



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN ANIMAKER TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Rofita Amelia

rofitaaamelia0@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Alfie Rahmi Azida

azidaalfiempie@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Nurmelita Tri Umril Hudaifa

nurmelita2138@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Qonita Izzatun Niza”

qizza31@gmail.com

STKIP PGRI Sumenep

Korespondensi penulis: rofitaaamelia0@gmail.com

Abstrak. The purpose of this study was to determine the effect of using learning media in the learning process in the classroom so that it can foster student learning motivation at SDN Tanamera I, the method used in this research is the quantitative method, namely by conducting interviews, observations, and documentation and researchers using a questionnaire that will be carried out by students in order to get the results of the research and from the results of this study the first result was obtained, stating that learning media has a very high influence on learning motivation so that students do not get bored easily when listening to lessons from the teacher. Second, that before having learning media the teacher must know what media to use is in accordance with the material to be conveyed to students in the class so that students do not feel confused listening to the material presented by the teacher. The three learning media must have clear directions and must be in sync with the subject matter. Fourth, with the video animaker learning media, the students were very excited to listen to the material presented when the researchers conducted a trial in class.

Keywords: Learning Media, Animaker, Learning Motivation

Abstrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran didalam kelas sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di SDN Tanamera I, metode yang dipakai dalam penelitian ini yaitu metode kuantitatif, yaitu dengan melakukan kegiatan wawancara, observasi, serta dokumentasi serta penelliti menggunakan angket yang akan dikerjakan oleh siswa agar untuk mendapatkan hasil dari penelitian dan dari hasil penelitian ini diperoleh hasil yang pertama, menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengaruh sangat tinggi terhadap motivasi belajar sehingga siswa tidak mudah bosan ketika mendengarkan pelajaran dari guru. Kedua bahwa sebelum memiliki media pembelajaran guru harus mengetahui apa media yang ingin dipakai itu sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa didalam kelas sehingga siswa tidak merasa kebingungan menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Ketiga media pembelajaran harus jelas arahnya serta harus singkrong dengan materi pelajaran. Keempat dengan media pembelajaran animaker video siswa sangat bersemangat mendengarkan materi yang disampaikan pada saat peneliti melakukan uji coba dikelas.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Animaker, Motivasi Belajar

PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan pendidik, didalam kegiatan pembelajaran ada tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran

Received April 30, 2024; Revised Mei 31, 2024; Juni 15, 2024

** Rofita Amelia, rofitaaamelia0@gmail.com*

didalam kelas. Tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila siswa memahami terhadap materi yang disampaikan oleh guru selain itu guru juga menggunakan metode yang sesuai dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa serta guru juga menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang demi tercapainya tujuan pembelajaran yang dibuat oleh seorang guru. Selain itu media yang baik dapat meningkatkan motivasi belajar lebih meningkat.

Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhan kaitannya dengan kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar (uno;2017).

Motivasi belajar adalah merupakan semua bentuk usaha yang ada diri sendiri yang menimbulkan semangat didalam belajar untuk menjamin keberlangsungan kegiatan pembelajaran sehingga apa yang diinginkan dapat dikehendaki dan tercapai(jemmi;2013). Motivasi adalah merupakan sebuah perubahan yang terletak didalam diri siswa yang membutuhkan dorongan dari orang lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan oleh orang tersebut. (Muhammad;2016).

Selanjutnya motivasi belajar dapat juga dipengaruhi oleh ketecapaiannya sebuah media pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru, apabila media yang dipakai oleh guru tidak sesuai dengan pembelajaran serta dapat membuat siswa boring ketika menyimak penjelasan dari guru, itu juga dapat menurunkan motivasi belajar bagi siswa.

Media pembelajaran secara singkat dapat dikemukakan sebagai sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran (m.mifta;2013). Dan juga menurut (zaki;2020),juga menjelaskan bahwa Media pembelajaran memiliki peran penting didalam proses pembelajaran didalam kelas sehingga bisa membuat proses pembelajaran didalam kelas lebih menarik, sehingga bisa membuat siswa bosan didalam kelas dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru didalam menjelaskan pembelajaran didalam kelas.

