JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan
Vol, 5. No, 3. Tahun 2021
e-ISSN: 2597-4440 dan p-ISSN: 2597-4424
This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Pembelajaran Ips Materi Keberagaman Budaya Bangsa Berbantuan *Quizizz*

[1]Susi Susanti, [2]Tri Joko Raharjo, **[3]Ngabiyanto**
[1,2,3]Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang, Indonesia
Email; [1]umisusanti71@students.unnes.ac.id
[2]trijokoraharjo@mail.unnes.ac.id
[3]ngabiyanto@mail.unnes.ac.id

Abstrak: Pandemi sangat berpengaruh pada dunia pendidikan, salah satunya diterapkannya proses pembelajaran online yang memiliki kendala sulitnya pentransferan ilmu pengetahuan, sehingga diperlukan suatu media interaktif yang menarik, tetapi memudahkan pentransferan ilmu. Tujuannya untuk mengetahui design media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS, kelayakan media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS, dan keefektifan pengaruh media video animasi berbantukan *quizizz* terhadap hasil belajar IPS. Design penelitian menggunakan Research and Development. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Bojong Salaman 02 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, dan sampelnya adalah 20 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 23 siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dengan test (soal pilihan ganda) dan non-test (lembar observasi, angket, wawancara, dokumentasi). Teknik analisis data prasyarat, uji kelayakan video, dan uji T. Hasil uji T hitung 8,112 lebih besar dari t tabel (2,074). simpulannya media video animasi berbantukan *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: Hasil Belajar IPS; *Quizizz*; Video Animasi

Abstract: The pandemic is very influential in the world of education, one of which is the implementation of an online learning process that has the difficulty of transferring knowledge, so we need an interactive media that is interesting, but facilitates the transfer of knowledge. The aim is to determine the design of quizizz-assisted animated video media used for social studies learning, the feasibility of quizizz-assisted animated video media used for social studies learning, and the effectiveness of the influence of quizizz-assisted animation video media on social studies learning outcomes. The research design uses Research and Development. The population in this study were students of SDN Bojong Salaman 02, West Semarang District, Semarang City, and the samples were 20 students of class IV A as the control class and 23 students of class IV B as the experimental class. Data collection techniques with tests (multiple choice questions) and non-test (observation sheets, questionnaires, interviews, documentation). Prerequisite data analysis techniques, video feasibility test, and t-test. T-test results are 8.112 greater than t-table (2.074). In conclusion, the quizizz-assisted animation video media is effective in improving learning outcomes.

Keywords: Social Studies Learning Outcomes; Quizizz; Animated Videos

PENDAHULUAN

Mata pelajaran IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs, memiliki tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik agar menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2009). Untuk itu, diperlukan suatu media pembelajaran agar tujuan pelajaran IPS dapat tersampaikan dengan lancar dari guru ke peserta didik. Penggunaan media ini sangat penting, apalagi di tengah kondisi Pandemi yang tentunya pembelajaran dilakukan melalui jarak jauh dengan menggunakan jaringan internet.

Menurut Daryanto (2011) "media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan". Arsyad (2011) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Riyana & Susilana (2007) mengungkapkan kegunaan media secara umum diantaranya "memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis; mengatasi keterbatasan ru ang, waktu, tenaga, dan daya indera; menibulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antar murid dengan sumber belajar; memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya; memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan peserpsi yang sama".

