

PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SBdP MATERI LAGU ANAK KELAS III SDN 93 SINGKAWANG

Steviana Risa, Zulfahita, Kamaruddin

Institut Sains dan Bisnis Internasional Singkawang, Singkawang, Indonesia

Diterima : 24 Februari 2025

Disetujui : 20 Maret 2025

Dipublikasikan : Juli 2025

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui apakah terdapat pengaruh Media Interaktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak kelas III SDN 93 Singkawang; 2) mengetahui seberapa besar pengaruh Media Interaktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak kelas III SDN 93 Singkawang; 3) mengetahui minat belajar siswa menggunakan Media Interaktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak. Metode Penelitian yang digunakan adalah *Quasi Eksperiment* dengan desain *Nonequivalent Control Group Desain*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 93 Singkawang. Sampel penelitian diambil secara non probability sampling dengan *purposive sampling*. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas menggunakan *Chi-Kuadrat* (χ^2) dan dilakukan uji homogenitas untuk melihat kesamaan varian pada kedua kelompok. Data analisis secara univariat dengan taraf signifikansi 5% (0,05) untuk pengujian hipotesis pertama digunakan Uji t (*t-test*) dua sampel tidak berkorelasi, pengujian hipotesis kedua digunakan uji *effect size*, dan pengujian hipotesis ketiga digunakan rumus rata-rata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) terdapat pengaruh Media Interaktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak kelas III SDN 93 Singkawang. Hal ini dibuktikan dengan Uji t (*t-test*) dua sampel tidak berkorelasi diperoleh nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $11,445 > 2,037$, maka H_a diterima dan H_0 ditolak pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$; 2) Media interaktif animasi berpengaruh tinggi pada mata pelajaran SBdP siswa kelas III SDN 93 Singkawang. Hal ini dibuktikan dengan uji *effect size* sebesar 2,985 dengan kriteria tinggi; 3) Minat belajar siswa sangat baik menggunakan Media Interaktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak. Hal ini dibuktikan dengan minat belajar siswa sebesar 93,4 % kriteria sangat baik.

Kata kunci: Media interaktif animasi, minat belajar, SBdP

Abstract

This study aims to: 1) determine whether there is an influence of Animated Interactive Media on the SBdP subject with children's song material for Grade III students at SDN 93 Singkawang; 2) determine the extent of the influence of Animated Interactive Media on the SBdP subject with children's song material for Grade III students at SDN 93 Singkawang; 3) determine students' learning interest using Animated Interactive Media in the SBdP subject with children's song material. The research method used is Quasi-Experimental with a Nonequivalent Control Group Design. The population in this study is Grade III students at SDN 93 Singkawang. The research sample was taken using non-probability sampling with purposive sampling. The prerequisite tests conducted were the normality test using Chi-Square (χ^2) and the homogeneity test to assess the variance similarity between the two groups. Data were analyzed univariately with a significance level of 5% (0.05). For testing the first hypothesis, an independent samples t-test (*t-test*) was used, for the second hypothesis, an effect size test was used, and for the third hypothesis, the mean formula was used. The results of the

study show that: 1) there is an influence of Animated Interactive Media on the SBdP subject with children's song material for Grade III students at SDN 93 Singkawang. This is evidenced by the independent samples t-test, where the $t_{\text{calculated}} > t_{\text{table}}$ that is $11.445 > 2.037$, thus H_a is accepted and H_0 is rejected at a significance level of $\alpha=0.05$; 2) Animated Interactive Media has a high influence on the SBdP subject for Grade III students at SDN 93 Singkawang. This is evidenced by an effect size test result of 2.985, which falls under the high criteria; 3) Students' learning interest is very good when using Animated Interactive Media in the SBdP subject with children's song material. This is evidenced by students' learning interest of 93.4%, which falls under the very good criteria.

Keywords: Interactive Animation Media, interest in learning, SBdP.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses komunikasi antara pendidik dan pembelajar, sehingga dalam proses pembelajaran sering muncul berbagai hambatan-hambatan baik hambatan psikologis, seperti minat, sikap, pendapat, kepercayaan, intelegensi, pengetahuan, kemudian hambatan fisik, seperti sakit, kelelahan, keterbatasan daya indra, dan hambatan kultural maupun lingkungan. Adanya berbagai hambatan dalam proses pembelajaran tersebut dapat dikurangi dengan bantuan media, karena peranan media dalam proses pembelajaran sangat besar.

