

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPA TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh
Dea Desyani
1704614

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS CIBIRU
BANDUNG
2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPA TERHADAP MINAT BELAJAR
KELAS V**

Oleh
DEA DESYANI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© DEA DESYANI 2024

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus, 2024

Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

SKRIPSI

DEA DESYANI

1704614

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMASI BERBASIS
ANIMAKER PADA MATA PELAJARAN IPA TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS V

disetujui,

Pembimbing I



Hana Yunansah, S.Si., M.Pd.

NIP 198301132009121005

Pembimbing II



Dr. Dede Trie Kurniawan, M.Pd.

NIP 920200419870113101

diketahui,

Ketua Program Studi PGSD,



Dr. Tita Mulyati, M.Pd.

NIP 198111082008012015

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini peneliti menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V” ini dan seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan tindakan plagiat atau mengutip dengan cara yang tidak sesuai dengan etika yang berlaku. Berdasarkan pernyataan tersebut, saya siap menanggung resiko yang dijatuhkan kepada saya apabila terdapat tindakan melanggar etika ilmiah yang berlaku atau ada klaim dari pihak lain terhadap karya saya.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan

Dea Desyani

NIM. 1704614

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah Swt., yang telah memberikan limpahan rahmat, karunia, hidayahnya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsinya yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa”, yang merupakan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Daerah Cibiru. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi mahasiswa dan umumnya bagi pembaca.

Peneliti menyadari betul bahwa skripsi yang dibuatkan oleh peneliti masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu peneliti sangat terbuka akan kritik dan saran yang membangun agar bisa membuat yang lebih baik lagi. Akhir kata peneliti mengucapkan terima kasih banyak kepada pihak yang telah mendukung dan membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Bandung, Agustus 2024

Penulis,

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah Swt karena skripsi ini dapat selesai. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada seluruh pihak yang mendukung sehingga skripsi ini terselesaikan. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Bapak Hana Yunansah, S.Si., M.Pd. selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai.
2. Bapak Dr. Dede Trie Kurniawan, M.Pd. selaku dosen pembimbing 2 yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat selesai.
3. Bapak Prof Dr. Deni Darmawan, S.Pd., M.Si., MCE, selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
4. Ibu Dr. Yeni Yuniarti, M.Pd, selaku wakil Direktur Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Unnivesitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru dan wali dosen akademik peneliti yang selalu memberikan bimbanga, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Bapak Dr. Jenuri, S.Ag., M.Pd. selaku wakil Direktur Bidang Sumber Daya dan Administrasi Umum Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru.
6. Bapak Dr. Tita Mulyati, M.Pd. selaku ketua prodi PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru, yang telah memberikan semangat dan doanya.
7. Kepada ayah peneliti yang tak pernah lelah untuk selalu mendoakan untuk kelancaran dan kesuksesan peneliti.
8. Kepada ketiga saudara peneliti yang selalu memberikan dorongan, semangat, dan doa untuk peneliti.
9. Kepada Salsa, Hanifah, dan Rev yang selalu menemani, membantu, dan memberikan semangat untuk peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
10. Kepada para pihak SDN Cimone 3 Tangerang yang telah bersedia memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan penelitian di sana.

11. Masih banyak lagi para pihak-pihak yang sangat berpengaruh dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

Semoga segala bimbingan, arahan, masukan, nasihat, kritik dan motivasi yang diberikan oleh semua pihak kepada peneliti bisa menjadi amal yang diberkahi oleh Allah Swt yang senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi peneliti umumnya kepada para pembaca.

