

Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika

Anna Nurjanah

Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Riza Fatimah Zahrah

Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Geri Syahril Sidik

Universitas Perjuangan Tasikmalaya

Alamat: Jl. Peta No.177, Kahuripan, Kec. Tawang, Kab. Tasikmalaya

Korespondensi penulis: ananuja4@gmail.com

Abstract. According to Law No. 20 of 2003 concerning the National Education System, education is a conscious and planned effort to create a learning atmosphere and learning process so that students actively develop their potential to have the spiritual power of religious rituals, self-control, personality, intelligence, noble morals, and the necessary skills. by himself, society, nation, and state. Learning media is a tool in the teaching and learning process that conveys messages and clarifies material to help the learning process. Observations carried out at SDN Sukamulya still used media such as pictures on paper or were only guided by the textbooks used. From these results, students had no interest in the learning process if they only used paper media. The aim of this research is to determine the effect of learning videos on interest in learning mathematics for class V at SDN Sukamulya. The research method used was an experiment with a quantitative approach design to determine how variable the results were. From the pretest results, it was 23.64%, and the posttest results increased to 25.76%.

Keywords: Animated videos, Interest in learning, Learning media, Mathematics.

Abstrak. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spi ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar, yang menyalurkan pesan dan memperjelas materi untuk membantu proses pembelajaran. Observasi yang dilakukan di SDN Sukamulya masih menggunakan media seperti gambar di kertas atau hanya berpedoman pada buku paket yang digunakan, dari hasil tersebut peserta didik tidak memiliki ketertarikan atau minat dalam proses pembelajaran jika hanya menggunakan media kertas. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Matematika Kelas V di SDN Sukamulya. Metode penelitian yang dilakukan adalah eksperimen dengan desain pendekatan kuantitatif untuk mengetahui variabel X berpengaruh terhadap variabel Y. Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN Sukamulya dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi dari hasil pretest sebesar 23,64% dan hasil posttest meningkat menjadi 25,76%.

Kata kunci: Matematika, Media pembelajaran, Minat belajar, Video animasi.

LATAR BELAKANG

Pendidikan sangatlah penting bagi suatu Negara baik itu di Negara maju maupun di Negara berkembang. Tak jarang dari sebagian besar Negara yang ada di dunia ini menjadikan pendidikan sebagai prioritas utama dalam pembangunannya sebab pendidikan adalah salah satu tolak ukur kemajuan suatu bangsa. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan

terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spi ritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dari pengertian tersebut, pendidikan harus dilakukan secara sadar dan direncanakan, suasana belajar harus diciptakan agar peserta didik ikut aktif untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya serta dilaksanakan bersama guru yang sudah memenuhi kualifikasi dari lembaga pemerintah (DEPDIKNAS 2003)

Dengan dilaksanakannya proses pembelajaran secara terorganisir kualitas pembelajaran dapat meningkat, dalam proses peningkatan mutu pembelajaran tersebut kehadiran guru sangatlah penting, seorang guru dalam menjalankan dan mengelola proses pembelajaran di kelas sangat dituntut untuk mencapai tujuan yang diharapkan, adapun cara yang dilakukan guru dalam pembelajaran menurut Rifa'i dan Sudjana (2009) bahwa menciptakan suasana yang menyenangkan, mengikutsertakan dan menyelesaikan masalah peserta didik dalam pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran, antara lain faktor internal dan eksternal. Faktor pendorong dikenal dengan faktor internal yang terjadi dalam pikiran peserta didik, misalnya seorang peserta didik yang tidak diberi izin belajar tetapi masih berencana menyelesaikan pekerjaan sekolahnya. Sedangkan faktor eksternal mengacu pada faktor-faktor yang berada di luar diri peserta didik itu sendiri, seperti buku teks, guru, metode pembelajaran, media, dan lingkungan belajar (Putri et al. 2022).

