

Media Animasi *Motion Graphics* Pada Materi Usaha Ekonomi Masyarakat Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa

Anwar Abdurrahman*, Suyoto, Titi Anjarini

Universitas Muhammadiyah Purworejo, Indonesia

*Corresponding Author: anwarabdurrahman6@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the use of motion graphics animation media and improve students' cognitive aspects in social studies subjects by using motion graphics animation media for fifth grade students at SDN Semawung Kembaran, Kutoarjo, Purworejo. Research using the Classroom Action Research model Kemmis and Mc. Taggart. The subjects of this study were fifth grade students at SDN Semawung Kembaran. Data collection techniques used were tests, interviews, observations, field notes and documentation. The results of this study, namely, the implementation of the motion graphics animation media used is very good, this is evident from the data on the results of the learning implementation sheets from two observers. In cycle, I with a percentage of 96.7% with the "very good" criteria. Whereas for cycle II, a percentage of 98.5% was obtained with the criteria of "very good". The results were obtained from 3 aspects of the implementation of learning, namely the introduction, core activities and closing. In addition, the cognitive aspects of students also increased, as evidenced by the increased student learning outcomes in each cycle. Based on the percentage of students who met competency standards in the recycle, student learning outcomes were 17. Student learning outcomes increased in cycle I with an achievement percentage of 50%. Then learning outcomes increased in cycle II reaching 83%. Thus, the resulting competency achievement with a percentage of 83% of students in the pass category, exceeds the success indicator with class competency achievement reaching more than 70%.

Keywords: Animation media, cognitive aspect, IPS.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengetahui penggunaan media animasi motion graphics dan meningkatkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media animasi motion graphics pada siswa kelas V SDN Semawung Kembaran Kecamatan Kutoarjo Kabupaten Purworejo Jawa Tengah. Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian ini siswa kelas V SDN Semawung Kembaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, wawancara, observasi, catatan lapangan dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu, keterlaksanaan media animasi motion graphics yang digunakan sudah sangat baik, ini terbukti dari data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran dari dua observer. Pada siklus I dengan persentase 96,7% dengan kriteria "sangat baik". Sedangkan untuk siklus II diperoleh persentase 98,5% dengan kriteria "sangat baik" hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yaitu pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Selain itu aspek kognitif siswa juga meningkat terbukti dari hasil belajar siswa yang meningkat setiap siklusnya. Berdasarkan persentase siswa yang memenuhi standar kompetensi pada pra siklus hasil belajar siswa sebesar 17. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I dengan persentase ketercapaian mencapai 50%. Lalu hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 83%. Dengan demikian ketercapaian kompetensi yang dihasilkan dengan persentase 83% siswa berkategori lulus, melebihi indikator keberhasilan dengan pencapaian kompetensi kelas mencapai lebih dari 70%.

Kata Kunci: Media animasi, aspek kognitif, IPS.

Article History:

Received 2023-04-08

Revised 2023-06-13

Accepted 2023-06-28

DOI:

10.31949/educatio.v9i2.5034

PENDAHULUAN

IPS merupakan pelajaran yang melibatkan pemahaman abstrak dan menggunakan bahasa untuk menjelaskan berbagai aspek sosial dalam kehidupan sehari-hari (Ani et al., 2017; Ilham & Hardiyanti, 2020; Mikaningsih, 2014). Tujuan dari mata pelajaran IPS adalah agar siswa dapat mengenal konsep-konsep yang relevan dalam kehidupan masyarakat, mengembangkan kemampuan berpikir logis dan kritis, menumbuhkan rasa ingin tahu, menjadi terampil dalam interaksi sosial, serta memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. Selain itu, IPS juga bertujuan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerjasama, dan kompetensi dalam skala lokal, nasional, dan global (Kristin, 2016; Pratama, 2018; Susiloningsih, 2016).

Materi IPS di tingkat SD telah disederhanakan agar dapat dipelajari dan dipahami dengan lebih mudah, dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan dan kematangan berpikir siswa (Agustin et al., 2022). Namun, kenyataannya banyak siswa yang mengalami kesulitan dalam mempelajari IPS karena dianggap sulit dan memerlukan banyak hafalan. Kurangnya motivasi belajar sangat berpengaruh pada keberhasilan siswa, terutama dalam kemampuan kognitif (Indrawan et al., 2017; Pitriani et al., 2017; Suasaningdyah, 2018).