Pada awal pembelajaran IPS pada masa Pandemi ini, guru menggunakan media gambar. Namun, media gambar ternyata tidak cukup efektif dalam proses pentransferan ilmu pengetahuan. Hal ini ditunjukkan dengan rendahnya hasil belajar IPS, yaitu pada SDN Bojong Salaman 02 memiliki hasil belajar IPS sebesar 59,4 (KKM = 75), pada SDN Ngemplak Simongan 01 memiliki hasil belajar IPS sebesar 63 (KKM = 67), dan pada SDS Islam Al Hikmah memiliki hasil belajar IPS sebesar 63 (KKM = 70). Hal ini dikarenakan peserta didik belum terbiasa dengan proses pembelajaran jarak jauh yang menggunakan jaringan internet (zoom, dan WA group). Selain itu, materi pembelajaran IPS yang cukup banyak dirasa sangat sulit untuk dipahami melalui penjabaran. Oleh karena itu, diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik, sehingga ilmu atau materi pembelajaran dapat diserap oleh peserta didik, sehingga hasil belajar IPS menjadi meningkat. Oleh karena itu, dibutuhkan media yang sesuai dengan kondisi Pandemi dan dapat meningkatkan hasil belajar IPS, yaitu media video. Media video memiliki kelebihan, yaitu gambar yang disajikan dapat bergerak dan dapat bercerita, sehingga proses pentransferan ilmu pengetahuan lebih efektif dan efisien. Selain itu, untuk menarik perhatian siswa, peneliti menyajikan media video berupa animasi, sehingga siswa akan lebih tertarik dan memperhatikan video yang bercerita mengenai keragaman budaya Bangsa Indonesia. Media video animasi ini merupakan media audio visual yang dapat memperkuat memori siswa, sehingga ilmu pengetahuan yang diperoleh akan terekam lebih lama dalam memori siswa.

Animasi adalah sekumpulan gambar baik 2 dimensi atau 3 dimensi yang tersusun dari sekumpulan objek/gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak. Animasi pada awalnya hanya berupa potongan-potongan gambar ilustrasi atau fotografi yang kemudian digerakan sehingga menjadi seolah-olah hidup. Animasi dapat dikatakan sebagai simulasi pergerakan yang dibuat dengan menampilkan gambar-gambar berurutan atau frames (Prakosa, 2010). Media animasi termasuk kedalam kelas media interaktif. Hal ini dikarenakan melalui media animasi, peserta didik tidak hanya memperhatikan media atau objek saja, tetapi juga dituntut untuk berinteraksi selama mengikuti pembelajaran. Melalui media animasi, pembelajaran IPS akan menjadi mudah dipahami oleh peserta didik.

Quizizz adalah aplikasi pendidikan berbasis game yang membawa aktivitas multi pemain ke ruang kelas dan menjadikan pembelajaran dalam kelas lebih menyenangkan dan lebih interaktif (Purba, 2019)

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana design media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS; bagaimana kelayakan media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS; dan seberapa efektif pengaruh media video animasi berbantukan *quizizz* terhadap hasil belajar IPS. Sedangkan tujuan penelitian yang ingin dicapai antara lain: mengetahui desain media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS; mengetahui kelayakan media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS; dan mengetahui seberapa efektif pengaruh media video animasi berbantukan *quizizz* terhadap hasil belajar IPS.

METODE PENELITIAN

Rancangan desain pada penelitian ini adalah *Research and Development*. Penelitian ini dilakukan pada semester I tahun 2020/2021 pada bulan Agustus 2020 sampai Juni 2021 di SDN Bojong Salaman 02 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, dengan bahasan materi Keragaman Budaya Bangsa.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SDN Bojong Salaman 02 Kecamatan Semarang Barat Kota Semarang, dan sampelnya 20 siswa kelas IV A sebagai kelas kontrol dan 23 siswa kelas IV B sebagai kelas eksperimen.

Variabel yang dikur dalam penelitian ini adalah hasil belajar IPS sebelum tindakan dan setelah tindakan pada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Plot ukur yang diamati dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar IPS pada kelas eksperimen yang diperbandingkan dengan hasil belajar kelas kontrol menggunakan uji homogenitas dan uji-t untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap proses pembelajaran.

Teknik pengumpulan data mengunakan teknik test (soal pilihan ganda) dan non-test (lembar observasi, angket, wawancara, dokumentasi). Kegiatan perlakuan pembelajaran terhadap kelas eksperimen menggunakan media video animasi berbantukan *quizizz*. Teknik analisis data menggunakan uji prasyarat (uji validitas, uji reabilitas, uji tingkat kesukaran soal, uji soal pembeda), uji kelayakan video, dan uji T (diuji homogenitas terlebih dahulu).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar IPS kelas IV materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia di tengah-tengah Pandemi dengan mengembangkan media video animasi berbantukan *quizizz*. Pandemi melanda Indonesia pada bulan Maret tahun 2019, dan sejak saat itu diberlakukan sistem belajar jarak jauh/ daring. Pada proses pembelajaran daring ini, peran guru dituntut lebih pandai dalam menyampaikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Hal ini dikarenakan, guru tidak langsung berhadapan dengan siswa, sehingga guru tidak dapat mengetahui masalah atau kendala dan situasi yang dihadapi oleh siswa. Namun, dapat diketahui kendala terbesar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran daring adalah kurang fokusnya siswa dalam proses pembelajaran, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar, khususnya mata pelajaran IPS. Hal ini dikarenakan materi pada mata pelajaran IPS yang kompleks. Mata pelajaran IPS adalah sebagai salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI sampai SMP/MTs, memiliki tujuan untuk mempersiapkan para peserta didik agar menguasai pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), sikap dan nilai (attitudes and values) yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik (Sapriya, 2009)