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, mempengaruhi motivasi, minat dan atensi peserta didik dalam belajar, dapat membantu dalam memvisualisasikan materi abstrak yang diajarkan sehingga mampu membuat pembelajaran lebih menarik (*joyfull learning*), pesan dan informasi menjadi lebih jelas serta mampu memanipulasi atau menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik, sehingga media juga menjadi bagian yang terpisahkan dan proses pembelajaran, pentingnya peranan media dalam pembelajaran mengharuskan para pendidik untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memilih dan menggunakan berbagai sumber belajar dan media.

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal, ketaatan pada kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan jadwal belajar maupun inisiatif melakukan usaha tersebut

dengan sungguh-sungguh tanpa ada yang menyuruh. Minat belajar tumbuh dari dalam diri siswa yang akan membuat siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan senang, tertarik terhadap pelajaran, perhatian kepada guru, dan keterlibatan siswa dikelas. Minat belajar siswa ditunjukkan dengan memiliki rasa senang selama mengikuti pembelajaran di kelas, antusiasme yang tinggi, siswa merasa tidak berat dalam mengerjakan tugas.

Sebagai suatu upaya menarik minat belajar peserta didik dalam proses belajar guru sebagai pendidik perlu menggunakan sebuah media. Media pembelajaran yang digunakan selama proses belajar yang bersifat nyata atau visual. Media belajar yang bersifat visual dapat membuat peserta didik belajar dalam keadaan senang, mempunyai perhatian dan kemauan terhadap pelajaran yang diminati.

Media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan dari lagu anak adalah media interaktif animasi, sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif dimana siswa dapat melakukan proses belajar secara efektif, efisien dan menarik. Hal ini menunjukkan bahwa pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) di sekolah dasar mengajarkan siswa untuk dapat mengasah kemampuan mereka dengan belajar lagu anak menggunakan Media Interaktif Animasi

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III di SDN 93 Singkawang pada tanggal 28 Maret 2024 diperoleh informasi bahwa minat belajar siswa dalam pembelajaran Seni Budaya dan

Prakarya (SBdP) khususnya belajar lagu anak cukup rendah, hal ini ditunjukkan dengan data yang disampaikan oleh guru kelas III dengan jumlah siswa 23 orang, dinyatakan hanya 7 orang siswa yang aktif dan fokus pada pembelajaran materi lagu anak sedangkan 16 orang siswa yang tidak aktif, contoh sederhananya seperti mereka sibuk bermain dan berbicara dengan temannya di dalam kelas dibanding mendengarkan penjelasan guru. Menurut Slameto (2015:180) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Minat belajar sangat diperlukan siswa agar bersemangat dalam belajar.

Permasalahannya adalah media yang digunakan dalam pembelajaran SBdP khususnya pada saat belajar lagu anak memakai media audio musik atau rekaman saja, belum diterapkannya media interaktif animasi pada saat belajar lagu anak. Sedangkan pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) khususnya belajar lagu anak bertujuan agar siswa dapat memahami banyak lagu anak, mampu menyanyikan lagu anak dengan baik, dan dapat menghargai nilai-nilai kebudayaan yang terkandung dalam lagu anak tersebut.

Oleh karena itu peneliti mencoba menggunakan media interaktif animasi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam belajar lagu anak. Menurut Utami M (2022:84) Media animasi siswa dapat menghafal dan mengingat yang sudah dipelajari dengan melihat tampilan gambar yang bergerak. Hal ini membuat siswa akan lebih termotivasi dalam belajar sehingga berpengaruh pada minat belajar. Media pembelajaran yang baik dan optimal digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara dari guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, memproses, dan menyampaikan informasi atau pesan, dengan kemajuan teknologi muncul

berbagai media pembelajaran baru, salah satunya yaitu media interaktif animasi.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk membuat penelitian dengan judul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Lagu Anak Kelas III SDN 93 Singkawang”

METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *Quasi Eksperimen* dengan desain penelitian *The Nonequivalent Posttest-Only Control Group Design*. Penelitian ini melibatkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun kelompok eksperimen adalah kelompok yang di beri perlakuan yakni dengan menggunakan media interaktif animasi sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang menggunakan pembelajaran langsung. populasi dalam penelitian ini adalah semua peserta didik kelas III SDN 93 Singkawang yang berjumlah 34 Siswa. Sampel dari penelitian ini menggunakan teknik *non probability sampling* dengan jenis *purposive sampling*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar tes dan angket minat belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan soal *post-test* yang diberikan setelah penelitian selesai. Soal *post-test* ini terdiri dari soal yang berbentuk pilihan ganda. Hasil tes akhir *post-test* yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa. Selanjutnya data yang diperoleh di analisis dengan dilakukan pengujian asumsi terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Untuk memperoleh jawaban hipotesis penelitian menggunakan uji t.