Rendahnya kemampuan kognitif siswa sekolah dasar salah satunya terjadi di kelas V SDN Semawung Kembaran, Kabupaten Purworejo. Dari hasil observasi di kelas tersebut diketahui adanya permasalahan dalam kemampuan kognitif siswa. Dalam pembelajaran, siswa tampak kurang fokus belajar dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Siswa juga kesulitan dalam menghafal dan memahami materi sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh. Kondisi ini menunjukkan lemahnya kemampuan kognitif siswa, sehingga diperlukan upaya untuk memecahkannya.

Kemampuan kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa (Jawati, 2013). Tahap-tahap perkembangan kognitif manusia dimulai sejak dari usia anak-anak hingga dewasa, mulai dari proses-proses berpikir secara konkret atau melibatkan konsep-konsep konkret sampai dengan yang lebih tinggi yaitu konsep-konsep yang abstrak dan logis (Suharan, 2014). Perkembangan kemampuan kognitif anak dapat dilihat dari apa yang mereka lakukan, yang didorong rasa ingin tahu yang besar pada diri anak. Kognitif akan cepat berkembang apabila melalui permainan yang menggunakan benda yang disukai anak. Untuk memecahkan permasalahan rendahnya kemampuan kognitif siswa, upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran, terutama terkait konsep-konsep abstrak dari IPS.

Salah satu media yang dapat membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak adalah *Motion Graphic*. *Motion graphic* merupakan salah satu cabang ilmu desain grafis, dimana dalam *motion*, elemen – elemen desain seperti bentuk, raut, ukuran, arah, tekstur yang terdapat di dalamnya, dengan secara sengaja digerakkan atau diberi pergerakan agar tampak hidup menurut umam dalam (Rizal, 2021). *Motion graphics* adalah bentuk animasi beberapa kumpulan bentuk dikoreografikan bersama menggunakan berbagai macam efek untuk menghasilkan rekaman yang menarik dalam menampilkan dan mempelajari tata bahasa sehingga menjadi ekspresif dan menarik (Carra et al, 2019).

Penelitian sebelumnya juga membuktikan *motion graphic* dapat membantu siswa meningkatkan kualitas belajarnya. Penelitian Ajiprabowo & Handriyotopo (2020) menunjukkan *motion graphic* Reog Ponorogo dijadikan media tepat terkait informasi kesenian Reog kepada masyarakat, terutama pemuda milenial. Media *motion graphic* ini cukup komprehensif, karena dilengkapi media pendukung seperti poster, print ads, merchandise dan Instagram. Amali et al (2020) dalam penelitiannya melaporkan bahwa video animasi *motion graphic* sebagai media alternatif pembelajaran sejarah Indonesia terbukti sangat sesuai berdasarkan media dan materinya sehingga cocok digunakan dalam proses pembelajaran, peserta didik memberikan respon positif terkait pemanfaatan media animasi *motion graphic* dan partisipasi aktif dari peserta didik selama proses pembelajaran sejarah Indonesia dengan kategori sangat baik. Penelitian Solihatini et al (2021) menyatakan *motion graphic* layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran menulis pantun di masa pandemik covid-19. Sa'adah et al (2021) dalam penelitiannya juga menunjukkan bahwa *motion graphic*