Menurut Hasanah dan Nulhakim (2015:92), keberhasilan dalam pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor guru, media, peserta didik dan lingkungan. Peranan media dalam pembelajaran sangat penting karena dapat mempermudah pemahaman peserta didik dan memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat memperlancar proses belajar. Salah satu faktor yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran.

Observasi yang dilakukan pada tanggal 15 November 2022 di SDN Sukamulya, di SDN Sukamulya masih menggunakan media seperti gambar di kertas atau hanya berpedoman pada buku paket yang digunakan. dari hasil observasi tersebut dapat saya ketahui bahwa peserta didik tidak memiliki ketertarikan atau minat dalam proses pembelajaran jika hanya menggunakan media tersebut. Berdasarkan permasalahan yang terdapat di SDN Sukamulya, maka peneliti mengangkat penelitian dengan judul "Pengaruh Video Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Matematika".

KAJIAN TEORITIS

Menurut Widiyasanti dan Ayriza (2018: 5) "Dibutuhkan media pembelajaran yang tepat yang dapat mengintegrasikan pendidikan karakter dan menarik perhatian peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang menarik dan lebih dekat dengan dunia anak saat ini adalah video animasi menurut Abdillah (2022) animasi merupakan gambar dengan meniru pergerakan. Semua animasi terdiri dari serangkaian gambar (dengan sedikit perubahan dari satu ke yang berikutnya) yang ditampilkan dalam waktu yang cepat dan menipu mata dengan melihatnya sebagai gerakan. Dengan demikian, pesan-pesan pembelajaran disampaikan secara audio visual dengan disertai unsur gerak sehingga lebih hidup.

Menurut Slameto (2013:180), "minat merupakan suatu rasa, rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh". Dengan kata lain, minat adalah suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pernyataan tersebut mengidentifikasi bahwa orang yang berminat akan ada rasa tertarik. Berdasarkan pendapat tersebut menunjukkan bahwa minat dapat ditingkatkan dengan daya tarik dari luar, perasaan senang, dan sikap positif yang bisa meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi tertentu dalam memotivasi tindakan seseorang.

Berdasarkan beberapa definisi yang dikemukakan mengenai indikator minat belajar diatas, dalam penelitian ini menggunakan indikator minat belajar yaitu: Perasaan senang; Keterlibatan peserta didik pada ketertarikan akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan kegiatan seperti belajar; Ketertarikan Berhubungan dengan daya dorong peserta didik terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri; Perhatian Peserta Didik pada minat belajar (Friantini dan Winata 2019).

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik adalah : Faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan faktor internal yaitu meliputi aspek fisiologis dan aspek psikologis. Berdasarkan faktor eksternal yaitu meliputi lingkungan sosial, lingkungan nonsosial, dan faktor pendekatan belajar (Anggraini, Endiana, dan Kumalasari 2022).

Hipotesis nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada minat belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran Matematika menggunakan video animasi. Hipotesis alternatif (H_a) : Terdapat pengaruh yang signifikan antara minat belajar peserta didik kelas V pada pembelajaran Matematika yang menggunakan video pembelajaran animasi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen satu kelas dengan kelas perlakuan atau eksperimen. Desain penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui apakah variabel X (Media video animasi) berpengaruh terhadap variabel Y (minat belajar peserta didik). Populasi dari penelitian ini adalah peserta didik SDN Sukamulya kelas VB yang berjumlah 36 peserta didik. Jenis data yang Dalam penelitian ini, data kuantitatif berupa skor materi debit peserta didik dari kedua pretest dan posttest. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan metode observasi, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian yaitu menggunakan analisis statistic deskriptif dan analisis statistik inferensial (Sugiyono 2019). Kriteria yang digunakan yaitu H_0 ditolak jika $p\text{-value} < \alpha$ dan H_0 diterima apabila nilai $p\text{-value} \geq \alpha$, dimana nilai $\alpha = 0,05$. Apabila $p\text{-value} > \alpha$ maka H_0 diterima, artinya data minat belajar peserta didik dari kelompok perlakuan berasal dari populasi yang berdistribusi normal (Sugiyono 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang sudah dilakukakan di SDN Sukamulya yang beralamatkan di Jalan Sukamulya, Kelurahan Sukamulya, Kecamatan Bungursari, Kota Tasikmalaya menggunakan menerapkan metode pendekatan kuantitatif melalui meliputi *pretest pretreatment* dan *posttest posttreatment*. Dengan demikian, penilaian yang lebih akurat dapat dibuat karena dapat membandingkan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (Sugiyono 2013). Sampel penelitian berjumlah 32 peserta didik yang diambil dari siswa kelas V SDN Sukamulya.