Berdasarkan hasil pretest yang diperoleh, kelas IV A memiliki nilai rata-rata 61,2 sedangkan kelas IV B memiliki nilai rata-rata 56,27. Berdasarkan pretest inilah, peneliti dapat menentukan kelas kontrol dan

kelas eksperimen. Kelas eksperimen yang diambil adalah kelas IV B yaitu kelas yang memiliki nilai rata-rata paling rendah.

Proses pembelajaran mata pelajaran IPS yang dilakukan secara daring selama ini, biasanya menggunakan media gambar. Namun, tenyata media gambar kurang efektif dalam proses pembelajaran. Untuk itu, dibutuhkan suatu media yang dapat menarik siswa agar siswa tidak mudah bosan, dan menambah keaktifan siswa. Oleh karena itu, guru dituntut untuk lebih pandai dalam memilih media sesuai dengan kebutuhan dan kondisi siswa. Media yang paling sesuai digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran daring adalah media gambar bergerak atau gambar bercerita atau lebih sering disebut dengan video animasi. Hal ini dikarenakan, menurut (Alannasir, 2018), kelebihan media animasi yaitu sebagai berikut: (1) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks dalam kehidupan; (2) Memperkecil ukuran objek yang cukup besar; (3) Memotivasi siswa untuk memperhatikan karena menghadirkan daya tarik bagi siswa terutama animasi yang dilengkapi dengan suara; (4) Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, misalnya menggabungkan unsur audio dan visual. Video animasi menyajikan informasi melalui audio dan visual yang memiliki keuntungan bagi peserta didik untuk mendapatkan informasi dari bahan bacaan. Video animasi dapat membantu kepekaan indra pendengaran dan partisipasi siswa dalam belajar. Hal ini karena video animasi yang sangat menarik dan siswa di segala usia menyukainya. Ada cerita untuk diikuti dan diamati. Hal ini akan membuat proses belajar mengajar semakin diminati dan siswa dapat memperoleh informasi dari teks naratif dengan mudah (Haryanto, 2014). Video animasi dapat menghindarkan siswa dari kebosanan, karena video animasi mampu menghadirkan suasana yang menyenangkan, lucu dan santai, namun tidak menimpa unsur materi yang menjadi aspek utama (Hapsari et al., 2019). Sedangkan menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Pada penelitian ini, evaluasi yang digunakan dalam proses pembelajaran daring menggunakan media video animasi ini adalah *quizizz*. *Quizizz* merupakan aplikasi pendidikan yang berbasis game yang bisa dimanfaatkan sebagai media evaluasi pembelajaran. kegiatan pembelajaran di kelas dapat menjadi kegiatan yang membosankan bagi siswa jika evaluasi pembelajaran dilakukan dengan teks dan juga dibacakan oleh guru, guru dapat menggunakan media evaluasi dengan memanfaatkan media pembelajaran yang bervariatif untuk dapat menjadi lebih menarik bagi siswa (Citra & Rosy, 2020) *Quizizz* juga memungkinkan siswa untuk saling bersaing dan memotivasi mereka belajar sehingga hasil belajar bisa meningkat. Siswa mengambil kuis pada saat yang sama di kelas dan melihat peringkat langsung mereka di papan peringkat. Instruktur atau guru dapat memantau prosesnya dan mengunduh hasilnya ketika kuis selesai untuk mengevaluasi kinerja siswa. Game *Quizizz* dapat membantu motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar (Setiawan et al., 2019). Hal ini sejalan dengan pendapat Kurnia Dewi (2018) yang mengatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan mempunyai potensi yang baik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif karena dapat merangsang komponen visual dan verbal.

