

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 3 GELUMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Winda Sumiati

NIM : 06031282025024

Program Studi Pendidikan Ekonomi



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 3 GELUMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Winda Sumiati

NIM : 06031282025024

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Mengesahkan :

Mengetahui

Koordinator Program Studi,

Pendidikan Ekonomi,



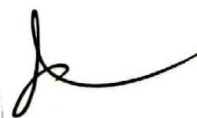
Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si

NIP 198405262009122007



Mengesahkan

Pembimbing



Deskoni, S.Pd., M.Pd

NIP 197401012001121004

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 3 GELUMBANG**

SKRIPSI

oleh

Winda Sumiati

NIM: 06031282025024

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Ekonomi**



**Dr. Dwi Hasmidyani, S.Pd., M.Si
NIP 198405262009122007**

Pembimbing,



**Deskon, S.Pd., M.Pd.
NIP 197401012001121004**



**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN IPS DI SMP NEGERI 3 GELUMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Winda Sumiati

NIM : 06031282025024

Program Studi Pendidikan Ekonomi

Telah Diujikan :

Hari : Rabu

Tanggal : 24 Juli 2024

Mengetahui

Mengesahkan

Koordinator Program Studi,

Pembimbing

Pendidikan Ekonomi,

Dr. Dwi Hasmidyani, M.Si

NIP 198405262009122007



Deskon, S.Pd., M.Pd

NIP 197401012001121004

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Winda Sumiati

NIM : 06031282025024

Program Studi : Pendidikan Ekonomi

Menyatakan dengan ini sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang” ini adalah benar-benar karya peneliti sendiri dan peneliti tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat pada Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, peneliti bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada peneliti.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak lain.

Indralaya, 24 Juli 2024

Yang membuat pernyataan

A handwritten signature in black ink is written over a 5000 Rupiah postage stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA' and '5000'. The signature is written in a cursive style.

Winda Sumiati

NIM. 06031282025024

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah segala puji dan syukur kepada Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Sudirman dan Ibu Ikawati yang telah memberikan do'a, kasih sayang yang tulus, berjuang dan bekerja keras untuk memenuhi kebutuhan dan membiayai pendidikan sehingga peneliti bisa menyelesaikan pendidikan tinggi dan membawa pulang gelar sarjana kebanggaan ini.
2. Kakakku tercinta Wandu Irawan dan adikku tersayang Achmad Azzam Nurwahid terima kasih sudah memberikan dukungan dan semangat bagi saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Kepada Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing saya dengan baik dan bijaksana. Terima kasih atas segala nasehat, bantuan, dan ilmu yang selama ini bapak berikan kepada saya.
4. Dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Universitas Sriwijaya. Terima kasih atas bantuan, motivasi serta ilmu yang bermanfaat, semoga Allah Swt membalas semua kebaikan yang telah diberikan.
5. Semua pihak dari SMP Negeri 3 Gelumbang yang telah berkontribusi dalam penelitian ini saya ucapkan terima kasih banyak, semoga Allah Swt membalas kebaikan bapak, ibu serta para peserta didik sekalian.
6. Teman seperjuangan saya, Wahyudi, S.Pd., Naila Fitri Farafish S.Pd., dan Putri Novita Sari, S.Pd., yang telah memberikan dukungan dan semangat bagi saya dalam menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini. Tanpa motivasi, dukungan dan semangat dari kalian mungkin saya tidak bisa menyelesaikan skripsi ini dengan baik, terima kasih sudah menjadi teman seperjuangan terbaik di masa perkuliahan saya. Semoga saya bisa segera menyusul kalian untuk memiliki gelar sarjana.
7. Agama dan almamater yang begitu berarti bagi peneliti.

8. Dan untuk diri saya sendiri, terima kasih sudah berjuang sekuat-kuatnya untuk sampai ke titik ini, terima kasih untuk tidak pernah menyerah meskipun terkadang lelah dengan kuliah sambil bekerja, tidak perlu memaksakan diri untuk selalu perfeksionis, tidak perlu memaksakan diri untuk memenuhi semua ekspektasi dunia, cukup menjadi versi terbaik dirimu sendiri.

MOTTO

“Barang siapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun, niscaya dia akan melihat (balasan)nya.” (Q.S Al-Zalzalah: 7)

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Bapak Deskoni, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ibu Dr. Dwi Hasmiyani, M.Si., Koordinator Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dian Eka Amrina, S.Pd., M.Pd dan Ibu Dewi Pratita S.Pd., M.Pd yang telah memberikan pengarahan dan penilaian dalam proses validasi instrumen penelitian. Peneliti juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh staf dan dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan selama peneliti menempuh pendidikan di program Studi Pendidikan Ekonomi.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan ekonomi dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Indralaya, 24 Juli 2024



Winda Sumiati

NIM 06031282025024

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN SIDANG	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN TELAH DIUJIKAN	iv
PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Permasalahan Penelitian	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1. Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2. Manfaat Media Pembelajaran	7
2.1.3. Jenis-Jenis Media Pembelajaran	8
2.2 Video Animasi	9
2.2.1. Pengertian Video Animasi	9
2.2.2. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi	9
2.2.3. Pengertian <i>Doratoon</i>	11
2.2.4. Langkah-Langkah Pembuatan Video Animasi <i>Doratoon</i>	12
2.3 Minat Belajar	15
2.3.1. Pengertian Minat Belajar	15

2.3.2.	Fungsi Minat Belajar	16
2.3.3.	Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar	17
2.3.4.	Indikator Minat Belajar	18
2.4	Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial	19
2.5	Penelitian Yang Relevan	19
2.6	Hipotesis Penelitian	22
BAB III METODE PENELITIAN		23
3.1	Jenis Penelitian	23
3.2	Variabel Penelitian	23
3.3	Definisi Operasional Variabel	23
3.3.1	Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis <i>Doratoon</i>	23
3.3.2	Minat Belajar	24
3.4	Populasi dan Sampel	24
3.4.1	Populasi	24
3.4.2	Sampel	24
3.5	Desain Penelitian	25
3.6	Rancangan Penelitian	25
3.7	Teknik Pengumpulan Data	27
3.7.1	Angket	27
3.7.2	Observasi	31
3.8	Teknik Analisis Data	33
3.8.1	Analisis Data Hasil Angket	33
3.8.2	Analisis Data Hasil Observasi	33
3.9	Uji Prasyarat Analisis	34
3.9.1	Uji Normalitas Data	34
3.10	Uji Hipotesis	35
3.10.1	Uji-T <i>Paired Sample T-Test</i>	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Deskripsi Data	37
4.1.1.	Deskripsi Data Hasil Angket	38
4.1.3.	Deskripsi Data Hasil Observasi	41
4.2.	Analisis Prasyarat	43