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena media pembelajaran animasi bisa menjadi media pembelajaran yang menarik dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian bertujuan untuk bagaimana pengembangan, kelayakan dan penggunaan media pembelajaran animasi berbasis animaker untuk minat belajar siswa. Metode yang digunakan yaitu *Design & Development (D&D)* dengan prosedur penelitian dengan langkah-langkah menurut Peffers dkk. (2007) yaitu *Identift the problem, Describe the objectives, Design & Develop the artifact, Test the artifact, Evaluate testing result, and Communication the testing result*. Hasil uji kelayakan tahap satu memperoleh persentase 86% dari ahli materi, persentase 95% dari ahli media. Hasil uji kelayakan media tahap dua dari guru mendapatkan persentase 99%, persentase 93% dari hasil dari 30 siswa. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajarann animasi berbasis *Animaker* dikatakan “sangat layak” menjadi media pembelajaran saat proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V. Dengan empat indikator minat belajar yaitu 95,67% siswa merasa senang, 85% siswa keterlibatan siswa, 92,33% perhatian siswa, dan 95,33% ketertarikan siswa. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran animasi berbasis *Animaker* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPA kelas V dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Kata kunci: Media pembelajaran animasi, *Animaker*, minat belajar.

ABSTRACT

This research was conducted because animated learning media can be an interesting learning media in learning activities and can increase students' interest in learning. The research aims to determine the development, feasibility and use of Animaker-based animation learning media for students' learning interests. The method used is Design & Development (D&D) with research procedures with steps according to Peffers, et al. (2010) namely Identify the problem, Describe the objectives, Design & Develop the artifact, Test the artifact, Evaluate testing results, and Communicate the testing results . The feasibility test results obtained a percentage of 86% from material experts, a percentage of 95% from media experts. The teacher's media suitability results obtained a percentage of 99%. And the media eligibility results from 30 students got a percentage of 93%. It can be concluded that Animaker-based animation learning media is said to be "Very Appropriate" as a learning media during the learning process. The use of Animaker-based animation learning media on learning interest in class V science subjects. With 4 indicators of learning interest, namely 95.67% of students feel happy, 85% of students are involved, 92.33% of students are attentive, and 95.33% of students are interested. . So it can be concluded that Animaker-based animation learning media for learning interest in class V science subjects can increase students' interest in learning.

Keywords: Animation learning media, Animaker, interest in learning.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERNYATAAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	5
1.5 Struktur Organisasi Skripsi	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Media Pembelajaran	7
2.1.1 Manfaat Media Pembelajaran.....	7
2.1.2 Prinsip Media Pembelajaran.....	8
2.1.3 Klasifikasi Media Pembelajaran.....	9
2.1.4 Video Animasi.....	13
2.1.5 <i>Animaker</i>	14
2.2 Pembelajaran IPA.....	15
2.3 Materi Siklus Air	16
2.4 Minat Belajar	18
2.4.1. Indikator Minat Belajar	19
2.4.2. Ciri-ciri Minat Belajar	20
2.4.3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	21
2.5 Penelitian Relevan.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	25

3.1	Desain Penelitian	25
3.2	Prosedur Penelitian	26
3.3	Partisipan Penelitian.....	27
3.4	Instrumen Penelitian	28
3.4.1	Angket Validasi Materi.....	28
3.4.2	Angket Validasi Media	29
3.4.3	Angket Respon Guru	30
3.4.4	Angket Respon Siswa	31
3.4.5	Angket Minat Belajar Siswa	32
3.5	Teknik Analisis	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		36
4.1	Temuan Penelitian	36
4.1.1	Identifikasi Permasalahan (<i>Identify the problem</i>).....	36
4.1.2	Deksripsi Tujuan (<i>Describe the objectives</i>).....	40
4.1.3	Desain dan Pengembangan Produk (<i>Design & Develop the artifact</i>).....	41
4.1.4	Uji Coba Produk (<i>Test the artifact</i>)	57
4.1.5	Evaluasi Hasil Uji Coba (<i>Evaluate testing result</i>)	73
4.1.6	Mengkomunikasikan Hasil Uji Coba (<i>Communication The Testing Result</i>)	75
4.2	Pembahasan	75
4.2.1	Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Animaker</i> ..	76
4.2.2	Kelayakan Media Pembelajaran <i>Animaker</i> Pada Mata Pelajaran IPA Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V	79
4.2.3	Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis <i>Animaker</i> Pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V Dapat Meningkatkan Minat Belajar	81
BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI.....		85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Implikasi.....	86
5.3	Rekomendasi	86
DAFTAR PUSTAKA		87
LAMPIRAN.....		93
RIWAYAT PENULIS		