sebagai media dalam pembelajaran sejarah Indonesia untuk meningkatkan belajar siswa SMA. Penelitian sebelumnya tentang motion graphic tersebut berfokus kepada penggunaan motion graphic dalam pembelajaran sejarah, pembelajaran menulis di SD dan SMP, pembelajaran tata bahasa, serta pembelajaran akuntansi. Sementara dalam penelitian ini motion graphic digunakan untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif siswa dengan menggunakan media animasi *motion graphics* pada materi usaha ekonomi masyarakat.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas atau yang lebih dikenal dengan nama PTK atau dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR). Penelitian tindakan sendiri artinya yaitu suatu proses penelitian yang sistematis yang bersifat siklus. Tujuan dari PTK ini adalah untuk meningkatkan atau memperbaiki praktik pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tujuan ini dapat tercapai dengan melakukan berbagai tindakan alternatif dalam memecahkan persoalan pembelajaran di kelas. Selain itu, Penelitian Tindakan Kelas atau PTK akan mendorong guru untuk memikirkan apa yang mereka lakukan sehari-hari dalam menjalankan tugasnya. Hal ini akan membantu guru untuk dapat berpikir kritis terhadap apa yang mereka lakukan tanpa tergantung pada teori-teori yang muluk-muluk dan bersifat *universal* yang ditemukan oleh para pakar peneliti yang sering kali tidak cocok dengan situasi dan kondisi kelas.

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK ini menggunakan desain dari Kemmis dan Taggart model siklus berulang dan berkelanjutan (spiral) yang berarti proses pembelajaran semakin lama semakin meningkatkan hasil belajarnya. Masing-masing siklus terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Penelitian ini diakhiri apabila siklus kedua sudah mengalami peningkatan aspek kognitif anak dilihat dari hasil belajar pada pembelajaran IPS yang ditandai dengan $\geq 70\%$ siswa memperoleh nilai ≥ 75 (sama dengan atau lebih dari Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan). Apabila pada siklus kedua belum mengalami peningkatan sesuai kriteria keberhasilan, maka penelitian dilanjutkan pada siklus berikutnya.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menerapkan media pembelajaran animasi *motion graphics* ini direncanakan dengan dua siklus setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan melalui empat tahapan setiap siklusnya yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

Kegiatan penelitian ini dilaksanakan melalui observasi lapangan, membuat produk media pembelajaran animasi *motion graphics* dengan menggunakan beberapa aplikasi olah gambar seperti *corel draw*, *adobe illustrator*, dan *adobe photoshop* kemudian menggunakan aplikasi pengolah video seperti *adobe after effects* dan *adobe premier*, yang selanjutnya dilakukan pengujian kelayakan produk dengan cara validasi oleh beberapa ahli media. Pelaksanaan uji kelayakan dilaksanakan dengan cara menyerahkan produk media pembelajaran beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai layak atau tidaknya produk media pembelajaran, serta memberikan kritik dan saran untuk perbaikan media.

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Semawung Kembaran, Kecamatan Kutoarjo, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah semester ganjil tahun ajaran 2022/2023. Subjeknya yaitu siswa kelas V dengan jumlah 24 peserta didik.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan tiga metode, yaitu: a). Observasi, ini dilakukan untuk mendapatkan data peserta didik, kurikulum, serta media pembelajaran yang digunakan guru kelas, dan tugas yang diberikan untuk peserta didik, b). Soal tes, digunakan untuk mengetahui hasil dari proses belajar mengajar, c). Dokumentasi, dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data sebagai data awal penelitian, d). Catatan lapangan, digunakan untuk mendeskripsikan atau kesimpulan kegiatan pembelajaran yang sudah berlangsung.

Teknik analisis data, teknik ini digunakan untuk memperoleh pemahaman nyata tentang keberhasilan media pembelajaran animasi *motion graphics*, yaitu: a). Analisis tes, adalah salah satu kegiatan dalam rangka mengkonstruksi tes untuk mendapatkan gambaran tentang mutu tes, baik mutu keseluruhan tes

maupun mutu tiap butir soal/tugas, b). Analisis lembar keterlaksanaan pembelajaran, adalah terlaksananya aktivitas dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan RPP (Maulanisa et al, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data dalam keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi *motion graphics* dilakukan dengan pengamatan oleh dua *observer*. Observer memberikan respon terkait media animasi *motion graphics* yang digunakan saat kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran yang telah disediakan. Berikut data hasil keterlaksanaan pembelajaran oleh dua *observer* dari 2 siklus disajikan dalam tabel 1.