Design media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS, yaitu:

Gambar 1. Tampilan Menu Utama (HOME)

Gambar 1 menunjukkan menu utama yang merupakan judul dari media pembelajaran yang dibuat sebagai media pembelajaran jarak jauh mata pelajaran IPS

dengan materi Keragaman Budaya Bangsa. Media video yang telah didesaign dan dibuat, diuji kelayakannya berdasarkan ahli media, uji kelayakan berdasar ahli materi dan uji kelayakan berdasar peserta didik. Berikut hasil uji kelayakan video animasi:

Tabel 1. Hasil Uji Kelayakan Video Animasi

Subjek	Hasil Uji	Kriteria
Ahli Media	88,78%	Sangat Layak
Ahli Materi	87,76%	Sangat Layak
Peserta didik	75,23%	Layak

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa media video animasi berbantukan *quizizz* layak digunakan sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPS materi Keragaman Budaya Bangsa. Media pembelajaran adalah segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme (Hanafi et al., 2014). Menurut Arsyad (2011) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari satu sumber secara terencana sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efesien dan efektif. Menurut Sudjana & Rivai (1992) manfaat penggunaan media pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama, pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar akan tumbuh. Kedua, bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya untuk menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran. Ketiga, metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak sematamata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga. Keempat, siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain. Dengan media pembelajaran, guru tidak akan kesulitan dalam menyampaikan pesan materi pelajaran dan siswa merasa lebih efektif dalam menerimanya pesannya. Melalui media video animasi inilah, guru tidak akan mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia dalam proses pembelajaran IPS melalui daring dan siswa akan lebih mamahami materi, sehingga diharapkan hasil belajar IPS materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia akan meningkat.

Setelah dilakukan uji kelayakan, video animasi ini digunakan untuk media pembelajaran kelas IV B sebagai kelas eksperimen, lalu dilakukan uji homogenitas dan uji T untuk mengetahui pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar IPS materi Keragaman Budaya Bangsa.

Nilai yang diuji homogenitas dan diuji T adalah nilai pretest dan nilai postest. Uji normalitas menggunakan SPSS 16, berikut adalah hasil uji normalitas:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	.174	23	.070	.943	23	.208
Postest	.124	23	.200*	.927	23	.096

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan dengan jumlah responden 23 siswa (yang dilihat shapiro-wilk karena jumlah sampel kurang dari 30), diperoleh bahwa nilai signifikasi pretest sebesar 0,208 dan nilai signifikasi postest sebesar 0,096. Sedangkan nilai signifikasi pada tabel adalah 0,05. Jika nilai signifikasi pretest dan postest lebih dari nilai signifikasi pada tabel, maka maka dapat disimpulkan bahwa data hasil belajar siswa berdistribusi normal.

Setelah nilai pretest dan nilai postest diuji normalitasnya, selanjutnya dilakukan uji T atau uji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan untuk menguji kemampuan awal siswa, apakah sama atau berbeda. Pada dasarnya uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi atau tidaknya sifat homogen pada varians antar kelompok. Uji homogenitas dilakukan dengan membandingkan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Jika data berdistribusi normal, data tersebut selanjutnya diuji

homogenitasnya. Jika data berdistribusi tidak normal, maka tidak perlu dilakukan uji homogenitas. Berikut adalah rumus uji T pada penelitian ini:

$$t = \frac{\sum d_i}{\sqrt{\frac{N\sum d_i^2 - \left(\sum d_i\right)^2}{N-1}}}$$

Dimana:

D = selisish nilai seudah dan sebelum (post-pre)

N = Banyak sampel

Berdasarkan uji t, diperoleh t hitung lebih besar dari t tabel (t hitung 8,112 > t tabel 2,074), maka hipotesis dapat diterima, dapat disimpulkan ada peningkatan hasil belajar IPS sesudah siswa menggunakan media video animasi berbantukan *quizizz*