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Angket Validasi Materi	28
Tabel 3.2 Angket Validasi Media	29
Tabel 3.3 Angket Respon Guru.....	30
Tabel 3.4 Angket Respon Siswa	31
Tabel 3.5 Angket Minat Belajar Siswa	32
Tabel 3.6 Pengukuran Skala Likert.....	33
Tabel 3.7 Kriteria Interpretasi Skor	34
Tabel 3.8 Skor Angket Minat Belajar	34
Tabel 3.9 Kriteria Skor Penilaian Angket Minat Belajar.....	35
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran	37
Tabel 4.2 Materi Manfaat Air dan Siklus Air	38
Tabel 4.3 Garis Besar Program Media.....	41
Tabel 4.4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	45
Tabel 4.5 Naskah Media	49
Tabel 4.6 Penilaian Ahli Materi	58
Tabel 4.7 Penilaian Ahli Media	60
Tabel 4.8 Penilaian Guru Kelas V.....	70
Tabel 4.9 Hasil Angket Respon Siswa.....	71
Tabel 4.10 Hasil Minat Belajar Siswa.....	73
Tabel 4.11 Rekapitulasi Para Ahli	74
Tabel 4.12 Rekapitulasi Angket Respon.....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Siklus Air	17
Gambar 3.1 Metode D&D Menurut Peffers, dkk.....	25
Gambar 4.1 Logo <i>Animaker</i>	55
Gambar 4.2 <i>Capcut</i>	55
Gambar 4.3 <i>Nearpod</i>	56
Gambar 4.4 Proses Pembuatan Animasi di <i>Animaker</i>	56
Gambar 4.5 Memasukkan Pertanyaan di <i>Nearpod</i>	57
Gambar 4.6 Siswa Saat Menggunakan Media	81
Gambar 4.7 Flowchar Minat Belajar Menggunakan <i>Animaker</i>	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing.....	94
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian.....	95
Lampiran 3 Surat Balikan dari SDN Cimone 3	96
Lampiran 4 Kartu Bimbingan	97
Lampiran 5 Wawancara Guru	98
Lampiran 6 Wawancara Siswa.....	99
Lampiran 7 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	100
Lampiran 8 GBPM.....	111
Lampiran 9 Naskah Media	115
Lampiran 10 Angket dan Hasil Validasi Ahli Media.....	120
Lampiran 11 Hasil Validasi Materi.....	122
Lampiran 12 Hasil Validasi Ahli Materi.....	123
Lampiran 13 Angket Respon Guru	124
Lampiran 14 Hasil Respon Guru	125
Lampiran 15 Angket Respon Siswa.....	126
Lampiran 16 Hasil Respon Siswa	127
Lampiran 17 Angket Minat Siswa	130
Lampiran 18 Hasil Angket Minat Siswa.....	131
Lampiran 19 LKPD.....	134
Lampiran 20 Foto Melakukan Penelitian.....	136
Lampiran 21 Hasil Media Animasi	137

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, L. N., Zees, N. & Suhada, S. (2020). Motion Graphic Animation Video As Alternative Learning Media. *Jambura Journal of Informatics*, 2(1), 2685-4244. doi: <https://doi.org/10.37905/jji/v2i1.4640>.
- Amka, H. (2018). *Media Pembelajaran Inklusi*. Banjarmasin: Nizamia Learning Center.
- Anggraini, R. H. (2018). Implementasi Klasifikasi Media Dalam Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 1(1):221.
- Asmayani, A., Nasrah, N. & Magfirah, N. (2023). Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Kalukuang II Makassar. *Journal On Education*, 1269-1276. <http://jonedu.org/index.php/joe>
- Astriani, S. A. (2018). Prinsip Dan Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran. *Universitas Nurul Jadid*, 1-13.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Charli, L., Ariani, T. & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *SPEJ (Science And Physic Education Journal)*, 2(2), 52-60.
- Crow, L. (1998). *Psikologi Belajar*. Surabaya: Bina Ilmu
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2), 171–187. doi: <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Febriyona, C., Supartini, T. & Pangemanan, L. (2019). Metode Pembelajaran Dengan Media Lagu Untuk Meningkatkan Minat Belajar Firman Tuhan. *Jurnal Jaffray*, 17(1), 123-140.
- Fitriana, D. (2014). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Interaktif Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di MI Raudlatul Ulum Ngijo Karangploso Malang*. (Skripsi). Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malak Ibrahim