Tabel 1. Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Siklus I dan II

No	Aspek keterlaksanaan	SIKLUS			
		I		II	
		1	2	1	2
1	Pendahuluan	27	26	27	27
2	Inti	19	15	24	22
3	Penutup	11	12	12	12
	$\sum fm$	57	53	63	61
	$\sum fa$	60	60	64	64
	Persentase (%)	96,7%		98,5%	

Berdasarkan data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan dua *observer* pada Tabel 1 diperoleh pada siklus I dengan persentase 96,7% dengan kriteria kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk siklus II diperoleh persentase 98,5% dengan kriteria kategori “sangat baik” hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup terlaksana semua dengan sangat baik, berikut diagram persentase keterlaksanaan pembelajaran menggunakan media animasi *motion graphics*.



Gambar 1, Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran

Keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media animasi *motion graphics* yang dilakukan pada penelitian ini dapat disimpulkan berjalan dengan sangat baik sehingga dapat meningkatkan aspek kognitif siswa kelas V di SDN Semawung Kembaran pada materi pengenalan aspek kognitif jenis-jenis usaha ekonomi masyarakat.

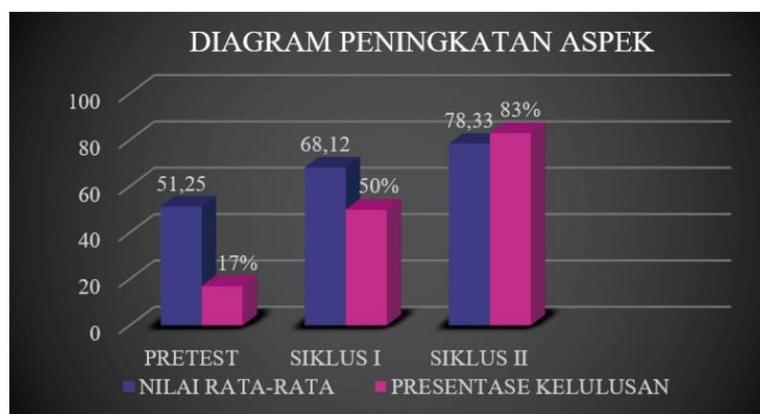
Data hasil belajar diambil dari nilai *pre test* dan *post test* sesuai kesepakatan peneliti dan guru pengampu. Nilai tersebut sebagai indikator peningkatan aspek kognitif siswa yang dilihat dari keberhasilan hasil belajar. Adapun hasil dari indikator keberhasilan pada prasiklus, siklus I dan siklus II dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil Belajar setiap Siklus

Siklus	Pra siklus				Rata-rata Kelas
	Jumlah Siswa		Persentase		
	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	Tuntas KKM	Belum Tuntas KKM	
Pra siklus	4	20	17%	83%	51,25
Siklus 1	12	12	50%	50%	68,12
Siklus 2	20	4	83%	17%	78,33

Berdasarkan tabel 2 bahwa perolehan nilai siswa kelas V mengalami kenaikan ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata kelas dari 51,25 pada pra siklus dengan kategori kurang baik, naik menjadi 68,12 pada siklus I, dan semakin meningkat menjadi 78,33 pada siklus II. Jika dipersentasekan pada prasiklus siswa yang lulus mencapai 17%. Hal ini berarti ketercapaian pada pra siklus kurang baik dikarenakan indikator keberhasilan belum mencapai 70%. Jika siklus I dipersentasekan siswa yang lulus mencapai 50%, hal ini berarti ketercapaian pada siklus I masih kurang belum mencapai 70%. Kemudian yang terakhir pada siklus II jika dipersentasekan siswa yang lulus mencapai 83%, hal ini berarti ketercapaian pada siklus II berkategori baik dikarenakan pencapaian kompetensi >70 %.