4.2.1. Uji Normalitas.....	43
4.3. Uji Hipotesis.....	50
4.3.1. Uji-T <i>Paired Sample T-Test</i>	50
4.4. Pembahasan	53
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	57
5.1 Simpulan.....	57
5.2 Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	58
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Populasi.....	24
Tabel 2 Sampel.....	25
Tabel 3 <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	25
Tabel 4 Skala <i>Likert</i>	27
Tabel 5 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar.....	28
Tabel 6 Kriteria Reliabilitas	30
Tabel 7 Hasil Reliabilitas Instrumen Angket	31
Tabel 8 Kisi-Kisi Lembar Observasi Eksperimen	33
Tabel 9 Kriteria Penilaian Minat Belajar	34
Tabel 10 Kriteria Penilaian Observasi	34
Tabel 11 Kriteria Penilaian Minat Belajar	38
Tabel 12 Distribusi Angket Minat Belajar <i>Pretest</i> Siswa	38
Tabel 13 Kriteria Penilaian Minat Belajar	40
Tabel 14 Distribusi Angket Minat Belajar <i>Posttest</i> Siswa.....	40
Tabel 15 Rekapitulasi Hasil Observasi Siswa.....	42
Tabel 16 Penolong Data Normalitas Angket Minat Belajar <i>Pretest</i>	43
Tabel 17 Frekuensi Normalitas Angket Minat Belajar <i>Pretest</i>	45
Tabel 18 Penolong Data Normalitas Angket Minat Belajar <i>Posttest</i>	47
Tabel 19 Frekuensi Normalitas Angket Minat Belajar <i>Posttest</i>	49
Tabel 20 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Tampilan <i>Login</i> atau <i>Sign Up</i> Aplikasi <i>Doratoon</i>	13
Gambar 2 Tampilan Awal Aplikasi <i>Doratoon</i>	14
Gambar 3 Tampilan Saat Mengedit Video Animasi.....	14
Gambar 4 Tampilan aplikasi <i>IIElevenlabs</i>	14
Gambar 5 Tampilan menambahkan <i>audio</i> video animasi di <i>Doratoon</i>	15
Gambar 6 Tampilan Mengunduh Video Animasi.....	15
Gambar 7 Kontribusi Indikator Angket Minat Belajar <i>Pretest</i>	39
Gambar 8 Kontribusi Indikator Angket Minat Belajar <i>Posttest</i>	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	83
Lampiran 2 Surat Keterangan Pembimbing.....	84
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Universitas.....	86
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Badan Kesatuan Bangsa dan Politik.....	87
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan dan Kebudayaan.....	88
Lampiran 6 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	89
Lampiran 7 Modul Ajar Mata Pelajaran IPS.....	90
Lampiran 8 Surat Pengantar Validasi Angket.....	119
Lampiran 9 Surat Pengantar Validasi Media dan Lembar Observasi.....	120
Lampiran 10 Kartu Bimbingan Validasi Angket.....	121
Lampiran 11 Kartu Bimbingan Validasi Media dan Lembar Observasi.....	123
Lampiran 12 Lembar Kelayakan Validasi Observasi.....	125
Lembar 13 Lembar Kelayakan Validasi Media.....	127
Lembar 14 Surat Tugas Validator Angket.....	130
Lampiran 15 Surat Tugas Validator Media dan Lembar Observasi.....	131
Lampiran 16 Kisi Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Sebelum Validitas dan Reliabilitas.....	132
Lampiran 17 Lembar Instrumen Angket Minat Belajar Sebelum Validitas dan Reliabilitas.....	133
Lampiran 18 Kisi Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Setelah Validitas dan Reliabilitas.....	137
Lampiran 19 Lembar Instrumen Angket Minat Belajar Setelah Validitas dan Reliabilitas.....	138
Lampiran 20 Kisi Kisi Instrumen Observasi Sebelum Validasi.....	143
Lampiran 21 Lembar Instrumen Observasi Sebelum Validasi.....	144
Lampiran 22 Kisi Kisi Instrumen Observasi Setelah Validasi.....	148
Lampiran 23 Lembar Instrumen Observasi Setelah Validasi.....	150
Lampiran 24 Tampilan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i> Pertemuan 1.....	156
Lampiran 25 Tampilan Media Pembelajaran Video Animasi Menggunakan Aplikasi <i>Doratoon</i> Pertemuan 2.....	157
Lampiran 26 Hasil Uji Validitas Angket.....	158
Lampiran 27 Hasil Uji Reliabilitas Angket.....	160
Lampiran 28 Dokumentasi Uji Coba Angket Ke Peserta Didik.....	161
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian.....	162
Lampiran 30 Dokumentasi Bimbingan Validasi.....	163
Lampiran 31 Hasil Angket Minat Belajar <i>Pretest</i>	164
Lampiran 32 Hasil Angket Minat Belajar <i>Posttest</i>	165
Lampiran 33 Hasil Lembar Observasi.....	166
Lampiran 34 Lembar Penilaian Observasi.....	167
Lampiran 35 Kartu Bimbingan Skripsi.....	173
Lampiran 36 Hasil Uji <i>Similarity</i>	176
Lampiran 37 Bukti Perbaikan Skripsi.....	177

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan pengaruh media pembelajaran Video Animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dengan desain *Pre-Experimental Designs* bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh kelas VII SMP Negeri 3 Gelumbang. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ialah *cluster random sampling* dengan sampel diperoleh sebanyak 34 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dan observasi. Teknik analisis data minat belajar diperoleh dari hasil angket *pretest* dan *posttest* sedangkan data observasi diperoleh dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran Video Animasi. Hipotesis di uji menggunakan perhitungan Uji-t *paired sample t-test*. Adapun hasil dari penelitian ini diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ atau $4,45 \geq 1,69236$ berarti H_a diterima dan H_o ditolak. Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang. Berdasarkan hasil penelitian ini diharapkan pendidik dapat mengkombinasikan media pembelajaran video animasi dalam belajar untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Video Animasi, Minat Belajar

ABSTRACT

This research aims to prove the influence of animated video learning media on students' interest in learning in social studies subjects at Junior High School Number 3 Gelumbang. This research uses quantitative methods with the type of experimental research with Pre-Experimental Designs in the form of One Group Pretest-Posttest Design. The population in this study was all class VII of Junior High School Number 3 Gelumbang. The sampling technique used in the research was cluster random sampling with a sample of 34 students. Data collection techniques use questionnaires and observation. The data analysis technique for learning interest is obtained from the results of pretest and posttest questionnaires, while observation data is obtained from observations during the learning process using Animation Video learning media. The hypothesis was tested using paired sample t-test calculations. The results of this research obtained $t_{count} \geq t_{table}$ or $4.45 \geq 1.69236$, meaning H_a was accepted and H_o was rejected. It can be concluded that there is an influence of animated video learning media on students' interest in learning in social studies subjects at Junior High School Number 3 Gelumbang. Based on the results of this research, it is hoped that educators can combine animated video learning media in learning to increase students' interest in learning.