Berdasarkan hasil uji T yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbantukan *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN Bojong Salaman 02 Kota Semarang dengan materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan pada penelitian ini adalah: 1) design media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS yaitu membuat *storyboard* dan skrip dengan materi Keragaman Budaya Bangsa Indonesia yang meliputi mengenal Indonesia; Pakaian Adat Indonesia; Rumah Adat Indonesia; dan Permainan dalam bentuk Media Audio video yang diedit menggunakan software Kinemaster. Untuk memunculkan animasi tulisan, suara dan musik, menggunakan *Software Ms Powerpoint* 2019. Desain tampilan pada Game Edukatif, animasi dan tombol Game sehingga bisa diklik menjadi Interaktif, menggunakan menu *Hyperlink* dalam Ms Powerpoint 2019, 2) kelayakan media video animasi berbantukan *quizizz* yang digunakan untuk pembelajaran IPS menurut ahli materi sangat layak (87,76%), ahli media sangat layak (88,78%), dan siswa layak (75,23%), dan 3) keefektifan pengaruh media video animasi berbantukan *quizizz* terhadap hasil belajar IPS ditunjukkan oleh uji normalitas (nilai signifikasi pretest 0.208 dan postest sebesar 0.096 > 0.05), dan uji T (t hitung 8,112 > t tabel 2,074) maka media video animasi berbantukan *quizizz* efektif dalam meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas IVB SDN Bojong Salaman 02 Kota Semarang dengan materi Keberagaman Budaya Bangsa Indonesia.

Saran yang diharapkan dalam penelitian ini adalah 1) diharapkan adanya penelitian-penelitian pengembangan media pembelajaran untuk materi lainnya atau mata pelajaran lainnya. 2) diharapkan guru selalu berkreasi dan berinovasi terkait dengan penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

Alannasir, W. (2018). Pengaruh Penerapan Media Animasi Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Ipa Siswa Kelas Iv Sd Inpres Sudiang. *DIKDAS MATAPPA: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, *1*(1), 23. https://doi.org/10.31100/dikdas.v1i1.133

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.

Citra, C. A., & Rosy, B. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, *8*, 261–272. https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8242/4081

Daryanto. (2011). *Model Pembelajaran*. Bandung: PT Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.

Hanafi, Nanang, & Suhana, C. (2014). *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Refika Aditama.

Hapsari, A. S., Hanif, M., Gunarhadi, & Roemintoyo. (2019). Motion graphic animation videos to improve the learning outcomes of elementary school students. *European Journal of Educational Research*, *8*(4), 1245–1255.

https://doi.org/10.12973/eu-jer.8.4.1245

Haryanto, D. A. (2014). Students ' perception on the use of video animation to the teaching of listening to the first grade at sma Negeri 1 Pakel academic year 2014-2015. *IAIN Tulungagung*.

Kurnia Dewi, C. (2018). *Pengembanag Alat Evaluasi Menggunakan Aplikasi Kahoot Pada Pembelajaran Matematika Kelas X*. *21*, 1–9.

Prakosa, G. (2010). *Pengetahuan Dasar Animasi Indonesia*. Jakarta: Fakultas Film dan Kesenian Jakarta.

Purba, L. S. L. (2019). Peningkatan Konsentrasi Belajar Mahasiswa Melalui Pemanfaatan Evaluasi Pembelajaran Quizizz Pada Mata Kuliah Kimia Fisika I. *Jurnal Dinamika Pendidikan*, *12*(1), 29. https://doi.org/10.33541/jdp.v12i1.1028

Riyana, Cepi, & Susilana, R. (2007). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacanan Prima.

Riyana, Cheppy. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video* (Jakarta: P3AI UPI (ed.)).

Sapriya. (2009). *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajarannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Setiawan, A., Wigati, S., & Sulistyaningsih, D. (2019). Implementasi Media Game Edukasi Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Sistem Persamaan Linear Tiga Variabel Kelas X Ipa 7 Sma Negeri 15 Semarang Tahun Pelajaran 2019 / 2020. *Seminar Nasional Edusainstek FMIPA UNIMUS 2019 ISBN*, 167–173. http://prosiding.unimus.ac.id/index.php/edusaintek/article/view/229/232

Sudjana, & Rivai. (1992). *Manfaat Media Pengajaran*. Bandung: PT Tarsito.