Analisis Statistik Deskriptif Data Penelitian

Analisis statistik deskriptif berguna untuk memaparkan dan menggambarkan data penelitian, mencakup jumlah data, nilai maksimal, nilai minimal, nilai rata-rata dan sebagainya (Ghozali 2018). Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik subjek, yang diperoleh dari kelas eksperimen dengan teknik pengumpulan data yaitu pretest dan posttest (Sholikhah 2019).

Tabel 1. Kategori skor aktivitas peserta didik

Interval	Kriteria
> 60	Sangat baik
51-60	Baik
41-50	Cukup

30-40	Kurang
<30	Sangat Kurang

Sumber : (Sugiyono 2017)

1. Observasi Peserta Didik

Lembar pengamatan ini dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung, instrument ini memuat petunjuk dan dua belas indikator aktivitas siswa yang diamati pengamatan dilakukan dengan cara observer mengamati aktivitas peserta didik untuk melihat aktivitas belajar peserta didik selama penelitian berlangsung.

Tabel 2. Distribusi frekuensi dan persentase aktivitas belajar peserta didik

		Pertemuan	
--	--	-----------	--

No	Aktivitas	I	II	%
1.	Peserta didik mempersiapkan perlengkapan pembelajaran	26	32	90,62%
2.	Peserta didik berdoa sebelum pembelajaran dimulai	32	32	100%
3.	Peserta didik memperhatikan motivasi yang disampaikan	22	30	81,25%
4.	Peserta didik memperhatikan dengan seksama ketika guru menjelaskan tentang tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan rencana kegiatan yang dilakukan	20	29	76,56%
5.	Peserta didik menyimak penjelasan dari guru	24	30	84,37%
6.	Peserta didik bertanya pada guru bila ada materi yang belum dipahami	10	24	53,12%
7.	Peserta didik bersemangat dalam melaksanakan proses pembelajaran Berlangsung	22	30	81,25%
8.	Peserta didik aktif menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru	15	26	64,06%
9.	Peserta didik menjawab tes/kuis dengan kemampuan sendiri	19	29	75,00%
10.	Peserta didik bersama guru melakukan evaluasi	23	32	85,93%
11.	Peserta didik berdoa dan memberi salam Penutup	32	32	100%
Rata-rata		22,27	29,63	81,09%
Presentase		69,59%	92,59%	

Sumber : Data hasil penelitian

Berdasarkan tabel 2. dilihat dari persentase yang diperoleh pada aktivitas peserta didik kelas eksperimen, selama proses pembelajaran dimana diperoleh rata-rata dari pertemuan pertama adalah 69,59% dengan kriteria sangat baik, pertemuan kedua mengalami peningkatan 23% dengan jumlah 92,59% sehingga diperoleh presentase keseluruhan rata-rata adalah 81,09% Hal ini sesuai dengan kategori skor aktivitas peserta didik yang diperoleh yaitu termasuk dalam kategori sangat baik.

2. Analisis Angket Minat Belajar Pretest

Berdasarkan data keseluruhan angket pretest dapat saya simpulkan bahwa, hasil angket peserta didik sebelum penggunaan media animasi dalam pelajaran Matematika ditemukan bahwa pembelajaran cukup disenangi peserta didik namun belum merata, ketertarikan peserta didik cukup baik dalam pembelajaran namun peserta didik kurang

bersemangat mengikuti pembelajaran, peserta didik kurang aktif terhadap materi pelajaran, kurang berkonsentrasi dalam belajar Matematika dan siswa kurang berhasil menjawab soal yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa sebelum adanya media pembelajaran animasi yang diterapkan peserta didik memiliki minat yang kurang pada mata pelajaran Matematika.