Keywords: *Animation Video Learning Media, Interest in Learning*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dari waktu ke waktu terus mengalami kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi saat ini sangat mempengaruhi perkembangan proses pembelajaran terutama dalam sistem penyampaian materi pembelajaran melalui pemanfaatan beragam media pembelajaran interaktif. Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan ini sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan yang lebih baik. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan guru juga dituntut untuk membuat pembelajaran yang lebih menarik dan inovatif yang dapat mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan guru saat pembelajaran di kelas maupun secara mandiri salah satunya yaitu dengan memanfaatkan media pembelajaran. Menurut Astuti & Dewi (2021) menjelaskan bahwa pada saat ini negara-negara di dunia berada dalam jangkauan yang sangat dekat dengan adanya perkembangan IPTEK yang memudahkan semua manusia untuk melakukan komunikasi dimanapun berada, walau dengan jarak yang berjauhan. Dengan adanya kemajuan teknologi tentunya dapat membantu kita dalam melakukan proses pembelajaran dengan materi yang dapat kita akses dimana saja dan kapan saja secara berulang-ulang. Namun, dengan adanya perkembangan teknologi yang mana membutuhkan perangkat canggih ini juga bisa memberikan dampak negatif kepada peserta didik dengan melakukan hal-hal tidak penting dengan menggunakan perangkat canggih saat pembelajaran berlangsung yang mana membuat siswa kecanduan *smartphone* dan menjadi malas dalam belajar.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran akan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa bisa diserap secara optimal (Sapriyah, 2019) . Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin canggih sekarang dapat dimanfaatkan oleh pendidik untuk membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dan berperan penting dalam perkembangan siswa di sekolah agar ilmu dan materi yang mereka dapatkan dari seorang guru bisa di serap

dengan baik. Dengan menggunakan media pembelajaran canggih yang interaktif akan meningkatkan ketertarikan dan rasa semangat peserta didik dalam menyimak proses pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan memanfaatkan media cetak buku dan juga papan tulis dengan metode ceramah yang monoton tetapi guru bisa membuat media pembelajaran interaktif berbasis audio visual berupa video animasi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Menurut Apriansyah dkk (2020) menjelaskan bahwa penerapan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat, motivasi serta hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dalam proses penyampaian materi mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang kita sampaikan, karena mereka bukan hanya mendengar apa yang kita sampaikan tetapi mereka juga melihat dan memahami materi yang kita sajikan. Dengan begitu maka proses belajar dan mengajar menjadi lebih aktif dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Dalam proses belajar dan mengajar supaya dapat terlaksana dengan baik maka diperlukan minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Menurut Lestari (2015) menyatakan pembelajaran yang efektif tergantung pada keaktifan dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, untuk dapat mendorong peserta didik terlibat aktif saat proses pembelajaran maka diperlukan faktor penggerak yang mampu mendorong peserta didik terlibat aktif saat proses pembelajaran berlangsung. Apabila tumbuhnya minat belajar dalam diri peserta didik maka mereka akan memperhatikan dan menyimak proses pembelajaran dan berusaha untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Tidak jarang ada peserta didik yang tidak memiliki minat dalam belajar dikarenakan cara mengajar gurunya yang monoton, membosankan dan sulit dipahami dan juga dikarenakan siswa mendapatkan nilai yang kurang baik dalam mengerjakan soal dikarenakan pemahaman mereka yang kurang sehingga mereka cenderung cuek dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan guru karena tidak adanya minat belajar yang muncul. Menurut Nurita (2018) menyatakan media pembelajaran merupakan sesuatu yang bisa membantu kegiatan pembelajaran supaya informasi yang

disampaikan pendidik dapat diserap dengan baik oleh peserta didik dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran video animasi ini diharapkan bisa menarik minat peserta didik dengan adanya materi pembelajaran yang disajikan dalam video pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan tidak monoton sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan bisa terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Aplikasi *Doratoon* merupakan salah satu aplikasi pembuat video animasi pembelajaran. Menurut Fakhrunnisa dkk (2024) *Doratoon* adalah aplikasi pembelajaran yang memudahkan pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar baik secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti memilih menggunakan aplikasi *Doratoon* dalam penelitian ini karena *Doratoon* merupakan aplikasi pembuat video animasi baru yang mudah digunakan dan dilengkapi dengan berbagai macam fitur seperti animasi gambar yang bergerak dan juga dilengkapi dengan tambahan suara khas kartun, sehingga akan membuat suara pembelajaran semakin menarik.

Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan Ibu Prapti Handayani, S.Pd selaku guru mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang proses pembelajaran sudah berjalan secara efektif. Namun, adanya keterbatasan penggunaan media pembelajaran, guru melaksanakan pembelajaran menggunakan media cetak buku serta papan tulis. Disana juga terdapat keterbatasan buku cetak yang ada di sekolah hanya sedikit, dalam satu kelas hanya ada 10 buku sehingga waktu pembelajaran habis digunakan untuk mencatat materi. Lalu, menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dan belum pernah menggunakan media pembelajaran interaktif seperti video animasi ini. Sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan juga sumber belajar siswa terbatas, membuat siswa cepat bosan dan kurang tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru IPS di sana bahwa banyak siswa yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi dan sibuk mengobrol dengan teman lainnya dan ada beberapa siswa yang tidak mengumpulkan tugas. Dilihat dari permasalahan yang ada bahwa kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Adapun penelitian terdahulu yang mengungkapkan tentang Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa oleh Aprianti dkk (2023) dengan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Tema Organ Gerakan Hewan Di Kelas V Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi terbukti berpengaruh positif dan signifikan terhadap minat belajar siswa. Terdapat perbedaan antara penelitian yang sebelumnya dan sekarang. Penelitian yang sebelumnya menggunakan instrumen tes dan angket sedangkan pada penelitian yang sekarang menggunakan instrumen angket dan observasi. Lalu, Penelitian yang sebelumnya menggunakan Video Animasi Berbasis Animaker sedangkan pada penelitian ini menggunakan Video Animasi Berbasis *Doratoon* yang penyajiannya lebih menarik dengan adanya animasi berupa kartun dan berbagai transisi. Menurut Sulfemi & Mayasari (2019) tujuan dari media video animasi berbasis *Doratoon* yaitu dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup sehingga membuat siswa tidak merasa bosan. Penelitian ini perlu dilakukan sebagai pengetahuan bahwa media video animasi bisa meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud melihat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa karena di sekolah tersebut memiliki sarana prasarana yang mendukung seperti jaringan sinyal yang kuat dan listrik yang tersedia dengan baik dan LCD yang menunjang dalam penggunaan media. Dengan penggunaan video animasi ini diharapkan siswa dapat dengan lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru karena media yang diberikan interaktif dan cocok untuk karakter anak seusianya yang bisa belajar sambil menonton video yang mempunyai karakter dan warna yang menarik sehingga membuat siswa lebih tertarik, senang dan bersemangat dalam belajar sehingga meningkatnya minat mereka dalam belajar dan mencapai hasil belajar yang baik. Menurut Tullah dkk (2022) video animasi adalah video berbentuk kartun yang memuat materi pembelajaran yang menarik dan cocok digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video**

Animasi Terhadap Minat Belajar siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang”.

