

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR IPAS PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DI INDONESIA SISWA
KELAS IV SDN 42 PEKANBARU**

Meysi Aprima Putri¹, Laili Rahmi²

^{1,2}PGSD Universitas Islam Riau

¹meysiaprimaputri@student.uir.ac.id, ²rahmi_emybio@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine the effect of using animated video media on science learning outcomes on economic activity material in Indonesia. This research was carried out in class IV at SDN 42 Pekanbaru. This research is a type of quasiexperimental research, with a non-equally control group design. The population in this study were all class IV students at SDN 42 Pekanbaru. The sample for this research was 33 class IVA students in the control group, and 32 class IVB students in the experimental group. Determination of the sample using purposive random sampling technique. The results of the research show that the use of animated video learning media in science and science learning has a significant influence on the learning outcomes of fourth grade elementary school students. These findings support innovative approaches to education that emphasize the use of technology to improve the quality of learning. The use of animated video learning media not only meets the needs of contemporary education that is more visual and interactive, but also makes a real contribution to improving student learning outcomes.

Keywords: Animation Video Media, Science, Learning Results

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar IPAS pada materi kegiatan ekonomi di Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN 42 Pekanbaru. Penelitian ini merupakan jenis penelitian *quasi experiment*, dengan design penelitian *non equivalent control group design*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 42 Pekanbaru. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas IVA yang berjumlah 33 siswa menjadi kelompok kontrol, dan siswa kelas IVB berjumlah 32 menjadi kelompok eksperimen. Penentuan sampel menggunakan teknik *purposive random sampling*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPAS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Temuan ini mendukung pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video animasi bukan hanya memenuhi kebutuhan pendidikan kontemporer yang lebih visual dan interaktif, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Media Video Animasi, IPAS, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya yang memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Menurut Sapriyah (2019: 470) pendidikan sangat berperan penting dalam suatu proses belajar mengajar agar peserta didik dapat terdidik baik dari segi ilmu maupun akhlak dan perilakunya. Pendidikan itu sendiri adalah suatu sarana yang digunakan untuk membantu manusia agar dapat menjalankan kehidupannya di masyarakat dengan berbagai kegiatan pada proses pembelajaran.

Pembelajaran diartikan sebagai suatu kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai suatu pengajaran. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru dan peserta didik yang memiliki tujuan agar peserta didik mampu mengalami perubahan pengetahuan

dan tingkah laku (Anggraini, 2020:159). Menurut Nurrita (2018:172) untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal seorang guru harus bisa memberikan pembelajaran yang variatif agar proses pembelajaran tidak berlangsung secara monoton dan menjenuhkan siswa dengan salah satu cara yaitu penggunaan media di dalam proses pembelajaran.

Media mempermudah proses komunikasi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, tanpa media dapat terjadi hambatan komunikasi sehingga pesan tidak dapat diterima secara optimal oleh siswa (Ujang Mahadi, 2021: 97).

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu anak dalam memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan mempermudah siswa dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit (Shoimah, 2020: 90). Menurut Saputri & Laili (2024: 16), media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk memfasilitasi transmisi dan penerimaan pesan, yang membantu baik pendidik maupun siswa. Salah satu jenis media yang sedang berkembang adalah media audio visual, salah satu

contohnya adalah mediapembelajaran berupa film atau video atau animasi.

Salah satu strategi yang dapat membantu guru untuk mengembangkan proses kognitif siswa adalah dengan menggunakan media dan teknologi secara efektif (Desmita, 2009: 14). Belajar merupakan kecenderungan perubahan pada diri manusia yang dapat dipertahankan selama proses pertumbuhan. Hasil-hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian- pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas, dan keterampilan. Hasil belajar siswa merupakan salah satu tujuan dari proses pembelajaran di sekolah, untuk itu seorang guru perlu mengetahui, mempelajari beberapa metode mengajar, serta dipraktekkan pada saat mengajar (Nasution, 2017: 301). Dapat dikatakan bahwa adanya hasil belajar siswa yang tinggi dan berkualitas, dapat dihasilkan dari proses pembelajaran yang berkualitas, untuk menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas seorang tenaga pendidik membutuhkan kemampuan dalam menerapkan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dalam kelas.

Ketidaksesuaian metode dan media pembelajaran yang diterapkan dapat menurunkan kualitas proses pembelajaran itu sendiri, dengan demikian maka perbaikan dan peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dapat dilaksanakan dengan adanya penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat oleh guru (Handayani & Subakti, 2020: 65). Maka dari itu diperlukan bahan ajar atau media pembelajarang yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) yang membutuhkan media pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan (Permatasari et al., 2019: 98).