- Firdaus, H., Atikah, C. & Ruhiat, Y. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Kelistrikan Kendaraan Ringan Berbasis *Animaker* Terintegrasi *Youtube*. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 9(2), 100-108.
- Gunawan, G. & Asnil, A. R. (2019) *Media Pembelajaran Berbasis Industri 4.0*. Medan: PT Raja Grafindo Persada
- Hasan, M., dkk (2021) *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Hapsari, G. P. P. & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394
- Hermono, F. & Hakim, F.N (2012) “Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia (Studi Kasus Mata Pelajaran Ipa Bahasan Gerak Benda Kelas III SDN Dempelrejo)” *Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 4(1), 42-49.
- Hikmah, V. N. & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasi Pada Materi Bangun Dasar Kelas V Sekolah Dasar. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(2), 182-191.
- Huda, N., Marzal, J., Novferma, Frianto, A., Romundza, F., & Fitroh, W. (2021). Pembuatan Video Pembelajaran Animasi Menggunakan *Animaker* Untuk Mendukung Kemampuan Literasi Teknologi Pada Guru SMP. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1).
- Husni, P. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi*. (Skripsi). Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin
- Indriyani, I., Fernando, A. & Mahaputra, I. K. A. D. (2024). *Animaker* Sebagai Media Pembelajaran Dengan Topik *Cyber Law* Berbasis Video Animasi. *Jurnal Informasi dan Komputer*, 12(1), 2623-1247.
- Karo, I. S. K. & Rohani, R. (2018). Manfaat Media Pembelajaran. *Jurusan Pendidikan Matematika FITK UIN-SU Medan AXIOM*, 7(1), 91-96.
- Kristanto, A. (2016) *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Kusumawardani, D., Pramadi, A., & Maspupah, M. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis

- Animaker* Pada Materi Sistem Gerak Manusia. *Jurnal Education FKIP UNMA*, 8(1), 110-115.
- Mahdalena, M. (2022). Pengaruh Minat Belajar, Dukungan Orang Tua Dan Lingkungan Belajar Terhadap Perilaku Belajar Siswa Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa (Studi Faktor Yang Mempengaruhi Prilaku Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4, 5 Dan 6 Pada Sdn Binuang 4 Da. *Kindai*, 18(2), 332-351.
- Mashuri, D. K. & Budiyono. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. Pengembangan Media Video Animasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
- Miftah, M. & Rokhman, N. (2022). Kriteria Pemilihan dan Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis TIK Sesuai Kebutuhan Peserta Didik. *Educenter: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 2827-7988.
- Munawar, B. (2020). Desain Pengembangan Bahan Ajar Digital Berbantuan Aplikasi *Comic Life 3* Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Pedagogik*, 4(2), 163-177.
- Mutakinati, L., Anwari, I. & Yoshisuke, K. (2018). Analysis of students' critical thinking skill of middle school through stem education project-based learning. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(1), 54–65. doi: <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i1.10495>
- Nisa, K., Mulyati, T. & Kurniawan, D, T. (2023). Upaya Meningkatkan Minat Belajar dan Keterampilan Mendeskripsikan Alam Melalui Metode *Gallery Walk* Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2), 2581-1843
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 128-135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3(1), 171-187.
- Panguriseng, D. (2018). Dasar-Dasar Mekanika Tanah. Yogyakarta: *Pena Indis dan Pustaka AQ*