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka permasalahan penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang?”

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang telah dijelaskan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk membuktikan ada atau tidaknya Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS di SMP Negeri 3 Gelumbang.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Pendidik dapat menumbuhkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran IPS supaya pembelajaran berjalan dengan baik.
2. Mampu menarik perhatian peserta didik saat pembelajaran berlangsung sehingga peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.
3. Dapat digunakan sebagai bahan masukan untuk lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang baik.
4. Mampu menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam menggunakan media video animasi pada mata pelajaran IPS materi Kegiatan Ekonomi dan Pelaku Ekonomi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, A. F., Supri, W., & dkk. (2020). Studi Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Pendidikan Akuntansi. *Jurnal Benefita*, 5(2), 264.
- Abdia, L., Firdaus, M., & Susiaty, U. D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Prodi Pendidikan Matematika (JPMM)*, 61-70.
- Abdul , G. (2021). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Inpres Minasa UPA Kota Makassar. *Repository Software Universitas Negeri Makassar*.
- Abdullah , M. N., & Suja'i, I. S. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif. *Jurnal Pendidikan Dewantara*, Vol. 8, No 2.
- Acesta, A. (2020). Pengaruh Penerapan Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Kajian Penelitian dan pendidikan dan Pembelajaran*, 581-586.
- Adnan. (2020). Pengaruh Atmosfer Cafe, Kualitas Produk dan Gaya Hidup terhadap Kepuasan Pelanggan (Studi pad Dokter Kupa Cafe di Kota Lhokseumawe). *Jurnal Visioner & Strategis*, Volume 9, Nomor 1.
- Afifah , N., & Yudiantoro, D. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Penggunaan Uang Elektronik terhadap Perilaku Konsumtif. *Journal of Management*, Vol. 5, 365-375.
- Afriyanto, F. X., Wulandari, S. A., & Limiansih, K. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbasis Computational Thinking Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Sosial Dan Humaniora*, Vol. 6 No.2, 46.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1).

- Agustin, R., Nurmalina, & Noviardila, I. (2021). Peranan Media Interaktif Animasi Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 019 Tanjung Sawit Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar Pembelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 3(1).
- Aji, W. N., & Setiyadi, D. B. (2020). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Keterampilan Sastra. *Metafora : Jurnal Pembelajaran Bahasa dan Sastra*, 147 - 157.
- Alamanda, Y. (2018). Pengaruh Harga Diri dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif. *Psikoborneo*, Vol 6, No 2.
- Ali, L. F. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Global Journal Teaching Profesional*, 309 - 318.
- Alsyukri, M. R. (2021). *Pengaruh Kemudahan, Gaya Hidup dan Perilaku Konsumtif Terhadap Keputusan Penggunaan E-Wallet Selama Masa Pandemi Covid-19. Skripsi (Vol. 4(3))*. Malang: STIE Malangkecewara.
- Al-Tabany. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Amin, & Sumendap, L. Y. (2022). *164 Model Pembelajaran Kontemporer*. Pusat Penerbitan LPPM.
- Ananda, R., & Fadhli, M. (2018). *Statistik Pendidikan (Teori Dan Praktik Dalam Pendidikan)*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Anas, S., & Nagara, E. S. (2021). APLIKASI MOBILE LEARNING PADA MATA PELAJARAN EKONOMI KELAS X BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EFEKTIF. *Jurnal Manajemen Pendidikan Al Multazam (JMPA)*, 9-16.
- Andari, I., Darsana, I., & Asri, A. S. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning (PBL) Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPS. *International Journal Of Elementary Education*, 373-380. doi: <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21309>

- Anggreni, N. Y., & Agustika, G. S. (2020). Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 61-72. doi:<https://doi.org/10.23887/jippg.v3i1.26814>
- Angraini, L., & dkk. (2022). Model Pembelajaran Problem-Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Peserta Didik: literature review. *Bio-Pedagogi: Jurnal Pembelajaran Biologi*, 42-49.
- Anugrah, N. I., & Deden. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Melalui Media Video Animasi Canva Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI IPS 6. *Kompetensi Universitas Balikpapan*, 15(1).
- Anugraheni, I. (2017). Penggunaan Portofolio Dalam Perkuliahan Penilaian Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar PerKhasa*, 246-258.
- Anwar, M. (2022). *Filsafat Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (Jpensil)*, 9(1).
- Aprianti, R., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Minat Belajar Siswa Pad Tema Organ Gerakan Hewan di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(2). doi:10.31949/jee.v6i2.5315
- Ardianti, R., & dkk. (2021). Problem-based Learning: Apa dan Bagaimana. *DIFFRACTION: Journal for Physics Education and Applied Physics*, 27-35.
- Ariani, Y., Helsa, Y., & Ahmad, S. (2020). *Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika di Kela IV Sekolah Dasar*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Arifin, Z. (2014). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Arikunto, S. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Jilid 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ariyani, B., & Kristin, F. (2021). Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, 353 - 361.
- Aslan, A. (2021). Problem-based learning in live online classes: Learning achievement, problem-solving skill, communication skill, and interaction. *Elsevier : Computers & Education*.
- Astuti, L. S. (2017). Penguasaan Konsep IPA Ditinjau Dari Konsep Diri dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Formatif*, 7(1).
- Astuti, N. F., Putra, M., & Wiarta, I. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar PKn. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 172-180.
- Astuti, N. R., & Dewi, D. A. (2021). Pentingnya implementasi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Menghadapi Perkembangan IPTEK. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1).
- Astuti, P., Alimin, & Mustakim. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pemikiran & Pengembangan Pembelajaran (JP-3)*, 1026 - 1034.
- Astuti, S. P. (2015). Pengaruh kemampuan awal dan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Jurnal Formatif*, 5(1).
- Astuti, T. P. (2019). Model Problem Based Learning dengan Mind Mapping dalam Pembelajaran IPA Abad 21. *Proceeding of Biology Education*, 64-73.