Media pembelajaran merupakan sebuah sumber belajar bagi seorang guru untuk membantunya didalam proses pembelajaran dikelas serta untuk membantu menambah wawasan dari media yang dipakai oleh guru yang menjadi sebuah sumber pengetahuan bagi siswa (nurrita;2018). Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut; 1. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar. 2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa. 3. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar dan juga siswa tidak merasa bosan. 4. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja (nasution;2013). Sedangkan rohani, 2018 mengemukakan bahwa ada beberapa manfaat didalam media pembelajaran, yaitu memanfaatkan media yang relevan

didalam kelas dapat mengoptimalkan proses pembelajaran bagi guru, media pembelajaran membantu mengkongkritkan konsep atau gagasan dan membantu memotivasi peserta didik lebih aktif. Sedangkan bagi siswa, media dapat menjadi jembatan untuk berfikir kritis dan berbuat. Dengan demikian media dapat membantu tugas guru dan siswa untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditetapkan. Agar media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik, guru perlu mengetahui kebutuhan pembelajarannya serta permasalahan yang dihadapi siswa tentang materi yang akan diajarkan.

Dari pendapat para ahli diatas dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat, bahan atau keadaan yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa dalam proses belajar mengajar. Dan untuk menambah wawasan siswa dengan dunia IT kami menampilkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk video, yang didalamnya berisi tentang materi yang ingin disampaikan oleh guru kepada siswa, sehingga siswa mudah memahami dari materi yang ingin disampaikan kepada siswa serta membuat proses pembelajaran didalam kelas menjadi lebih menarik dan mengurangi suasana bosan terhadap siswa didalam kelas. Nama dari media yang dipakai oleh kami adalah *Animaker*.

KAJIAN TEORI

Media Pembelajaran

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali. Menurut Nasution, media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni penunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Sedangkan menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena guru dapat menyampaikan materi kepada siswa menjadi lebih bermakna. Guru tidak hanya menyampaikan materi berupa kata-kata dengan ceramah tetapi dapat membawa siswa untuk memahami secara nyata materi yang di sampaikan tersebut. Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu: 1. Fungsi Komunikatif, 2. Fungsi Motivasi, 3. Fungsi Kebermaknaan, 4. Fungsi Penyamaan Persepsi dan 5. Fungsi Individualitas. Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka guru dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Guru harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Sehingga siswa dapat dengan mudah menerima pelajaran yang di berikan oleh guru. Manfaat media pembelajaran bagi

guru yaitu, memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Manfaat media pembelajaran bagi siswa yaitu, dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Motivasi Belajar

Motif atau dalam bahasa Inggris *motive*, berasal dari kata *motion* yang berarti gerakan atau sesuatu yang bergerak. Jadi motif adalah gerakan yang dilakukan oleh manusia atau lebih sering disebut dengan perbuatan atau tingkah laku. Motif adalah alasan-alasan atau dorongan- dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia itu berbuat sesuatu. Semua tingkah laku manusia pada hakikatnya memiliki motif. Motif manusia bisa bekerja secara sadar maupun tidak sadar. Motif manusia dapat berupa dorongan, hasrat, keinginan, dan tenaga penggerak lain, yang berasal dari dalam diri individu untuk melakukan sesuatu. Motif memberikan tujuan dan arah pada tingkah laku kita.

Motif itu adalah tujuan. Tujuan yang dimaksud disini adalah insentif (*insentive*). Intensif bisa diartikan sebagai suatu tujuan yang menjadi arah suatu kegiatan yang bermotif. Motif adalah kondisi yang mendorong seseorang untuk mencari suatu kepuasan atau mencapai suatu tujuan. Jadi motif adalah suatu alasan atau dorongan yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu, melakukan tindakan, atau bersikap tertentu untuk mencapai suatu tujuan.