IPAS merupakan gabungan dari mata pelajaran IPA dan IPS di dalam kurikulum merdeka. Alasan perubahan mata pelajaran IPA digabung dengan IPS menjadi IPAS yaitu: 1) siswa MI/SD mampu memandang sesuatu secara utuh, 2) mampu mengembangkan pemikiran holistic terkait lingkungan alam dan social, 3) penguatan profil pelajar Pancasila (Astuti, 2022: 67). Perubahan status mata pelajaran IPA yang digabung dengan IPS menjadi

IPAS bertujuan untuk memantapkan pengembangan kompetensi yang penting bagi seluruh peserta didik saat ini dan di masa depan. Selain itu, perubahan ini bertujuan untuk menyelaraskan pembelajaran antara satu level dan level berikutnya.

Pada Kurikulum 2013 pembelajaran IPA dibelajarkan terpisah dengan IPS maka kebijakan baru pada Kurikulum Merdeka yang menggabungkan IPA dengan IPS menjadi IPAS tentunya memberikan tantangan tersendiri bagi guru maupun siswa. Buku guru yang disediakan oleh pemerintah juga belum mengintegrasikan IPA dan IPS, jadi IPA dan IPS berada dalam satu buku tetapi berbeda BAB/topik (tidak terintegrasi).

Pelaksanaan pembelajaran IPA pada kurikulum merdeka di lapangan juga menemui beberapa kendala (Syarif, 2020: 65). Diantara kendala tersebut adalah kurang siapnya guru dikarenakan keterbatasan pengetahuan (Prihatini & Sugiarti, 2022: 45). Beberapa guru kurang memahami kurikulum merdeka dan membutuhkan pelatihan terkait penyusunan modul dan evaluasi (Purani & Putra, 2022: 35). Pemahaman guru terkait implementasi Kurikulum merdeka juga

berada pada kategori cukup (Nyoman et al., 2020: 23), sehingga masih membutuhkan pengembangan.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal dengan salah satu guru kelas IV di SDN 42 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa guru sudah berupaya melaksanakan pembelajaran sesuai dengan program kurikulum merdeka. Salah satunya yaitu guru sudah berusaha mengintegrasikan mata pelajaran IPA dan IPS menjadi mata pelajaran IPAS di dalam proses pembelajaran. Di dalam pelaksanaan pembelajarannya, guru menyatakan bahwa pada pembelajaran IPAS guru memanfaatkan media yang ada disekitar dan lingkungan siswa, yang disesuaikan guru dengan materi pembelajaran. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran seperti media video, serta guru belum pernah memanfaatkan media video animasi pada mata pelajaran IPAS.

Dari hasil observasi awal peneliti, ditemukan informasi bahwa aktifitas proses pembelajaran IPAS masih bersifat pasif yaitu siswa cenderung hanya sebagai penerima saja, siswa nampak tidak semangat, mengantuk, berpindah-pindah tempat, ramai membicarakan hal lain diluar

pelajaran, serta kurang memperhatikan materi yang disampaikan guru. Kemandirian siswa dalam menguasai materi pelajaran masih rendah, ini dapat dilihat ketika guru menyampaikan materi pelajaran atau soal tentang materi selanjutnya, hampir tidak ada siswa yang mampu menjawab. Data dari kelas IV mengenai hasil belajar yang diperoleh menunjukkan bahwa masih terdapat siswa yang belum memenuhi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP). KKTP pada mata pelajaran IPAS yaitu sebesar 70. Guru menyatakan bahwa sekitar 48% dari 35 siswa dalam satu kelas belum mencapai KKTP pada materi IPAS.

Seiring perkembangan zaman, teknologi informasi semakin berkembang. Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi dapat diterapkan dalam pengajaran materi tentang sistem gerak tubuh. Media ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah memahami materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran siswa dapat melihat dan mendengar serta menerima informasi yang seragam. Kelebihan media video animasi ini juga termasuk efisiensi

waktu dan tenaga, karena dalam materi mengenai bumi dan alam semesta, guru tidak perlu menampilkan objek fisik yang sebenarnya (Farida & Fuadiah, 2022: 45).

Hasil penelitian menyatakan pembelajaran dengan video ataupun animasi lebih efektif daripada media audio atau visual saja dalam mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa (Hadijah Tullah et al., 2022: 67). Dengan media ini pula, siswa akan merasa terlibat didalam kegiatan itu sendiri, sehingga motivasi dan minat belajar akan timbul lebih besar lagi. Menurut Edgar Dale pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh dari indera penglihatan (mata), 13 % melalui indera pendengaran (telinga) dan selebihnya melalui indera yang lain (Arifin, 2022: 24). Disamping kelebihan tersebut, Pemanfaatan media pembelajaran berupa video dan animasi memungkinkan lebih banyak waktu untuk berinteraksi, berdiskusi, dan mengajukan pertanyaan kepada pengajar (guru). Dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik, proses belajar menjadi menyenangkan, tidak monoton, dan membangkitkan motivasi serta

semangat. Selain itu, media tersebut juga mampu menarik perhatian siswa dan membantu dalam pemecahan masalah yang dihadapi (Wulandari, 2020: 321). Keadaan belajar seperti ini berpotensi meningkatkan prestasi siswa. Berdasarkan permasalahan pada latar belakang, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar IPAS Pada Materi Kegiatan Ekonomi di Indonesia Siswa Kelas IV SDN 42 Pekanbaru".