- Atiko. (2019). *Booklet, Brosur dan Poster Sebagai Karya Inovatif di Kelas*. Gresik: Caremedia Communication.
- Azizah, N. S. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Pada Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi), Volume 01 Nomor 02*, 92-101.
- Badjamal, F. A., Rezal , M., Kamal, & dkk. (2019). Pengaruh Gaya Hidup dan Ekuitas Merek Terhadap Keputusan Pembelian Hanphone Merek Samsung di Kota Palu. *Jurnal Ekonomi Trend, Vol.7 No.2*.
- Chalimi, N. F. (2021 : 116). *APLIKOM STATISTIK BERBASIS SPSS*. Kediri: Lembaga Chakra Brahmanda Lentera.
- Charli, L., Ariani, T., & Asmara, L. (2019). Hubungan Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar siswa. *Science and Phsics Education Journal, 2(2)*.
- Chodijah, S., Fauzi, A., Wulan, R., & dkk. (2021). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Fisika Menggunakan Model Guided Inquiry yang Dilengkapi penilaian Portofolio Pada Materi Gerak Melingkat. *Jurnal penelitian Pembelajaran Fisika*, 1-19.
- Darsana , I. B., Wiarta, I., & Putra, M. (2019). Pengaruh Problem Based Learning Berbasis Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan Matematika. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan, 3*, 200-307.
- Daulae, T. H. (2019). Langkah-Langkah Pengembangan Media Pembelajaran Menuju Peningkatan Kualitas Pembelajaran. *Forum Paedagogik, 11(01)*.
- Dewi, A. R. (2017). Pengaruh Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV SD Gugus VII Kuta Selatan Tahun Pelajaran 2016/2017. *Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Dewi, D. P., Darsana, I., & Manuaba, S. I. (2018). Pengaruh Pendekatan Contextual Teaching And Learning Berbasis Penilaian Portofolio Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA. *Journal For Lesson and Learning Studies, 237-242*.

- Dewi, I. P., & dkk. (2021). *Membuat Media Pembelajaran Inovatif Dengan Aplikasi Articulate Storyline 3*. Padang: UNP Press.
- Dimiyati, Fatah, A., & Sudiana, R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Video Animasi Berbantuan Doratoon. *Jurnal Inovasi dan Riset Pendidikan Matematika*, 4(3).
- Djamaluddin, A. (2014). Filsafat Pendidikan. *Istiqra'*, 129-135.
- Djonomiarjo, T. (2019). Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Aksara : Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 39 - 46.
- Doni, J. P. (2017). *Perilaku Konsumen Dalam Persaingan Bisnis Kontemporer*. Bandung: Alfabeta.
- Eduka. (2022). *#TEMANASIKBELAJAR BESTIE BOOK BAHASA INDONESIA*. Cmedia.
- Ekayani, N. L. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha*.
- Eliza, F., Suriyadi, & Yanto, D. T. (2019). Peningkatan Kompetensi Psikomotor Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) di SMKN 5 Padang : PDS Project. *Invotek Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 19(2), 57-65.
- Endrayanto, H. Y., & Harumurti, Y. W. (2014). *Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*. DIY Yogyakarta: PT Kanisius. Retrieved from https://www.google.co.id/books/edition/Penilaian_Belajar_Siswa_di_Sekolah/86XTEAAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=penilaian+portofolio&pg=PT143&printsec=frontcover
- Estetika. (2017). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Siswa Perempuan Kelas XII IPS. *Skripsi. Program Studi Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak*.

- Evelina, L. W., & Pebrianti, D. E. (2021). Perilaku Konsumtif Bandwagon Effect Followers Instagram Shopee pada Event Flash Sale. *Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia, Vol. 4 (02)*.
- Evi, T., & Indarini, E. (2021). Meta Analisis Efektivitas Model Problem Based Learning dan Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 385 - 395*.
- Fakhrunnisa, N., Isnaini, H., & In, N. (2024). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Doratoon Materi Sejarah Peradaban Islam SMA. *Jurnal Pendidikan, 5(2)*.
- Faozan, A. (2022 : 130). *Peningkatan Kinerja Guru*. Serang: A-Empat.
- Fathurrohman, M. (2015). Model-Model Pembelajaran. *Ar-russ media*.
- Fauhah, H., & Rosy, B. (2021). Analisis Model Pembelajaran Make A Match terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran, 321 - 334*.
- Fauzza, V. W., & Duda, H. J. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas X Pada Materi Pencemaran Tanah di Sekolah Menengah Atas Negeri 4 Sintang. *JPBIO*.
- Febriani, M. (2021). IPS Dalam Pendekatan Konstruktivisme (Studi Kasus Budaya Melayu Jambi). *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 7(1)*.
- Ferdiansa, R. A., & dkk. (2023). Penerapan Model Problem Base Learning Berbantu “Canva” Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN Gajahmungkur 04. *Innovative : Journal Of Social Science Research, 12099 - 12110*.
- Fisabilillah, F. F., & Sakti, N. C. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Upaya Peningkatan MInat Belajar Peserta Didik Materi Perpajakan di Sekolah Menengah Atas. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan, 3(4)*.
- Fitri, U. N., Suryati, W., & Yustiani. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Cetak Berbasis Leaflet Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran

- Sejarah. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Bandar Lampung*. Retrieved from <http://eskripsi.stkipgribl.ac.id/index.php/palapa/article/view/153>
- Fuad, Z. A., & Zuraini. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Jurnal Tunas Bangsa*.
- Fungky, T., & Sari, T. P. (2021). Pengaruh Gaya Hidup Serta Literasi Keuangan Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Z Pada Masa Pandemi (Studi Kasus Mahasiswa/I Manajemen Bisnis Syariah, UIN Raden Intan Lampung Angkatan 2019). *Jurnal Valuasi, Vol. 1 No 1*.
- Gafur, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar IPA Terpadu Melalui Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Sano Nggoang Manggarai Barat. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 147.
- Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Ekosistem. *EDUCATIVO: Jurnal Pendidikan*, 1, 307-313. doi:<https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.54>
- H. S. (2019). Pengaruh Lokasi Dan Harga Terhadap Kepuasan Konsumen Dengan Gaya Hidup Sebagai Variabel Intervening (Studi Pada Waroeng Steak And Shake Cabang Yogyakarta). *JMK (Jurnal Manajemen Dan Kewirausahaan)*, 4(2), 116.
- Hafsyah, A. H. (2020). Pengaruh Kepuasan Konsumen, Perilaku Konsumtif, Dan Gaya Hidup Hedonis Terhadap Transaksi Online (E-Commerce). *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 1(6), 94-103.
- Hamdayama, J. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Handayani, P. (2023). Perangkat Pembelajaran IPS Kelas VII Semester genap_2022/2023. Muara Enim.
- Handayani, S., & Syafi'i. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima' Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2).

- Hosnan. (2014). *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 3, 5-11.
- Huda, S. A., & Rosdiana, S. P. (2020 : 383). *Parade Karya Ilmiah Antologi Artikel Ilmiah*. Jawa Timur: Caremedia Communication.
- Idawati, & dkk. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan dan Koseling*, 745 - 752.
- Insana, D. R., & Johan , R. S. (2021). Analisis Pengaruh Penggunaan Uang Elektronik Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi*, Vol.17, No. 2, 413-434.
- Ismail, M., & dkk. (2020). *Asesmen dan Evaluasi Pembelajaran*. Makassar: Cendekia Publisher.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Istiawan, A. M., Laila, A., & Aka, K. A. (2022). Meta Analisis Pengaruh Metode Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *TARBIYATUNA: Kajian Pendidikan Islam*, 6, 191-202.
- Jauharoh, S., & Suparto, A. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Powerpoint Dengan Video dan Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Simkomdig Kelas X TKJ SMK Nurul Huda Kapongan. *Jurnal IKA: Ikatan alumni PGSD UNARS*, 11(1).
- Julita, E. (2022). *Pengaruh Penggunaan Shopee Paylater Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Muslim (Studi Pada Mahasiswa Febi UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu)*. Skripsi. Bengkulu: UIN Fatmawati Sukarno.
- Karo-Karo, I. R., & Rohani. (2018). Manfaat Media Dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, 7(1).