Selain motif, dikenal juga istilah motivasi. Motivasi berasal dari bahasa Inggris *Motivation*. Motivasi adalah istilah yang lebih umum yang menunjuk pada seluruh proses gerakan, termasuk situasi yang mendorong, dorongan yang timbul dalam individu, tingkah laku yang ditimbulkannya, dan tujuan atau akhir dari gerakan atau perbuatan. Motivasi berarti membangkitkan motif, membangkitkan daya gerak, atau menggerakkan seseorang atau diri sendiri untuk berbuat sesuatu dalam rangka mencapai suatu kepuasan atau tujuan. Seseorang melaksanakan kecakapan karena adanya suatu motif. Jika motif ini tidak timbul, belum tentu seseorang itu dapat berbuat demikian. Sesungguhnya, motivasi itu sendiri bukan merupakan sesuatu yang netral atau kekuatan yang kebal terhadap pengaruh faktor – faktor lain, misalnya pengalaman masa lampau, kemampuan fisik, situasi lingkungan, cita – cita hidup, dan masih banyak lagi.

Pengertian Animaker

Animaker adalah suatu perangkat lunak yang menyediakan produk software untuk membuat video animasi. Animaker punya produk yang bernama animaker whiteboard. Dengan software ini kita bisa membuat whiteboard animation dengan praktis. Animaker menyediakan layanan gratis dan berbayar. Animaker merupakan software pembuatan animasi dengan proses dilakukan secara online. Pada aplikasi ini, background dan karakter yang dibutuhkan telah tersedia.

Adapun kelebihan media Animaker yaitu: 1) Dapat diunduh secara gratis, 2) Hasil videonya dapat dibuat dengan durasi sepanjang 30 menit dan 3) dengan kualitas mulai dari full HD, HD dan SD. Sedangkan Kelemahan media Animaker yaitu: 1) Kelemahan pada proses pembuatan video animasi menggunakan animaker masih sangat terbatas. Item pendukung yang tersedia hanya sedikit, sehingga peneliti jika menambahkan gambar yang tidak terdapat pada software tersebut, maka perlu menyediakan atau mencari pada sumber lainnya, 2) Masih berbasis web sehingga penggunaannya harus menggunakan kuota internet, 3) Prosesnya yang banyak, dan 4) Fitur berbayar lebih banyak dari pada fitur yang tidak berbayar.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dilakukan oleh kami yaitu metode penelitian kuantitatif serta juga melakukan kegiatan wawancara, observasi dan juga dokumentasi. Menurut hermawan 2018 mengemukakan bahwa penelitian kuantitatif lebih condong untuk membuktikan suatu fenomena (hipotesis), analisis kuantitatif menggunakan data berupa angka-angka hasil perhitungan dan pengukuran, yang diolah dan dianalisis dengan kriteria-kriteria statistic tertentu. Menurut Rosaliza (2015:3) mengemukakan bahwa wawancara merupakan salah satu kaedah mengumpulkan data yang paling biasa digunakan dalam penelitian sosial. Kaedah ini digunakan ketika subjek kajian (responden) dan peneliti berada langsung bertatap muka dalam proses mendapatkan informasi bagi keperluan data primer. Sedangkan menurut hasanah (2016:5) mengemukakan bahwa observasi merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lakus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta. Oleh karena itu observasi merupakan bagian dari integral dari cakupan penelitian lapangan etnografi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil kegiatan observasi yang dilakukan oleh kami ke salah satu lembaga pendidikan di daerah saronggi, yaitu SDN Tanamera I. Diperoleh hasil wawancara dengan guru kelas 4, jelaskan bahwa media pembelajaran itu sangat penting untuk dipakai pada saat proses pembelajaran agar siswa itu tidak merasa ambigu dari apa yang disampaikan oleh seorang guru, seperti halnya pembelajaran matematika yaitu materi bangun ruang seorang guru langsung menampilkan gambar yang berhubungan dengan bangun ruang, sehingga siswa bisa mengetahui bahwa seperti ini bangun ruang yang disampaikan oleh gurunya.