- Trygu. (2021). *Menggagas Konsep Minat Belajar. Matematika*. Gunungsitoli: Guepedia
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 7(2).
- Rahayu, P., Mulyani, S. S. & Miswadi, M. (2012). Pengembangan Pembelajaran Ipa Terpadu dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Base Melalui Lesson Study. *Journal Unnesa*, 1(1), 69-70.
- Rahmadhani, V. A. & Quro, U. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audio Visual *Animaker*. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1142-1149. doi: <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.2967>
- Ratnasari, I. W. (2017). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Psikoborneo: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 289-293.
- Ricardo, R. & Meilani, R. I. (2017). Impak Minat Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa (*The Impacts Of Students' Learning Interest And Motivation On Their Learning Outcomes*). *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1(1), 79-92.
- Sabran, S. & Sabara, E. (2019). Keefektifan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran. Prosiding Semiar Nasional Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makasar, 122-125. [Online]. Diakses dari <https://ojs.unm.ac.id/semnaslemlit/article/view/8256>
- Sari, I. P. (2019). Perancangan Video Edukasi Animasi 2 Dimensi Berbasis Motion Graphic Mengenai Zat Adiktif Untuk Remaja. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*. 1(1). 43-52.
- Septiani, I., Lesmono, A. D. & Harimukti, A. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Menggunakan Model Problem Based Learning Dengan Pendekatan STEM Pada Materi Vektor Di Kelas X MIPA 3 SMAN 2 Jember. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 9(2), 64-70.
- Setiawan, H.R. & Abrianto, D. (2021). *Menjadi Pendidik Profesional*. Medan: UMSU
- Setiyorini, S., Patonah, S. & Murniati, N.A.N (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Moodle. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, 7(2), 156-160. doi: <https://doi.org/10.26877/jp2f.v7i2.1311>

- Sidabutar, N. A. L. & Reflina, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika SMA dengan Aplikasi *Animaker* pada Materi Vektor. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1374-1386.
- Silahudin, A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran 'MA Al-Huda Karang Melati. *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)*, 4(2), 162-175.
- Siswati, dkk. (2019). *Animasi 2D dan 3D Kelas XI untuk SMK/MAK*. Malang: PT. Kuantum Buku Sejahtera.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 6(1), 35-43. doi: <http://dx.doi.org/10.30998/formatif.v6i1.750>.
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sumani, N., Harijano, H. & Wahid, A. (2018). *Pengelolaan Daerah Aliran Sungai dan Aplikasinya dalam Proses Belajar Mengajar*. Palu: UNTAD Press.
- Syah, S. (2003). *Minat Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Syardiansyah, S. (2016). Hubungan Motivasi Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Mata Kuliah Pengantar Manajemen (Studi Kasus Mahasiswa Tingkat I EKM A Semester II). *Jurnal Manajemen Dan Keuangan*, 5(1). 440-448. doi: <https://doi.org/10.31004/Jpdk.V4i6.9061>
- Susanti, V. D. & Damayanti, A. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis *Animaker* Materi Garis Dan Sudut Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SMPN 1 Geger Di Masa Pandemi Covid 19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(3) 331-341. doi: <https://doi.org/10.37478/jpm.v3i3.2024>
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114
- Undang-Undang Dasar 1945 Pasal 31 Ayat 4
- Velda, N. M. & Mustika, D. (2022) Validitas Media Animasi Kartun Materi Siklus Air Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Islamic Studies*, 3(2), 249-262. doi: <https://doi.org/10.59525/ijois.v3i2.125>

- Yolviansyah, F., Suryanti, S., Rini, E. F. S., Matondang, M. M. & Wahyuni, S. (2021). Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Fisika Di SMAN 3 Muaro Jambi. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 4(1), 16-25.
- Yuliyanti, R. (2021). Pengembangana Media Video Pembelajaran IPA Materi Siklus Air Pada Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JPGSD*, 9(3), 1943-1953.
- Winastiti, D. D., Kurniawan, E. S. & Maftukhin, A. (2012). Peningkatan Motivasi Belajar Fisika Melalui Pemanfaatan Animasi Yang Diproduksi Pustekkom Pada Siswa Kelas VIII SMP Setya Budi Purworejo Tahun Pelajaran 2011/2012. *Radiasi: Jurnal Berkala Pendidikan Fisika*, 1(1), 28-33.