- Kartika, S., Husni, & Millah, S. (2019). Pengaruh Kualitas Sarana dan Prasarana terhadap Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1). doi:<https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.360>
- Khairat , M., Yusri , N. A., & dkk. (2018). Hubungan Gaya Hidup Hedonis Dengan Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswi. *Jurnal Psikologi Islam*, Vol 9, No 2.
- Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD ditinjau dari Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD. *Scholaria*, 6(2).
- Kuspiyah, H. R., Amaliah, K., Mustofa, M. I., & Ramadhani, D. (2021). Visualisasi Karakter Video Animasi 2D Legenda Pulau Kemaro. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, 6(3).
- Layaliya, F. N., & Setyaningsih, N. H. (2021). Media Pembelajaran Bahasa dan sastra (Studi Pustaka). *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(2).
- Lestari, A. T. (2022). *Model Pembelajaran Tipe Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Kemampuan Matematika*. Lombok Tengah, NTB: Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Lestari, I. (2015). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah pendidikan MIPA*, 3, 115-125. doi:<https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/formatif/article/view/118>
- Lestari, T. T., Rozi, F., Tarigan, D., Faisal, & Siregar, F. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Doratoon Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III UPTD SDN 14 Mandalasena. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3).
- Lufri, Ardi, Relsas Yogica, & dkk. (2020). *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Purwokerto: CV IRDH.
- Lutfiah, Basri, M., & Kuswanti, H. (2019). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi PPAK FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak. *Pendidikan Ekonomi FKIP Untan Pontianak*, 1-10.

- Marhayani, D. A. (2017). Pembentukan Karakter Melalui Pembelajaran IPS. *Jurnal Edunomic*, 5(2).
- Marianto, A., Simatupang, G. M., & Anwar, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Menggunakan Aplikasi Doratoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mareri Bentuk Aljabar Kelas VII SMP. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 5(1).
- Marisyah, A., Firman, & Rusdinal. (2019). Pemikiran Ki Hadjar Dewantara Tentang Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 1514 - 1519.
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *JPGSD*, 8(5).
- Masitoh, S., Cahyani, I., & Abidin, Y. (2023). Pengaruh Problem Based Learning (PBL) Berbantu Canva Terhadap Student Well Being dan Hasil Belajar IPA Siswa SD pada Materi Udara Bersih Bagi Kesehatan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 509-523.
- Masnida, K. (2018). Hubungan Gaya Hidup Hedonis dan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswi. *Jurnal Al-Qalb Jilid 10. No 6*.
- Masrinah, E. N., & dkk. (2019). Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 924 - 932.
- Maulana, M. A. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Leaflet Pada Materi Sistem Sirkulasi Kelas XI MAN 1 Makassar. *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Melisa, A. D., & Fadlan, M. N. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2).
- Mesra, P., Kuntarto, E., & Chan, F. (2021). Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3).

- Mirdad, J. (2020). Model-Model Pembelajaran (Empat Rumpun Model Pembelajaran). (*Indonesia Jurnal Sekolah) Jurnal Pendidikan dan Sosial Islam*, 14-23. Retrieved from <https://www.jurnal.stitnu-sadhar.ac.id/index/index.php/JS/article/view/17/5>
- Muhibah, S. (2021). Model Video Pembelajaran Berbasis Animasi Sebagai Solusi Belajar Efektif di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pengabdian Dinamika*, 8(1).
- Mujahidah, A. N. (2020). Analisis Perilaku Konsumtif dan Penanganannya (STUDI KASUS PADA SATU PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 8 MAKASAR). *Jurnal. Universitas Negeri Makassar*.
- Mujahidah, A. N. (2020). Analisis Perilaku Konsumtif dan Penanganannya (Studi Kasus Pada Satu Peserta Didik di SMK Negeri 8 Makassar). *Jurnal. Universitas Negeri Makassar* .
- Munawati, S. (2022). *MONOGRAF Aplikasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Melalui Metode Mind Mapping*. Cirebon: Penerbit Insania.
- Mustakim. (2020). Efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika. *Al-Asma : Journal of Islamic Education*, 1-12.
- Nabilla, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika Sesiomadika 2019*, 659-663.
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2019). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Sesiomadika*, 659-663. doi:<https://journal.unsika.ac.id/index.php/sesiomadika/article/view/2685>
- Nabillah, T., & Abadi, A. P. (2020). Faktor Penyebab Rendahnya Hasil Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*, 659 - 663.

- Nailiah, I. M., & Saputra, E. R. (2022). Pengembangan Media ICT Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(1).
- Nirwana, S., & dkk. (2024). Analisis Penerapan Problem Based Learning berbantu Quizizz pada Pembelajaran IPAS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi, Evaluasi, dan Pengembangan Pembelajaran (JIEPP)*, 155-164.
- Nur, I. M. (2023 : 65). *Statistik Dasar*. Sumatera Barat: PT MAFY MEDIA LITERASI INDONESIA.
- Nurasiah, S. (2023). Analisis Perilaku Konsumtif Mahasiswa Dalam Mengikuti Gaya Hidup Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. *Tesis. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*.
- Nurazijah, M., Fitriani, S. L., & dkk. (2023). Pengaruh Gaya Hidup Hedonis terhadap Perilaku Konsumtif di Kalangan Mahasiswa. *Journal on Education, Vol 05, No.02*.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. (R. Awahita, Ed.) Tangerang: CV Jejak.
- Nurfadhillah, S. (2021). *Media Pembelajaran SD*. (R. Awahita, Ed.) Cv Jejak.
- Nurfitria, A. (2020). *Pengaruh Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Pembelian Konsumtif Untuk Produk Fashion Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan IPS UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*. Skripsi. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah .
- Nurhamidah, S. (2022). *Problem Based Learning Kiat Jitu Melatih Berpikir Kritis Siswa*. Lombok Tengah, NTB: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia.
- Nurhayati, Hardiyanto, L., & Susi. (2023). Pengembangan Model Problem Based Learning Berbasis Portofolio Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis dan Sikap Demokratis. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3, 573-588.
- Nurhayati, R., Untari, M. F., & Rahayu, W. (2022). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning

- Berbantu Media Canva Tema 1 Kelas II SDN Sarirejo Semarang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 2779 - 2794.
- Nurita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal ilmu-ilmu Al-Qur'an, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1).
- Nurjanah, A., & Fitriani, Y. (2021). *Buku Panduan Guru Ekonomi SMA Kelas XI*. Jakarta: Pusat Perbukuan.
- Nuro'im, A., & Anasrulloh, M. (2023). Pengaruh Gaya Hidup Hedonis dan Media Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Semester IV, VI dan VIII Universitas Bhinneka PGRI TULUNGAGUNG Tahun Akademik 2022/2023. *Jurnal Economina*, Vol 2, No 9.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 171-187.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03, 171-187. Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/9642/924d69e47d2aaaa01c9884a402c34a7bf13f.pdf>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: gramasurya.
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 79-96.
- Perdana, I., & Misnawati. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Palangka Raya: Guepedia.
- Pramika, D. (2020 : 30). *Statistik Penelitian*. Palembang: Bening media Publishing.