Didalam pemilihan media pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa, seorang guru harus memerhatikan medianya, media yang dipilih oleh guru harus berkesinambungan dengan materi yang ingin disampaikan kepada siswa, sehingga siswa tidak merasa kebingungan ketika menyimak penjelasan dari guru ketika seorang guru menggunakan media pembelajaran. Serta untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran animaker ini yaitu dengan memberikan sebuah angket kepada siswa untuk dikerjakan dan juga ingin mengetahui seberapa

penting media pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran animaker tersebut, dari angket yang disebarkan kepada siswa diperoleh data bahwa kebanyakan siswa senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran animaker dan juga mengurangi bosan terhadap siswa dikelas, serta ada juga siswa yang kurang senang belajar dengan menggunakan media pembelajaran animaker.

Setelah selesai melaksanakan proses pengenalan aplikasi video animaker kepada siswa, kemudian siswa disuruh mengisi angket untuk mengetahui respon siswa ketika didalam proses pembelajaran menggunakan video animaker, berikut ini adalah hasil angket yang sudah diisi oleh siswa yang sudah diolah dengan menggunakan aplikasi SPSS.

Tabel 1: Hasil penghitungan statistik

Statistics						
		Angket1	Angket 2	Angket 3	Angket 4	Angket 5
N	Valid	19	19	19	19	19
	Missing	0	0	0	0	0

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada siswa dapat diringkas dalam bentuk tabel, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2: Hasil angket siswa

No	Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1	Saya senang dengan pembelajaran yang menggunakan media Animaker	17 (89,4 %)	1 (5,2%)	1 (5,2%)	0 (0%)	0 (0%)
2	Saya dapat memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui Animaker	5 (26,3 %)	11 (57,8 %)	2 (10,5%)	1 (5,2%)	0 (0%)
3	Saya sudah pernah menggunakan media pembelajaran Animaker sebelumnya	3 (15,7 %)	9 (47,3 %)	2 (10,5%)	5 (26,3%)	0 (0%)
4	Saya senang mengerjakan tugas dengan media pembelajaran Animaker	13 (68,4 %)	5 (26,3 %)	1 (5,2%)	0 (0%)	0 (0%)
5	Saya ingin mempelajari lebih dalam dengan menggunakan media pembelajaran Animaker	15 (78,9 %)	3 (15,7 %)	0 (0%)	0 (0%)	1 (5,2%)
RATA-RATA		55,7%	30,4%	6,2%	6,3%	1,0%

Pada data tabel diatas diperoleh hasil presentase angket yang sudah dikerjakan oleh siswa pada pernyataan angket terdapat 55,7% siswa sangat setuju (ss), 30,4% siswa setuju (s), 6,2 % siswa ragu-ragu, 6,3% siswa tidak setuju, 1,0% siswa sangat tidak setuju (sts), sehingga pada presentase yang ada dapat menunjukkan bahwa siswa merespon baik dengan media pembelajaran *animaker video*.

Tabel 2: Hasil Perhitungan Uji-T

One-Sample Test						
Test Value = 0						
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Media Animaker	45.162	18	.000	75.789	72.26	79.32

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai sig 0,000 dapat dikatakan bahwa ada pengaruh. Dalam hasil hipotesisnya, dengan taraf kepercayaan 95% dan taraf signifikan 0,05. Karena nilai sig kurang dari 0,05 maka dapat dikatakan terdapat pengaruh media pembelajaran animaker terhadap motivasi belajar bagi siswa Kelas IV SDN TANAMERA I. Menurut maheswari (2021:8) mengemukakan bahwa media pembelajaran animaker memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa di kelas yakni dibuktikan dengan Hasil perhitungan hipotesis menggunakan Uji-t dinyatakan kedua kelas menunjukkan t_{hitung} sebesar 6,514 > t_{tabel} sebesar 1,680. Maka dapat disimpulkan H_1 diterima. Sehingga apa yang disampaikan oleh peneliti diatas menunjukkan bahwa media *animaker* tersebut sangat memiliki pengaruh didalam motivasi belajar siswa SD.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa: 1). media pembelajaran animaker dapat dijadikan sebagai alat penyampaian materi dikelas oleh seorang guru, sehingga siswa tidak mudah bosan serta dapat mengetahui secara langsung apa yang disampaikan oleh guru, dan 2). Berdasarkan analisis respon siswa didapatkan jumlah presentase siswa sangat setuju dan siswa siswa setuju adalah 86.1% sehingga siswa merespon baik dengan media pembelajaran animaker di dalam proses kegiatan pembelajaran dikelas.