Peningkatan aspek kognitif siswa dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran. Peningkatan aspek kognitif siswa ditandai dengan meningkatnya hasil belajar terhadap penerapan media animasi *motion graphics* pada saat proses pembelajaran. Peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dapat diuraikan melalui gambar 2 diagram batang berikut ini:



Gambar 2. Hasil belajar tiap siklus

Gambar 2 di atas menunjukkan kenaikan hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan meningkatnya angka kelulusan yang ditunjukkan di setiap siklus. Peningkatan hasil belajar tersebut menandakan ada pengaruhnya pembelajaran melalui media pembelajaran yang digunakan. Tindakan ini sangat memungkinkan untuk tercapainya proses pembelajaran yang tuntas. Penerapan media animasi *motion graphics* memberikan kontribusi positif bagi peningkatan hasil belajar siswa yang berarti aspek kognitif siswa juga meningkat. Motion graphic dapat menggambarkan konsep-konsep abstrak dalam IPS dengan cara yang lebih visual dan menarik (Efendi et al, 2020; Rahadi et al, 2020). Dengan menggunakan animasi, grafik, dan efek visual, motion graphic dapat membantu siswa memahami konsep-konsep yang kompleks secara lebih jelas dan mudah diingat.

Motion graphic dapat membuat pembelajaran IPS menjadi lebih menarik dan menghibur (Romadonah & Maharani, 2019). Penggunaan animasi dan efek visual yang kreatif dapat memancing minat dan perhatian siswa, sehingga mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan motion graphic, siswa dapat lebih mudah mengingat informasi yang disampaikan. Animasi dan efek visual dapat membantu membentuk koneksi antara konsep-konsep yang diajarkan dengan memori siswa, sehingga informasi tersebut lebih mudah diingat dalam jangka panjang. Motion graphic dalam pembelajaran IPS dapat mendorong siswa untuk menjadi lebih kreatif (Rusdiansyah & Leonard, 2020). Mereka dapat belajar bagaimana membuat animasi dan grafik yang relevan dengan konten IPS, yang pada gilirannya dapat mengembangkan keterampilan desain dan pemecahan masalah siswa. Motion graphic dapat memecah materi pembelajaran IPS menjadi bagian-bagian yang lebih terstruktur dan terorganisir. Dengan menggunakan animasi dan visualisasi yang tepat, konsep-konsep yang kompleks dapat disampaikan dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang telah dilakukan dengan menggunakan media animasi *motion graphics* pada mata pelajaran IPS, maka dapat ditarik kesimpulan. Penerapan media animasi *motion graphics* berupa pemberian pertanyaan, menonton animasi *motion graphics*, dan pemberian test yang diterapkan pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Semawung Kembaran dengan dua siklus berdasarkan data hasil lembar keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan 2 *observer* diperoleh pada siklus I dengan persentase 96,7% dengan kriteria kategori “sangat baik”. Sedangkan untuk siklus II diperoleh persentase 98,5% dengan kriteria kategori “sangat baik” hasil tersebut didapat dari 3 aspek dalam keterlaksanaan pembelajaran yang terdiri dari pendahuluan, kegiatan inti dan penutup terlaksana semua dengan sangat baik, keterlaksanaan pembelajarannya yang meningkat juga berpengaruh pada aspek kognitif meningkat karena penggunaan media animasi *motion graphics*. Aspek kognitif siswa juga meningkat dengan ditandainya peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran IPS di kelas V SD Negeri Semawung Kembaran. Pada pra siklus hasil belajar siswa saat proses pembelajaran 17% berkategori kurang. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan pada siklus I dengan persentase ketercapaian mencapai 50% berkategori kurang. Lalu hasil belajar mengalami peningkatan pada siklus II mencapai 83% berkategori baik. Dengan demikian ketercapaian kompetensi yang dihasilkan dengan persentase 83% siswa berkategori lulus, melebihi indikator keberhasilan yaitu dengan pencapaian kompetensi kelulusan kelas sebesar 70%.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, R., Primadani, A. Y., & Handayani, V. (2022). Penerapan Pendekatan Keterampilan Proses Ips Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iii Di Sdn Kalisalam II. *Education Enthusiast: Jurnal Pendidikan dan Keguruan*, 2(3), 90-94.
- Ajiprabowo, G. W., & Handriyotopo, H. (2020). Design Promotion Media For Reog Ponorogo With Graphic Motion Of Wayang Kulit. *Artistic: International Journal of Creation and Innovation*, 1(1), 25–37. <https://doi.org/10.33153/ARTISTIC.V1I1.2993>
- Amali, L. N., Zees, N., & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video as Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 23–30. <https://doi.org/10.37905/JJI.V2I1.4640>
- Ani, N. K. K., Darsana, I. W., & Asri, I. G. A. A. S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Time Token Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Gianyar Tahun Ajaran 2016/2017. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.11018>
- Carra, E., Santoni, C., & Pellacini, F. (2019). Grammar-based procedural animations for motion graphics. *Computers & Graphics*, 78, 97–107. <https://doi.org/10.1016/J.CAG.2018.11.007>