- Pranata, K., Dewi, H. L., & Zulherman. (2022). Efektivitas Video Animasi Berbasis Animaker Terhadap Perilaku Hidup Bersih dan Sehat Sisiwa Sekolah Dasar. *Journal Tunas Bangsa*, 9(1).
- Prianti, N. P., & Rezania, V. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran IPS Berbasis Powtoon Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Jenggot Krembung Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1).
- Prihatini, E. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Formatif*, 7(2).
- Priswanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 7911-7915.
- Priyanti, N. M., & Nurhayati. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbasis Media Youtube Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik*, 96 - 101.
- Purwani, N. R., Darsana, I., & Manuaba, I. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Portofolio Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *International Journal of Elementary Education*, 2, 165-172.
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rachmawati, A., & Erwin. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair share (TPS) Berbantuan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4).
- Rachmawati, D., & Rohaeti, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Sains, Teknologi, dan Masyarakat Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains*, 6(1), 29-39.
- Rahardja , P., & Manurung, M. (2016). *Pengantar Ilmu Ekonomi (Mikroekonomi dan Makroekonomi)*. Jakarta: Lembaga Penerbit Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia.
- Rahman, A. A., & Nasyrh, C. E. (2019). *Evaluasi Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia.

- Rahman, S. (2022). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *In: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 289-302. Retrieved from <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Rahman, T. (2018). *Model-Model Pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas*. Semarang, Jawa Tengah: CV. Pilar Nusantara.
- Rahmawati, A. L., Lestari, S., & Hamidiyah, T. (2023). "Peningkatan keterampilan menulis surat resmi menggunakan model pembelajaran Problem Based Learning dengan media canva pada siswa kelas VII-B SMP Negeri 2 Ngronggot. *Prosiding SENASSDRA : Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan dan Humaniora*, 207 - 2015.
- Ramadhan, A., & Iriani, T. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Untuk Kejuruan*. Jakarta: Kencana.
- Rasto, & Pradana, R. (2021). *PROBLEM BASED LEARNING VS SAINS TEKNOLOGI*. Indramayu, Jawa Barat.
- Rezeki , S., Mujidin, & Hayuningtyas, F. (2021). Peningkatan Kemampuan Berhitung Melalui Permainan Kartu Angka Pada Anak Kelompok B di TK Pembina Kabupaten Sarolangun. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru, Vol. 1 No. 1*.
- Riduwan. (2015). *Dasar-dasa Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. (2020). *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Riyanto, M., & dkk. (2024). Efektivitas Problem Based Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa. *JISMA : Journal Of Information Systems And Management*, 1 - 5.
- Roflin, E., Liberty, I. A., & Pariyana. (2021). *Populasi, Sampel, Variabel dalam Penelitian Kedokteran*. Pekalongan, Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management.
- Rohmah, D. A., Hariyani, Y., & Arifin, Z. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Pemahaman dan Motivasi Belajar Siswa Pada

- Mata Pelajaran IPA Kelas V UPTD SDN Tanjung Bumi 04. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1).
- Rojabiyah, A. B., & Setiawan, W. (2019). Analisis Minat Belajar Siswa MTS Kelas VII dalam Pembelajaran Matematik Materi Aljabar Berdasarkan Gender. *Journal On Education*, 1(2).
- Rosita, E. (2020). Pengembangan Leaflet Agiospermae. *SKRIPSI*.
- Rozikin, S., Amir, H., & Rohiat, S. (2018). Hubungan Minat Belajar Siswa Dengan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Kimia di SMA Negeri 1 Tebat Karai dan SMA Negeri 1 Kabupaten Kapahiang. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(1).
- Rujakat. (2018). *Pendekatan Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Rusman. (2017). *Belajar dan Pembelajaran "Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning* . Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sabrina, L. (2021). Pengaruh Gaya Hidup Dan Kelompok Referensi Terhadap Keputusan Pembelian Produk Lipstick Wardah Pada Mahasiswa Prodi Manajemen Kelas A Semester VI Dan VIII Universitas Islam Kadiri. *Universitas Islam Kadiri*, 12.
- Safitri, & Syifa, S. (2019). *Pengaruh Interaksi Teman Sebaya, Literasi Ekonomi dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif (Survey pada Mahasiswa Jurusan Manajemen Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Siliwangi Angkatan 2019)*.Skripsi. Tasikmalaya: Universitas Siliwangi.
- Safitri, E. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning/PBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Indonesian Journal of Inovation Science and Knowledge*, 176 - 184.

- Safura , A. N. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Pada Perilaku Keuangan Pada Generasi Milenial. *Prisma (Platform Riset Mahasiswa Akuntansi)*, 01(02) 92-101.
- Sahir, S. H. (2021). *Metodologi Penelitian*. Jogjakarta: Penerbit KBM Indonesia.
- Samura, A. O. (2015). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika dan Manfaatnya. *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Sani, B., & Kurniasih, I. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Katapena.
- Sani, R. A. (2015). *Pembelajaran Sainifik untuk Inflementasi kurikulum 2013*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sani, R. A. (2016). *Penilaian Autentik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sapriyah. (2019). Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Untirta*.
- Saputra, H. (2020). *Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning)*. Semarang: Perpustakaan IAI Agus Salim.
- Saputro, O. A., & Rahayu, T. S. (2020). Perbedaan Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning (PJBL) dan Problem Based Learning (PBL) Berbantuan Media Monopoli terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 185 - 193.
- Sardiyo, & Martini. (2022). Pengaruh Gaya Hidup dan Kemampuan Literasi Keuangan terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online. *Owner : Riset & Jurnal Akuntansi, Vol. 6 No 3*.
- Sari , M. M., Nengsih, T. A., & Sayhrizal, A. (2023). Pengaruh Literasi Keuangan dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Manajemen Keuangan Syariah Angkatan 2018-2019. *Jurnal Of Creative Student Research (JCSR), Vol.1 No 2*.
- Sari, D. P., Muhardini, S., & Hadi, E. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Justek: Jurnal Sains dan Teknologi*, 572 - 580.