DAFTAR PUSTAKA

Aini, K., AR, M. M., Hodairiyah, H., Arifa, S., & Astutik, C. (2023). INOVASI PEMBELAJARAN KURIKULUM MERDEKA MELALUI PELATIHAN PENGEMBANGAN E-COMIC BAGI GURU SDN KEBUNAGUNG II SUMENEP. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(2), 1622-1635.

- Aini, K., AR, M. M., & Ridwan, M. (2024). Growing Numeral Literacy Skills through Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics Based on Local Wisdom. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 12(1).
- AR, M. M., Aini, K., & Armadi, A. (2023). KEMAMPUAN NUMERASI PESERTA DIDIK MELALUI MEDIA PEMBELAJARAN BIG BOOK BERBASIS STEAM. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 2894-2902.
- AR, M. M., & BASRI, H. (2018, September). PENGARUH PEMBELAJARAN BRAIN BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR TINGKAT TINGGI MAHASISWA PGSD. In *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran Ke-2*.
- Ar, M. M., Aini, K., & Hidayatillah, Y. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Literasi-Numerasi Digital Guru Sekolah Dasar Di Era Merdeka Belajar. *Darmabakti: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(01), 111-125.
- Ar, M. M., & Aini, K. (2023). The Implementation of Ecoliteracy as a Learning Resource to Improve Environmental Care Attitudes in Elementary Schools. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 10, No. 1, pp. 122-134). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 4(1), 416-424.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Prosocial behavior of elementary school students based on gender differences in society 5.0. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(3), 390-396.
- AR, M. M., & Hardiansyah, F. (2022). Analisis optimalisasi peran guru dan orang tua dalam mendampingi anak selama pembelajaran daring siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 423-432.
- AR, M. M., Rasyid, S. F., & Ridwan, M. (2021). Legacy of heroic values education kh. abdullah sajjad from madura assisted with learning comics for sd/mi students in sumenep. *Madrasah: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 14(1), 79-88.
- AR, M. M., Zainuddin, Z., Aini, K., & Mutia, T. (2022). Analysis of Numeration Literacy Program Implementation In Low Class Learning. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3134-3137.
- AR, M. M., & Asmoni, A. (2023, December). IDENTIFIKASI POLA ASUH ORANG TUA PERANTAU KE-JAKARTA DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENDIDIKAN ANAK SEKOLAH DASAR (STUDI SDN KALIANGET BARAT V SUMENEP MADURA). In *PROSIDING SNAPMA (Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat LPPM UNIPMA)* (Vol. 1, pp. 111-119).