- Efendi, Y. A., Adi, E. P., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan media video animasi motion graphics pada mata pelajaran IPA Di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *Jurnal Inovasi dan Teknologi Pembelajaran (JINOTEP): Kajian dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97-102.
- Ilham, M., & Hardiyanti, W. E. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Ips Dengan Metode Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Materi Globalisasi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 12–29. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.12-29>
- Indrawan, I. W. A., Manuaba, I. B. S., & Sujana, I. W. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran TTW Berbasis Tri Hita Karana Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD Undiksha*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10632>
- Jawati, R. (2013). Peningkatan kemampuan kognitif anak melalui permainan ludo geometri di paud habibul ummi ii. *Spektrum: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, 1(1), 250-263.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Ditinjau Dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74–79.
- Maulannisa, D., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2022). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Keterampilan Generik Sains Terintegrasi Karakter Pada Tema 6 Energi Dan Perubahannya Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1-9. <https://jurnal.umpwr.ac.id/index.php/jp>.
- Mikaningsih, J. N. A. (2014). Penenerapan Metode Quantum Teaching Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas II SDN Gading 1 Sumenep. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 28–36. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v3i1.54>
- Pitriani, N. W., Ardana, I. K., & Kristiantari, M. G. R. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share Berbantuan Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Mimbar PGSD*, 5(2), 1– 9. <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v5i2.10789>
- Pratama, G. H. A. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Crh Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS. *Mimbar Ilmu*, 23(1), 131–141. <https://doi.org/10.23887/mi.v23i1.16402>
- Rahadi, I. N., Darwan, D., & Handoko, H. (2020). The Use of Learning Media Motion Graphics Towards Students Mathematical Understanding. *ITEJ (Information Technology Engineering Journals)*, 5(2), 97-104.
- Rizal, M., Butsiarah, B., & Pahany, M. A. (2021). Perancangan Animasi Motion Graphic Sebagai Media Promosi Stmik Akba. *Journal of Information System Management (JOISM)*, 3(1), 8-15.
- Romadonah, E. S., & Maharani, I. N. (2019). Motions graphic sebagai media pembelajaran. *Jurnal Utile*, 5(2), 115-122.
- Rusdiansyah, S., & Leonard, L. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Motion Graphic Matematika Berbasis Android Pada Siswa Kelas V Sd Semester 1. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 7(2), 135-143.
- Sa'adah, I., Pramono, S. E., & Suharso, R. (2017). Pengembangan Media Video Motion Graphic Sejarah Pemerintahan Herman Willem Daendels (1808-1811) dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Untuk SMA. *Indonesian Journal of History Education*, 5(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/19904>
- Solihatini, I. T., Abidin, Y., Nailul, S., & Aljamaliah, M. (2021). Pengembangan Media Video Motion Graphic dalam Pembelajaran Menulis Pantun pada Masa Pandemi Covid 19. *Diksa: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 7(2), 59–68. <https://doi.org/10.33369/DIKSA.V7I2.20986>
- Suasaningdyah, E. (2018). Peningkatan Nilai Peserta Didik Mata Pelajaran IPS Topik Bermain LayangLayang Melalui Pembelajaran Konstektual. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 2(2), 105. <https://doi.org/10.26740/jp.v2n2.p105-115>
- Suharnan. (2011). *Psikologi Kognitif*. Jakarta: Intermedia Group.
- Susiloningsih, W. (2016). Model Pembelajaran CTL (Contextual Teaching and Learning) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa PGSD Pada MataKuliah Konsep IPS Dasar. *Pedagogia: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 57. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.89>