Tabel 3. Perhitungan Angket Pretest

No	Nama Peserta didik	Jumlah
1	S1	65
2	S2	76
3	S3	70
4	S4	81

5	S5	72
6	S6	78
7	S7	70
8	S8	86
9	S9	80
10	S10	78
11	S11	78
12	S12	85
13	S13	79
14	S14	75
15	S15	83
16	S16	64
17	S17	85
18	S18	73
19	S19	61
20	S20	62
21	S21	63
22	S22	96
23	S23	79
24	S24	96
25	S25	57
26	S26	63
27	S27	63
28	S28	80
29	S29	92
30	S30	78
31	S31	68
32	S32	85
Jumlah		2.421
Rata-rata		75,65
Presentasi		23,64%

Sumber : Data hasil penelitian

Dari uraian tabel 3. dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik, yaitu berada pada interval >60 dengan nilai rata-rata 69,59 persentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata-rata perhitungan angket.

3. Analisis Angket Minat Belajar Posttest

Hasil analisis data respon peserta didik terhadap pelaksanaan pembelajaran Matematika melalui media pembelajaran animasi yang diisi oleh 32 peserta didik disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Perhitungan Angket Posttest

No	Nama siswa	Jumlah
1	S1	70
2	S2	78
3	S3	81
4	S4	82
5	S5	96
6	S6	80
7	S7	73
8	S8	88
9	S9	72
10	S10	85
11	S11	73
12	S12	92
13	S13	90
14	S14	83
15	S15	82
16	S16	73
17	S17	84
18	S18	80
19	S19	71
20	S20	67
21	S21	70
22	S22	99
23	S23	99
24	S24	101
25	S25	82
26	S26	72
27	S27	73
28	S28	83
29	S29	112
30	S30	80
31	S31	82
32	S32	86
Jumlah		2.639
Rata-rata		82,46
Presentasi		25,76%

Sumber : Data hasil penelitian

Dari uraian tabel 4. dapat diketahui bahwa minat belajar peserta didik termasuk dalam kategori sangat baik, yaitu berada pada interval >60 dengan nilai rata-rata 82,46 persentase tersebut diperoleh dari hasil perhitungan nilai rata-rata perhitungan angket. Berdasarkan data keseluruhan angket posttest dapat saya simpulkan bahwa, hasil angket respon peserta didik terhadap penggunaan media animasi dalam pelajaran Matematika ditemukan bahwa pembelajaran lebih menyenangkan, peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti

pembelajaran, peserta didik tampak aktif terhadap materi pembelajaran, peserta didik lebih terlibat dalam belajar Matematika dan peserta didik berupaya berhasil menjawab soal yang diberikan. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika.

Analisis Statistik Inferensial

Dari data penelitian yang dihasilkan kemudian dilakukan analisa data dengan metode analisis statistik inferensial yaitu analisis yang digunakan untuk menguji hipotesis penelitian salah satunya menggunakan teknik uji-t, dengan maksud untuk melihat apakah media video animasi memiliki pengaruh terhadap minat belajar Matematika pada siswa kelas V SDN Sukamulya. Penelitian ini menghasilkan temuan yang dianalisis berdasarkan uji normalitas dan uji Paireditas. Perlakuan diberikan kepada kelas eksperimen yaitu melakukan pembelajaran dengan menggunakan media animasi. Proses pembelajaran pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa peserta didik terlihat antusias. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran peserta didik diberikan media animasi sesuai dengan materi yang dijelaskan, Kemudian guru membimbing peserta didik untuk menguasai materi dengan memberikan petunjuk kegiatan pembelajaran, guru juga menunjukkan gambaran yang sesuai dengan materi yang dibahas agar peserta didik dapat mengetahui perbedaannya. Setelah peserta didik betul-betul memahami materi guru memberikan tugas kepada peserta didik sehingga menimbulkan minat untuk belajar. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan fokus menggunakan media animasi peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran (Eldanto, Hoendarto, dan Willay 2021).

