

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL
BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PESERTA DIDIK KELAS IV SD**

Richy Afrindo¹, Dayu Rika perdana², Siti Nuraini³, Rapani⁴

¹FKIP, Universitas Lampung

²FKIP, Universitas Lampung

³FKIP, Universitas Lampung

⁴FKIP, Universitas Lampung

1amongmabuk@gmail.com

ABSTRACT

The problem in this study was the low learning outcomes of grade 4th students of SD Negeri 6 Metro Utara. This study aims to determine the effect of animated video learning media on learning outcomes of Pancasila education. This research method used quantitative research with a quasi-experimental design. The population and sample of the study amounted to 54 students. Determination of the sample used a saturated sample technique. The data collection technique used a test technique in the form of multiple choice questions totaling 25 questions which were carried out twice, namely during the pretest and posttest. The data analysis technique used simple linear regression. The results of the study are that there is an effect of animated video learning media on the learning outcomes of Pancasila education with $F_{count} > F_{table}$ or $25.644 > 4.260$.

Keywords: learning outcomes, power points, and animated videos.

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila. Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan desain *quasi experimental design*. Populasi dan sampel penelitian berjumlah 54 orang peserta didik dengan sampel jenuh. Penentuan sampel menggunakan teknik sampel jenuh. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik tes berupa soal pilihan jamak yang berjumlah 25 soal yang dilakukan sebanyak dua kali yaitu pada saat *pretest* dan *post test*. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian adalah terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila dengan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $25,644 > 4,260$.

Kata Kunci: Hasil belajar, *power point*, dan video animasi

A. Pendahuluan (12 pt dan Bold)

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam sistem pendidikan di Indonesia. Pendidikan kini menekankan pentingnya penguasaan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, kolaborasi, serta literasi digital (Putriani & Hudaidah, 2021). Dalam era Pendidikan 4.0, peserta didik diberi kebebasan untuk belajar sesuai minat dan bakatnya, serta bertanggung jawab atas proses pembelajarannya (Nusantara, 2018).

Seiring dengan perubahan tersebut, sistem pembelajaran juga mengalami transformasi melalui penerapan Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan integrasi nilai karakter melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Namun, kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar masih dominan menggunakan metode konvensional seperti ceramah, yang berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik (Amanda, 2023).

Penelitian awal yang dilakukan di SD Negeri 6 Metro Utara

menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, dengan tingkat ketercapaian hanya sebesar 57,41%. Hal ini diperoleh dari data sumatif tengah semester peserta didik dimana kelas IV A memiliki persentase ketercapaian sebesar 67,86%, yang berarti dari total 28 peserta didik hanya 9 peserta didik saja yang tidak mencapai KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran). Kemudian, pada kelas IV B memiliki persentase ketercapaian sebesar 46,15%, yang berarti dari total 26 peserta didik hanya 14 peserta didik yang tidak mencapai KKTP. Hal ini disebabkan oleh kurangnya variasi metode dan media pembelajaran serta keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi. Pendidik masih berfokus pada media cetak dan jarang menggunakan media berbasis digital seperti video animasi.

Solusi dari hal tersebut adalah pendidik harus menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi serta membutuhkan media pembelajaran yang menarik dengan memanfaatkan teknologi untuk memudahkan penyampaian materi. Teknologi yang dapat digunakan adalah video animasi. media video animasi terbukti

mampu meningkatkan pemahaman konsep abstrak dan motivasi belajar peserta didik. Herawati dkk. (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan, dengan skor rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakan media tersebut. Media ini memadukan unsur audio dan visual, sehingga mempermudah penyampaian materi dan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Kinesh dkk.; Nurjumiati dkk., 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk menguji efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas IV SD melalui penelitian eksperimen yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Peserta Didik Kelas IV SD”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen semu (*quasi-experimental design*), dan desain penelitian berupa *nonequivalent*

control group design. Terdapat dua kelompok dalam penelitian ini, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran video animasi, dan kelompok kontrol yang menggunakan media pembelajaran *power point*. Desain ini dipilih karena keterbatasan dalam pengacakan subjek pada kondisi kelas yang telah terbentuk sebelumnya, namun tetap memungkinkan perbandingan antar kelompok secara terstruktur.