Selanjutnya teknik pengumpulan data untuk melihat minat belajar siswa yaitu dengan menggunakan angket. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup angket tertutup adalah jenis angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Angket tertutup ini menggunakan skala

likert. Skala ini digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala ini menggunakan empat alternatif jawaban yang bersifat *favorable* dengan skor 4, 3, 2, 1 dan *unfavorable* dengan skor 1, 2, 3, 4. Sehingga responden hanya memberikan tanda *checklist* (✓) pada alternatif jawaban yang telah ada. Angket minat belajar siswa ini terdiri dari 20 item pernyataan untuk mengukur pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran SBdP materi Pola Irama lagu anak.

Tabel 1. Uji Normalitas *Post-Test*

Kelompok	χ^2_{hitung}	χ^2_{tabel}	Kriteria
Eksperimen	0,165	5,591	Normal
Kontrol	3,146	5,591	Normal

Pada Tabel 1 dapat dilihat bahwa hasil perhitungan uji normalitas data pada kelas eksperimen didapatkan χ^2_{hitung} yaitu 0,165 dan χ^2_{tabel} 5,991. Sehingga $\chi^2_{hitung}(0,165) < \chi^2_{tabel} 5,991$ maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Sedangkan pada data kelas kontrol didapatkan χ^2_{hitung} yaitu

Tabel 2. Uji Homogenitas *Post-Test*

Kelompok	S^2	n
Eksperimen	79,990	17
Kontrol	117,423	17

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa hasil perhitungan homogenitas varians Uji F pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diperoleh nilai $F_{hitung} = 1,468$, dengan tabel kritis Uji F diperoleh

Tabel 3. Uji T-Test Dua Sampel

t_{hitung}	t_{tabel}	Keputusan
11,445	2,037	H_a diterima

Pada Tabel 3 hasil analisis Uji t (*t-test*) dua sampel tidak berkorelasi dari skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol didapatkan nilai $t_{hitung} = 11,445$ dengan $t_{tabel} = 2,037$ pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat dikatakan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Untuk mengetahui pengaruh media interaktif animasi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak kelas III dalam penelitian ini digunakan rumus uji t (*t-test*) dua sampel tidak berkorelasi. Namun sebelumnya dilakukan normalitas uji chi-kuadrat (χ^2) dan homogenitas uji f. Hasil uji normalitas data nilai *post-test* pemahaman konsep sebagai berikut.

3,146 dan χ^2_{tabel} 5,991. Sehingga diperoleh $\chi^2_{hitung} 3,146 < \chi^2_{tabel} 5,991$ data berdistribusi normal, maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang artinya data berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas maka selanjutnya menentukan homogenitas data dengan menggunakan rumus f.

$F_{tabel} = 2,333$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Dapat disimpulkan bahwa F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut homogen.

bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa terdapat pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap minat belajar pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak siswa kelas III SDN 93 Singkawang. Hal ini didukung oleh skor rata-rata *posttest*, dimana siswa pada kelompok eksperimen

memperoleh nilai rata-rata lebih tinggi dibandingkan dengan siswa kelompok kontrol.

Untuk mengetahui seberapa besar seberapa besar pengaruh Media Interaktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Effect Size*

Keterangan	Rata-rata	Standar Deviasi	Effect Size	Kriteria
Eksperimen	81,176	10,783	2,985	Tinggi
Kontrol	42,353	13,074		

Data tabel 4 dapat diketahui bahwa nilai *effect size* adalah 2,985 berdasarkan kriteria *effect size* terletak pada $ES > 0,8$ maka nilai *effect size* kriteria Tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa pengaruh Media Interaktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi Lagu Anak kelas III SDN 93 Singkawang berada pada kriteria tinggi.