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui kenormalan data dari variabel X dan Y yang telah diolah akan diuji normalitasnya menggunakan program SPSS dengan rumus kolmogorov-smirnov. Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian sudah memenuhi persyaratan penggunaan statistic yang akan digunakan dalam pengujian. Untuk mengetahui normal atau tidaknya adalah jika $\text{sig} > 0,05$ dapat dikatakan data terdistribusi normal (Nur 2019).

Tabel 5. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

	Unstandardized Residual
N	32

Normal	Mean	.0000000
Parameters ^{a,b}	Std. Deviation	7.31662085
Most Extreme Differences	Absolute	.154
	Positive	.154
	Negative	-.113
Test Statistic		.154
Asymp. Sig. (2-tailed)		.052 ^c

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

Dari tabel *one-sample kolmogorov-smirnov test* diperoleh angka Asymp.sig (2-tailed). Nilai ini dibandingkan dengan taraf signifikansi yaitu 5% dengan pengambilan keputusan sebagai berikut:

a) Nilai sig. atau signifikansi $< 0,05$, data berdistribusi tidak normal.

b) Nilai sig. atau signifikansi $> 0,05$, data terdistribusi ormal.

Berdasarkan data hasil dari uji normalitas dapat diketahui bahwa sig untuk data angket adalah 0.052 maka nilainya lebih besar dari 0,05 ($0,052 > 0,05$) sehingga data berdistribusi normal.

2. Uji Paired Sampel T Test

Uji paired sampel T test adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal (Tarumasely 2020).

Tabel 6. Paired Samples Test

	Paired Differences	T	df	Sig. (2-tailed)
--	--------------------	---	----	-----------------

	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
PRETEST - POSTTEST T	-6.813	7.592	1.342	-9.550	-4.075	-5.076	31	.000

Tabel *Paired Samples Test* merupakan tabel utama dari output yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (*2-tailed*) pada tabel (Prameswari dan Rahayu 2020). Kemudian dari hasil uji *Paired Samples Test* adalah terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai hasil pretest dan nilai hasil posttest yang diuji, dengan nilai signifikansi (sig) sebesar 0.000. Ini mengindikasikan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan dan dapat dianggap sebagai hasil yang signifikan secara statistic (Hasan, Asmaul, dan Nurjannah 2021). Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran melalui metode animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika yang ditunjukkan dengan adanya nilai yang tinggi setelah posttest dilakukan pada siswa.

Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial, teori dan penelitian relevan serta hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik kelas V SDN Sukamulya dengan dinyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dianggap menarik dan inovatif pada proses pembelajaran di kelas. Hal ini menunjukkan pelaksanaan penelitian sesuai dengan yang direncanakan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengaruh media animasi terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika kelas V di SDN Sukamulya dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik setelah menggunakan media animasi tersebut dapat dilihat dari hasil pretest dan pembelajaran sebelum tidak (pembelajaran menggunakan media buku ajar) sebesar 23,64% dan hasil presentase setelah posttest (setelah menggunakan media animasi) meningkat menjadi 25,76%. Karena adanya peningkatan presentase maka media pembelajaran animasi tersebut dapat dikatakan berpengaruh pada minat belajar pserta didik di kelas V SDN