- Sari, S. M. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran PBL (Problem Based Learning) Terhadap Keterampilan Proses dan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Di SMP. *UT-Faculty Of Teacher Training and Education*.
- Sari, S. N. (2021). Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. *Skripsi. Uin Suska Riau*.
- Setianingsih, S. A. (2018). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa. Skripsi. Purwokerto: IAIN PURWOKERTO*.
- Setiawan, A., Nugroho, W., & Widyaningtyas, D. (2022). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SDN 1 Gamping. *Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(2). doi:10.55933/tjripd.v2i2.373
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Anwar, Z. (2020). *STRATEGI PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING*. Makassar: Yayasan Barcode.
- Shoimin. (2014). *Metode Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Simbolon, E. T., & Tobing, L. L. (2020). Analisis Tingkat Gaya Hidup Mahasiswa Dalam Menggunakan Dana Bantuan Bidikmisi Mahasiswa IAKN Tarutung Tahun 2019. *Jurnal Christian Humaniora, Vol.4, No.2*.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*.
- Sirait, E. D. (2016). Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 6(1), 35-43.
- Siregar, S. (2014). *Statistika Deskriptif untuk Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- Siregar, S. (2023 : 181). *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

- Soeharyono, J. N., & dkk. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Based Learning Berbantu Media Canva Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD N Pandeanlamper 01 Semarang. *Innovative : Jurnal Of Social Science Research*, 3411-3420.
- Suari, N. P. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 2, 241-247. doi:<https://doi.org/10.23887/jisd.v2i3.16138>
- Subadi, S. (2020). Penggunaan Model Tgt Dengan Media Barcode Scanner Untuk meningkatkan Motivasi siswa. *Jurnal Guru Dikmen dan Dikus*, 3(1), 70-83.
- Sudjana, N. (2021). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugini, E. H., & Basir, A. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Animasi terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Islam Alimuddin Kabupaten Probolinggo. *Jurnal Ilmiah Mimbar Demokrasi*, 19(2). doi:10.21009/jimd.v19i02.14616
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Rahmani, A., & Alpiani. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada

- Materi Panas dan Perpindahannya di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budi*, 6(1).
- Suiraoaka, P., & Nursanyoto, H. (2022 : 23). *Monograf Determinant Kejadian Obesitas Anak dan Kebutuhan Intervensinya Pada Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Sulfemi, W. B., & Mayasari, N. (2019). Peranan Model Pembelajaran Value Clarification Technique Berbantuan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan*, 1(20).
- Sumantri, S. M. (2015). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Praktek Tingkatan Pendidikan Dasar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suriani, N., Risnita, & Jailani, M. (2023). Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan. *IHSAN : Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2).
- Suyanti. (2023). Program studi PGMI dan PIAUD. *Implementasi Kurikulum Merdeka Berbasis Kearifan Lokal di MI/SD dan Paud*.
- Swastyastu, L. T. (2020). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Pemerolehan Bahasa Kedua Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1).
- Syafriani. (2017). *Hubungan Konsep Diri Dengan Perilaku Konsumtif Dalam Pembelian Iphone Pada Siswa SMA Harapan*. Skripsi (Vol. 4(3)). Medan: Universitas Medan Area.
- Syafril. (2019 : 126). *Statistik Pendidikan*. Jakarta: KENCANA.
- Tanjung, I. P., & Aritonang, N. N. (2023). Hubungan Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa Penggemar K-Pop di Kota Medan. *Journal Of Social Srienche Research*, Vol. 3 No 3.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Voteteknika (Vacational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 79 - 85.

- Tarmizi, R., & Karneli, Y. (2021). Konseling Individual Dengan Pendekatan Realitas Untuk Mengurangi Perilaku Konsumtif (Studi Kasus Pada Siswa Sekolah di Medan). *Journal of Guidance and Counseling*.
- Thamrin, H. (2021). Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa. *Komunida, Volume 11 Nomor 01*, 1-14.
- Thamrin, H. (2021). Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa. *Komunida, Vol.11 No 01*, 1-14.
- Thamrin, H., & Saleh, A. A. (2021). Hubungan Antara Gaya Hidup Hedonis dengan Perilaku Konsumtif pada Mahasiswa. *Komunida: Media Komunikasi dan Dakwah, Vol.11 No 01*, 1-14.
- Tiwow, D., Wongkar, V., Mangelep, N. O., & Lomban, E. A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action Of Research Mathematic, 4(2)*. doi:10.30762/factor_m.v4i2.4219
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 10(02)*.
- Tullah, N. H., 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)*.
- Umami, N., & Maryani. (2023). Pengaruh Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi Universitas Bhinneka PGRI Semester VIII Tahun Akademik 2021/2022. *Jurnal Penelitian Multidisiplin, Vol.1*, 971-979.
- Utami, H. D., Yuniastuti, A., & Rudyatmi, E. (2018). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning Dengan Asesmen Portofolio Pada Materi Sistem Imun. *Journal of Biology Education, 202-208*.

- Vebrianto, R., & dkk. (2021). *PROBLEM BASED LEARNING : Untuk Pembelajaran Yang Efektif di SD/MI*. Bengkalis-Riau: DOTPLUS Publisher.
- Wahab, A., Junaedi, Efendi, D., & Prastyo, H. (2021). *Media Pembelajaran Matematika*. (M. Iffah S Mustasyrifah, Ed.) Pidie, Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini.
- Widayanti, R., & Nur'aini, K. D. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika dan Aktivitas Siswa. *Mathema : Jurnal Pendidikan Matematika*, 12 - 23.
- Widhayani, A. (2020). *Mahri Menulis Kreatif Teks Iklan, Slogan dan Poster*. Sukoharjo: Yayasan Hidayatul Mubtadi'in (HM Publisher).
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal pendidikan Karakter*, 8(1).
- Winarni, E. W. (2021). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wirda, R. (2022). Optimalisasi Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Ekonomi KD 3.6/4.6 Materi Bank Sentral, Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran dalam Perekonomian Indonesia Melalui Model Projects Based Learning Metode Pemberian Tugas di Kelas X.IPS.3 MAN. *Journal On Education*, 1158-1168.
- Wulandari, A., & Suparno. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 862 - 872.
- Wulandari, F. A., Mawardi, & Wardani, K. W. (2019). Peningkatan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Kelas 5 Menggunakan Model Mind Mapping. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 10-16. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/17174/10307>

- Wulandari, Y. d. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Discovery Learning di Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 244-253.
- Yanti, I., Febriyanti, I., & Khairuddin. (2022). pemanfaatan media Pembelajaran Berbasis Doratoon Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK di SMP Negeri 2 Bukittinggi. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(1).
- Yuniar, A., Yohana, C., & Fidhyallah, N. F. (2021). Investigasi Peran Citra Merek dan Gaya Hidup terhadap Keputusan Pembelian Smartphone X. *Jurnal Bisnis, Manajemen, dan Keuangan*, Vol 2 No. 2.
- Yuniastuti, M. (2021). *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial*. Surabaya: Scopindo.
- Yusrizal, & Rahmati. (2022 : 95). *Pengembangan Instrumen Afektif & Kuesioner*. Yogyakarta: Pale Media Prima.