Minat belajar dalam penelitian ini merupakan angket yang diberikan kepada

Tabel 5. Hasil Perhitungan *Effect Size*

Indikator	Nomor Pernyataan	Skor rata-rata
Perasaan Senang	1,2,3,4,5	94%
Perhatian	6,7,8,9,10	95%
Ketertarikan	11,12,13,14,15	91%
Keterlibatan Siswa	16,17,18,19,20	93%
Persentase Rata-rata		93,4%

Berdasarkan Tabel 5 didapatkan minat belajar siswa pada indikator perasaan senang selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung yang mendapatkan skor persentase rata-rata 94%, indikator perhatian selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung yang mendapatkan skor persentase rata-rata 95%, indikator ketertarikan selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung yang mendapatkan skor persentase rata-rata 91%, dan indikator keterlibatan siswa selama kegiatan proses belajar mengajar berlangsung yang mendapatkan skor persentase rata-rata 93%, diperoleh skor persentase rata-rata 93,4% yang mana berada pada kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media interaktif animasi dapat menarik perhatian siswa serta menambah semangat siswa.

Lagu Anak kelas III SDN 93 Singkawang, diperoleh dari data *post-test* dengan menggunakan uji *effect size*. Hasil perhitungan *effect size* kelas eksperimen dan kelas kontrol selengkapanya dapat dilihat pada Tabel 4 sebagai berikut:

kelompok eksperimen untuk mengetahui minat belajar siswa setelah menggunakan media Intraktif Animasi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak. Adapun hasil rekapitulasi perhitungan persentase minat belajar siswa dari 17 siswa dengan 20 pernyataan dapat dilihat pada Tabel 5 Sebagai berikut

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian yang telah dilakukan, secara umum dapat disimpulkan bahwa hipotesis bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, pada nilai signifikan 0,05. Berdasarkan hipotesis tersebut maka terdapat Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SBdP Materi Lagu Anak Kelas III SDN 93 Singkawang.

Dari kesimpulan permasalahan umum di atas, dapat disimpulkan beberapa bagian sub-sub masalah yaitu:

1. Penggunaan Media Interaktif Animasi berpengaruh terhadap mata pelajaran SBdP materi lagu anak kelas III SDN 93 Singkawang. Hal ini dibuktikan dengan uji t (t -test) dua sampel tidak berkorelasi didapatkan nilai $t_{hitung} = 11,445$ dengan $t_{tabel} = 2,037$ pada taraf

signifikansi 0,05. Karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka dapat dikatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak.

2. Penggunaan Media Interaktif Animasi berpengaruh sangat tinggi pada mata pelajaran SBdP materi lagu anak kelas III SDN 93 Singkawang. Hal ini dibuktikan dengan uji effect size diperoleh nilai effect size sebesar 2,985 dengan kriteria sangat tinggi.
3. Minat belajar siswa sangat baik terhadap Media Interaktif Animasi yang digunakan pada mata pelajaran SBdP kelas III SDN 93 Singkawang. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata skor persentase minat belajar siswa masuk dalam kriteria sangat baik yakni sebesar (93,4%) dengan tingkat persentase 85% - 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hadis. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Agustina. (2015). *Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video*, Universitas Gunadarma
- Ahmad Setiadi. (2019). *Menguasai Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash MX*. Jakarta: Dinastindo.
- Ahmad Susanto. (2015). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Penamedia Group.
- Anifa Nur. (2014). *Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru di SD Yayasan Mutiara Gambut*. Jurnal Administrasi Pendidikan. Vol 2(1): 10-34
- Annisa Maharani. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Matematika Peserta Didik* <http://digilib.unila.ac.id/59378/pdf> Diakses tanggal 25 Maret 2024
- Annisa Mutiara Kaldi. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Quantum Teaching Berbantu Media Permainan Monopoli Terhadap Minat Belajar Kelas V SD Negeri 1 Hajimena*. <http://digilib.unila.ac.id/59378/3%.pdf> diakses 25 Maret 2024
- Azhar Arsyad. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Devi Ediawati. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Process Oriented Guided Inquiry Learning (Pogil) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Hukum Archimedes*. Skripsi. STKIP Singkwang
- Endraswara, S. (2015). *Metodologi penelitian folklor*. Yogyakarta: Media Pressindo.
- Euis Karwati. (2014). *Manajemen Kelas. Guru Profesional yang inspiratif, kreatif, Menyenangkan dan Berprestasi*. Bandung: Alfabeta.
- Frey, et al. (2019). *A Model for Developing Multimedia Learning Projects*. Journal of Online Learning and Teaching. Vol.6 No.2, June 491-507. http://jolt.merlot.org/vol6no2/frey_0610.pdf. Diakses tanggal 25 Maret 2024.
- Harto. (2014). *Media Pembelajaran dan Proses Belajar Mengajar, Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Hidayat, Puput Wahyu dan Djamilah B W. (2018). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif dan Minat Belajar Siswa dalam Mengerjakan Soal Open Ended dengan Pendekatan CTL*. Pythagoras: Jurnal Pendidikan Matematika. Vol. 13, No. 1, Hal. 63-75.
- Lestari, K.E dan Yudhanegara, M.R. (2018). *Penelitian Pendidikan*