B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* (kuasi eksperimen atau eksperimen semu) dengan desain *non equivalent control group design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SDN 42 Pekanbaru. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 42 Pekanbaru yang beralamat di Jl. Adi Sucipto, Maharatu, Kec. Marpoyan Damai, Kota Pekanbaru, Riau 28289. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2024 yang terhitung selama 1 bulan. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *purposive random sampling*. Pengambilan sampel menggunakan teknik

purposive untuk menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai subjek penelitian dari ketiga kelas yang ada di SDN 42 Pekanbaru dengan memenuhi kriteria seperti jumlah siswa yang tidak jauh berbeda, jenjang pendidikan wali kelas IV, lama guru mengajar, sarana prasarana setiap kelas. Berdasarkan kriteria, maka diambil 2 kelas yaitu kelas IVA dan IVB yang berjumlah 55 siswa. Sedangkan penggunaan teknik *random* dilakukan untuk menentukan kelompok siswa yang akan menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, dengan pemilihan menggunakan secarik kertas yang digulung kemudian dimasukan kedalam botol. Teknik analisis data dilakukan menggunakan Uji *Paired Sample t-Test*. Kriteria pengambilan keputusannya adalah Jika $\text{Sig.} \geq 0,05$ maka H_a diterima dan H_o ditolak sedangkan jika $\text{Sig.} < 0,05$ maka H_a ditolak dan H_o diterima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Uji Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas

Pengujian normalitas merupakan langkah krusial dalam analisis data untuk menentukan apakah data mengikuti distribusi normal atau tidak.

Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengevaluasi normalitas data hasil belajar IPAS siswa yang diperoleh dari dua jenis media pembelajaran: media video animasi di kelas eksperimen dan media PPT di kelas kontrol. Pengujian dilakukan menggunakan metode *Lilliefors Significance Correction* dari uji Shapiro-Wilk dengan tingkat signifikansi (α) sebesar 5%. Kriteria interpretasi hasil adalah jika nilai signifikansi (sig) kurang dari

5%, maka data dianggap tidak berdistribusi normal; sebaliknya, jika sig lebih besar dari 5%, data dianggap berdistribusi normal. Analisis normalitas dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 24. Berikut ini adalah hasil dari pengujian normalitas data hasil belajar IPAS siswa untuk kedua jenis media pembelajaran, yang disajikan dalam tabel 1 berikut:

Tabel 1. Uji Normalitas Data

Variabel	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Pretest			
	Eksperimen	.937	33	.054
	Posttest Eksperimen	.937	33	.056
	Pretest Kontrol	.936	32	.057
	Posttest Kontrol	.943	32	.092

Pada tabel 1, menunjukkan penggunaan uji Shapiro-Wilk untuk menilai normalitas data *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil uji ini memperlihatkan nilai signifikansi (p-value) sebagai indikator sejauh mana data mendekati distribusi normal yang diinginkan. Nilai pvalue untuk *pretest* kelompok eksperimen adalah $0,054 > 0,05$, sedangkan

untuk *posttest* eksperimen adalah $0.056 > 0,05$ Pada kelompok kontrol, nilai pvalue untuk *pretest* adalah $0.057 > 0,05$, dan untuk *posttest* adalah $0.092 > 0,05$. Dengan demikian, berdasarkan hasil uji Shapiro-Wilk, dapat disimpulkan bahwa semua kondisi data (baik *pretest* maupun *posttest* untuk kedua kelompok, eksperimen dan kontrol) memenuhi asumsi distribusi normal.

2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas varians adalah prosedur statistik yang digunakan untuk mengevaluasi apakah variasi antara kelompok-kelompok data memiliki keseragaman atau tidak. Dalam konteks analisis ini, uji ini memberikan informasi tentang apakah variabilitas hasil belajar IPAS antara kelompok-kelompok berbeda secara signifikan atau tidak. Pengujian homogenitas dilakukan pada data hasil belajar IPAS siswa yang telah mengalami

perlakuan dengan dua jenis media pembelajaran: media video animasi di kelas eksperimen dan media PPT di kelas kontrol. Metode yang digunakan adalah uji Levene dengan tingkat signifikansi (sig) sebesar 5%. Jika nilai signifikansi (sig) yang diperoleh lebih besar dari 5%, maka hipotesis nol (H_0) diterima, yang mengindikasikan bahwa variasi antara kelompok-kelompok data tersebut homogen. Hasil uji homogenitas ini disajikan dalam tabel 2 berikut:

Tabel 2. Uji Normalitas Data

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPAS	Based on Mean	.672	1	63	.416
	Based on Median	.362	1	63	.550
	Based on Median and with adjusted df	.362	1	62.158	.550
	Based on trimmed mean	.667	1	63	.417

Pada tabel 2, menunjukkan bahwa hasil uji homogenitas varians, yang dilakukan untuk memeriksa konsistensi varians antara kelompok-kelompok berdasarkan mean hasil belajar IPAS, menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0.416 > 0,05$ (5%). Nilai

signifikansi ini menunjukkan bahwa varians dari hasil belajar antara kelompok-kelompok tersebut adalah homogen. Dengan kata lain, variabilitas atau penyebaran data hasil belajar IPAS tidak berbeda secara signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk menguji apakah penggunaan media video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS di

kelas IV. Setelah dilakukan perhitungan dengan menggunakan perangkat lunak SPSS release 24, hasilnya akan dijabarkan dalam tabel 3 berikut:

Tabel 3. Uji *Paired Sample t test*

	t	df	(2-	Sig.
				tailed)
Pair 1	Motivasi	Belajar 11.65	32	.000 Siswa 7

Pada tabel 3, hasil perhitungan data hasil belajar siswa yang diperoleh melalui pengujian *paired sample t test* dengan tingkat signifikansi 5%, bahwa *t* hitung sebesar -11.657 dengan taraf signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi memberikan pengaruh yang signifikan dan positif terhadap hasil belajar siswa dalam konteks pembelajaran IPAS. Hasil ini mendukung keefektifan media tersebut sebagai alat pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman dan pencapaian belajar siswa secara bermakna.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya,

disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran IPAS memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD. Temuan ini mendukung pendekatan inovatif dalam pendidikan yang menekankan penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran video animasi bukan hanya memenuhi kebutuhan pendidikan kontemporer yang lebih visual dan interaktif, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Angreiny, Dian. Dkk. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD

- Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 4 (1).DOI: <https://doi.org/10.33487/edumas-pul.v4i1.199>.
- Arifin, S. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Menyusun RPP Model *Direct Instruction* Berbantuan Multimedia Melalui LHT Daring Dengan Platform MS TEAMS. *Wahana Pedagogika*, 4(2), 1– 11
- Astuti, E. P. (2022). Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar Pada Peningkatan Pemahaman Konsep Penyerbukan dengan Metode Demonstrasi di Kelas 4 SDN Sukorejo 2 Kota Blitar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(3).
- Desmita, D. (2009). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Jakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Farida, C., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. Plus Minus: *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53– 66.
- Hadih Tullah, N., Widiada, I. K., & Tahir, M. (2022). Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2c SE-Articles), 821–826. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2c.587>.
- Handayani, E. S., & Subakti. H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164.
- <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>.
- Nasution, M. K. (2017). Penggunaan metode pembelajaran dalam peningkatan hasil belajar siswa. *Studia Didaktika: Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 11(1).
- Nyoman, I., Iba, J., Ngurah, G., & Agustika, S. (2020). Pemahaman Guru Sekolah Dasar Terhadap Kebijakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Merdeka Belajar.”. *Seminar Nasional Riset Inovatif*7:403–7.
- Permatasari, I., Ramdani, A., & Syukur, A. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Inkuiri Terintegrasi Sets (Science, Environment, Technology And Society) Pada Materi Sistem Reproduksi Manusia. *Pijar MIPA*, 13(28), 74–78. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.125>.
- Prihatini, A., & Sugiarti. (2022). Citra Kurikulum Baru: Kesiapan Guru dalam Menerapkan Kurikulum Merdeka. *Ghancaran: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 58–70. <https://doi.org/10.19105/ghancaran.vi.7447>.
- Purani, N. K. C., & Putra, I. K. D. A. S. (2022). Analisis Kesiapan Guru dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar di SDN 2 Cempaga. *Jurnal Pendidikan Dasar Rare Pustaka*, 4(2), Article 2.
- Saputri, Emelda & Laili Rahmi. (2024). Pengembangan Media Scrapbook Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 13 (1).
- Syarif, M. I. (2020). Disrupsi Pendidikan IPA Sekolah Dasar

dalam Menyikapi Merdeka Belajar dan Kampus Merdeka Menuju New Normal Pasca COVID-19. *Jurnal Basicedu*, 4(4), Article 4.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.487>.

Wulandari, S. (2020). Media

Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Siswa Belajar Matematika Di SMP 1 Bukit Sundi. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 1(2), 43–48. <https://doi.org/10.24176/ijtis.v1i2.4891>.