3), 211-218.
- Sudjana, N. (2021). *Dasar dasar proses belajar mengajar*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif-Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabet
- Suheri, Agus. 2006. *Animasi Multimedia Pembelajaran*. Jurnal Media Teknologi, 28-33.
- Tenia Mudhia Khalistiara, Dkk. 2015. *Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Materi Keragaman Kenampakan Alam dan Buatan Manusia*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Wati, E. R. (2016). *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena.
- Widnyani, M., Sujana, I. W., Negara, I. G. A. O., & Ke, S. P. M. (2014). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe course review horay berbantuan media audio visual terhadap hasil belajar ipa siswa kelas v sd saraswati 2 denpasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 2(1).
- Yunistia Wiliam. 2016. *Penggunaan Media Animasi Terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Pokok Organ Pencernaan Manusia*. SDN 1 Gumekrejo Kabupaten Pringsewu Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi: Universitas Lampung.