- AR, M. M., Sulalah, A., & Astutik, C. (2024). STRATEGI LAYANAN BIMBINGAN KONSELING DI ERA MERDEKA BELAJAR. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 1(3), 301-308.
- Armadi, A., AR, M. M., Wafa, A. S., Yasir, M., Fattah, M. K., & Fadila, F. (2023). Pengabdian Budidaya Garam Dan Dampak Dari Peluasan Wilayah Tambak Garam Beserta Penanaman Pohon Di Desa Galis Kec. Gili Genting. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 5(3), 147-152.
- Armadi, A., AR, M. M., & Wardi, M. (2024). Analysis of Field Dependent and Field Independent Cognitive Styles in Solving Science Problems in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 10(3), 1159-1166.
- Astuti, Y. P., & AR, M. M. (2023). Implementation of the Campus Teaching Program Batch 3 in Building Scientific Literacy in Elementary Schools. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 9(7), 5140-5149.
- CHOLI, A. (2023). Buku Ajar Problematika Bimbingan dan Konseling.
- Damayanti, N. P. U. I., AR, M. M., & Aini, K. (2024). KETERKAITAN PEMBELAJARAN RAGAM GEOGRAFIS DAERAH DENGAN DIAGRAM VENN DAN BILANGAN BULAT. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(2), 102-109.
- Delia, 2020 “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif mata kuliah medan elektromagnetik”, *Jurnal Edukasi@Elektro* Vol.5, No.1, hal: 11-18.
- Hardiansyah, F., AR, M. M., Hidayatillah, Y., & Astutik, C. (2023). UTILIZATION OF ECO-LITERACY IN SCIENCE LEARNING AS A TEACHING MEDIA IN ELEMENTARY SCHOOLS. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(3), 1384-1396.
- Hardiansyah, F., & Abuyamin Rasia, M. M. (2022, April). Enhancing Students' Learning Motivation through Changing Seats in Primary School. In *Elementary School Forum (Mimbar Sekolah Dasar)* (Vol. 9, No. 1, pp. 253-268). Indonesia University of Education. Jl. Mayor Abdurachman No. 211, Sumedang, Jawa Barat, 45322, Indonesia. Web site: <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/index>.
- Hermawan hary, 2018. Metode kuantitatif untuk riset bidang kepariwisataan Yogyakarta: open sciene framework
- Hidayatillah, Y., AR, M. M., Astuti, Y. P., & Kumala, R. S. D. (2023). Pemberdayaan Masyarakat dalam Pencegahan Stunting Desa Aenganyar Kecamatan Giligenting Kabupaten Sumenep. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(05), 1195-1201.
- Jamilah, J., AR, M. M., Ridwan, M., Armadi, A., & Aini, K. (2023). Pendampingan Pembelajaran RBUS (Rumah Belajar Ustadzah Sundari) untuk Siswa Sekolah Dasar Sebagai Solusi Pembelajaran di Era Pandemi. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 104-113.
- Jemmi burdam. 2013. Role of parents in improving motivation. *Jurnal inovasi penelitian*. Vol 1. No 2.

- Kusumawardani dewi, dkk. 2022, Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Video Animasi Audiovisual Berbasis Animaker Pada Materi Sistem Gerak Manusia, 8(1). Jurnal Educatio
- M.mifta. 2013. Fungsi dan peran media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kemampuan belajar siswa. Jurnal kwangsan. Vol 1. No 2.
- Maheswari galuh, pramudiani puri. 2021, Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animaker terhadap Motivasi Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. [Vol 3, No 5](#). *Jurnal ilmu pendidikan*
- Nilamsari natalina. 2014. Memahami studi dokumen dalam penelitian kualitatif. Jurnal wacana. Vol 13. No 2.
- Nurrita teni. 2018. Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal ilmu-ilmu al-quran, hadis, syariah dan tarbiyah. Vol 3. No 1.
- Nasution. 2013. Berbagai pendekatan dalam proses belajar mengajar. Jakarta. Pt bumi aksara.
- Ridwan, M., AR, M. M., Budiyono, F., & Sukitman, T. (2023). Improve The Numeracy Skills of Fifth-Grade Students Through Self-Efficacy in Elementary Schools. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 7(3), 526-535.
- Rohani, 2018, manfaat media dalam pembelajaran vol 7. No 1 E-ISSN: 2580-0450.
- Rozalisa mita, 2015, Wawancara, sebuah interaksi komunikasi dalam penelitian kualitatif, Jurnal ilmu budaya, Vol. 11, no. 2.
- Uno. 2017. Teori motivasi dan pengukurannya. Jakarta; pt bumi aksara.
- Shiddiq, A. (2022). The Foundation's Leadership Strategy for Developing Nurul Mannan Elementary School in West Banjar Gapura Sumenep. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(2), 3094-3097.
- Sukitman, T., Hardiansyah, F., & AR, M. M. (2023). PENGUATAN NILAI PROFIL PELAJAR PANCASILA DALAM KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR. *Karaton: Jurnal Pembangunan Sumenep*, 3(1).
- Zaki ahmad. 2020. Penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada pelajaran pkn. Jurnal ilmu pendidikan. Vol 7. No 2. ISSN 2550-0686.
- Zainuddin, Z., AR, M. M., Hidayat, F., & Fadhilah, A. (2021). Penguatan komunikasi orang tua dan guru terhadap perkembangan belajar siswa sekolah dasar. *Prosiding SNAPP*, 119-122.
- .