Sukamulya. Dari hasil uji-t didapatkan hasil dengan kesimpulan terdapat perbedaan yang signifikan dalam minat belajar peserta didik setelah dan sebelum diberi tindakan pembelajaran menggunakan media animasi dengan pembelajaran yang hanya menggunakan media ajar buku pembelajaran saja. Hal ini dapat dilihat dari hasil uji-t *independent sample t test* yang memiliki nilai t_{hitung} sebesar .000 maka dapat dikatakan hipotesis diterima, yaitu media animasi berpengaruh terhadap proses belajar mengajar pada kelas V SDN Sukamulya. Pengaruh media animasi dalam proses pembelajaran pretest dan posttest yang ditunjukkan melalui uji hipotesis yakni $0,000 > 0,005$ dibuktikan dengan analisis statistik yang menyatakan bahwa nilai $Sig < \alpha$ yaitu $0,000 > 0,05$. Dengan demikian, H_0 ditolak dan H_1 diterima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya mengucapkan syukur atas kehadiran Allah SWT. Atas pertolongan-Nya, saya dapat menyelesaikan jurnal saya dan menyelesaikan tugas akhir saya untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan. Jurnal ini disampaikan untuk memenuhi syarat lulus mata kuliah skripsi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tasikmalaya. Tidak dapat disangkal bahwa persiapan dan penelitian membutuhkan banyak waktu dan tenaga.

DAFTAR REFERENSI

- Abdillah, T. Rafli. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Metode Ivers & Barron." *Jurnal TIKA* 7(2):179–88. doi: 10.51179/tika.v7i2.1321.
- Anggraini, Dema Octamia, I. Dewa Made Endiana, dan Putu Diah Kumalasari. 2022. "Analisis Faktor Internal dan Eksternal yang Mempengaruhi Audit Delay." *Jurnal Kharisma* 4(1):105–16.
- DEPDIKNAS. 2003. *Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.
- Eldanto, Andrian, Genrawan Hoendarto, dan Thommy Willay. 2021. "Penerapan metode statistika inferensial sebagai alat bantu hitung dengan solusi komprehesif." *Jurnal InTekSis* 5(2):22–32.
- Friantini, Rizki Nurhana, dan Rahmat Winata. 2019. "Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika." *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)* 4(1):6. doi: 10.26737/jpmi.v4i1.870.
- Ghozali, Imam. 2018. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 25*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, Kamaruddin, Asmaul, dan Nurjannah. 2021. "Pengaruh Penerapan Model

- Pembelajaran SAVI Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Di Kabupaten Soppeng.” *Jurnal Pendidikan* 1(2):81–92.
- Hasanah, Umrotul, dan Lukman Nulhakim. 2015. “Pengembangan Media Pembelajaran Film Animasi Sebagai Media Pembelajaran Konsep Fotosintesis.” *Jurnal Penelitian dan Pembelajaran IPA* 1(1):91. doi: 10.30870/jppi.v1i1.283.
- Nur, Syamsiara. 2019. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajar Biologi Peserta Didik.” *Saintifik* 2(1):61–67. doi: 10.31605/saintifik.v2i1.97.
- Prameswari, Dinda Putri, dan Theresia Sri Rahayu. 2020. “Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe Make a Match dan Numbered Head Together: Kajian Meta – Analisis.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru* 3(1):202–10. doi: 10.23887/jippg.v3i1.28244.
- Putri, Dhiya Juliana, Sarah Angelina, Savira Claudia Rahma, dan Mujazi. 2022. “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Kecamatan Larangan Tangerang.” *Seminar Nasional Ilmu Pendidikan dan Multidisiplin* 5(9):49–53.
- Rifa’i, Ahmad, dan Nana Sudjana. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sholikhah, Amirotn. 2019. “Statistik Deskriptif Dalam Penelitian Kualitatif.” *Komunika* 10(2):342–62.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Edisi ke-2*. Bandung: Alfabeta.
- Tarumasely, Yowelna. 2020. “Perbedaan Hasil Belajar Pemahaman Konsep Melalui Penerapan Strategi Pembelajaran Berbasis Self Regulated Learning.” *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan* 8(1):54–65. doi: 10.47668/pkwu.v8i1.67.
- Widiyasanti, Margareta, dan Yulia Ayriza. 2018. “Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V.” *Jurnal Pendidikan Karakter* 9(1):1–16. doi: 10.21831/jpk.v8i1.21489.