- Matematika: Panduan Praktis Menyusun Skripsi, Tesis dan Karya Ilmiah dengan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi Di Sertai Dengan Model dan Kemampuan Matematis.* Bandung: Refika Aditama.
- Lia Agustina. (2021). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SD Negeri 124 Kota Agung Bengkulu Utara.* <http://repository.iainbengkulu.ac.id/id/eprint/6467.pdf> diakses tanggal 25 Maret 2024
- Makmun Khairani. (2014). *Psikologi Belajar.* Yogyakarta: Aswaja Presindo.
- Mayer, R.E. & Moreno, J. (2019). *Nine Ways To Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning.* Journal of Educational Psychology, 38
- Mayer, R.E. & Moreno, J. (2019). *Nine Ways To Reduce Cognitive Load in Multimedia Learning.* Journal of Educational Psychology, 38
- Morissan. (2016). *Metode Penelitian Survei.* Jakarta: Prenadamedia Group
- Munir. (2015). *Multimedia Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan.* Bandung: Alfabeta
- Musfiqon. (2014). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Nawawi, Hadari. (2015). *Metode Penelitian Bidang Sosial.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press
- Nurfasihah. (2017). *Pengaruh Media Interaktif Animasi Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Iv Min Alehanuae Kecamatan Sinjai Utara Kabupaten Sinjai, Skripsi: Hal 1–106* <http://repository.uin-alauddin.ac.id/7468/.pdf> . Diakses tanggal 25 Maret 2024
- Nurdiyantoro. (2014). *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.
- Pamungkas. (2020). *Transformasi Dunia Pendidikan di Sekolah Dasar dalam Masa Pandemi Covid-19.* Jurnal Review Pendidikan Dasar, Vol 6. No. 3 <http://jurnal.unesa.ac.id/index.php/PD/article/view/10409> diakses tanggal 1 April 2024
- Retnosari, dkk. (2016). *Pengaruh Sistem Kerja Kontrak, Kompensasi dan Career Path Terhadap Corporate Performance Dengan Kinerja Karyawan Sebagai Variabel Intervening.* Journal of Management.
- Ria Yunitasari dan Umi Hanifah. (2020). *Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar siswa pada masa COVID 19.* Jurnal Ilmu Pendidikan. Vol 2. No 3 <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/142> diakses 25 Maret 2024
- Riduwan. (2017). *Cara Mudah Menyusun Skripsi & Tugas Akhir.* Bandung: Alfabeta
- Rimanda Desi. (2021). *Pengaruh Kecerdasan Emosional (EQ) Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik di Kelas VIII SMP Torsina II Singkawang. Skripsi. STKIP Singkawang*
- Slameto. (2015). *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.* Bandung: Cv. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif.* Bandung : Alfabeta
- Suhartini. (2017). *Psikologi dalam Pendidikan (Sangat Penting untuk: Dosen, Guru, Mahasiswa, Orang Tua, Masyarakat, dan Pemerhati Pendidikan).* Bandung: Cv. AlfaBeta.

- Swastika F., A. (2018). *Penerapan Model Direct Learning untuk Meningkatkan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Pada Siswa Kelas VA SDN Putat Jaya II Surabaya. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(5).
- Syaiful, B. D. (2020). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT.Rineka Cipta
- Syofian Siregar. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*. Jakarta: Kencana.
- Utami. M. (2022). *Menumbuhkan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Wahida Bisri. (2019). *Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas V SDN,Digilibadmin.Unismuh.Ac.Id*,
https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/10345-Full_Text.pdf
Diakses tanggal 25 Maret 2024