Kedua kelompok diberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal berpikir kreatif, dilanjutkan dengan perlakuan sesuai kelompoknya, dan diakhiri dengan *posttest* untuk mengetahui peningkatan kemampuan. Desain penelitian mengacu pada pendapat Sugiyono (2019) dan disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Tes awal (<i>Pretest</i>)	Perlakuan	Tes akhir (<i>Posttest</i>)
Eksperimen	Q ₁	X (Video animasi)	Q ₂
Kontrol	Q ₃	X (Power point)	Q ₄

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara sebanyak 54 peserta didik. Sampel yang dipilih secara *purposive* berdasarkan

kesamaan nilai STS Pendidikan Pancasila terkait hasil belajar, yaitu kelas IV A (28 peserta didik) dan kelas IV B (26 peserta didik).

Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda sebanyak 25 butir soal. Soal-soal ini akan diberikan sebanyak dua kali yaitu saat *pretest* dan *post test*. Sebelum digunakan, instrumen telah diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran terhadap peserta didik kelas IV SD lain.

Analisis data mencakup uji prasyarat (normalitas dan homogenitas), perhitungan N Gain, serta uji regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh signifikan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

HASIL PENELITIAN

Sebelum penelitian berlangsung, peneliti terlebih dahulu menguji instrumen penelitian dengan menyebarkan 30 soal tes kepada peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Way Mengaku. Setelah memperoleh data, peneliti melakukan analisis terhadap validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran soal. Pada pengujian validitas, diperoleh

nilai r_{tabel} sebesar 0,4329 dengan derajat kebebasan (dk) = 21 dan tingkat signifikansi 5%. Setelah 30 soal diuji menggunakan bantuan SPSS Statistics 26, ditemukan bahwa terdapat 5 soal yang tidak memenuhi syarat valid karena terdapat nilai $r_{\text{hitung}} < 0,4329$ yang lebih kecil dari r_{tabel} . Berdasarkan hasil pengujian validitas, peneliti hanya menggunakan 25 soal yang dinyatakan valid sebagai instrumen penelitian.

Pengujian reliabilitas memperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,444 dengan $dk = n-1 = 20$ pada taraf signifikansi 5%. Hasil perhitungan menunjukkan nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,885 yang lebih besar dari r_{tabel} ($0,885 > 0,444$) sehingga, instrumen dinyatakan reliabel dengan kriteria sangat kuat. Selanjutnya, hasil uji daya pembeda mengindikasikan bahwa terdapat enam butir soal dengan kategori cukup dan sembilan belas butir soal dengan kategori baik. Sementara itu, hasil uji taraf kesukaran memperlihatkan bahwa enam butir soal tergolong kategori sukar, dua belas butir soal tergolong kategori sedang, dan tujuh butir soal termasuk kategori mudah. Dengan demikian, instrumen soal dalam

penelitian ini dapat dikatakan baik dan sesuai untuk digunakan.

Peneliti selanjutnya melaksanakan *pretest* dan *post test* pada peserta didik kelas IV Sd Negeri 6 Metro Utara. Berdasarkan hasil *pretest* diketahui bahwa rata-rata nilai peserta didik kelompok eksperimen lebih rendah dibandingkan dengan nilai kelompok kontrol, yakni $49,53 < 53,57$. Temuan ini mengindikasikan bahwa secara hasil belajar peserta didik tergolong pada tingkat minimal pencapaian pembelajaran. Kondisi tersebut dapat dimaklumi mengingat materi yang diujikan belum sepenuhnya dipahami peserta didik, sehingga diperlukan intervensi pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat. Kemudian rata-rata nilai pada saat *post test* di kelompok eksperimen memperoleh peningkatan yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar $75,69 > 66$. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berkontribusi secara positif terhadap hasil belajar. Meski demikian, untuk memperoleh bukti yang lebih kuat dan menjawab rumusan masalah secara komprehensif, diperlukan analisis statistik inferensial lanjutan guna

menguji apakah pengaruh yang terjadi signifikan secara statistik.

Untuk melengkapi data kuantitatif tersebut, peneliti turut mengamati aktivitas yang dilakukan peserta didik di kelas eksperimen guna mengetahui lebih lanjut pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi, diperoleh bahwa sebanyak 1 peserta didik (3,85%) tergolong dalam kategori sangat aktif. Kemudian terdapat 17 peserta didik (65,38%) berada dalam kategori aktif, 5 peserta didik (19,23%) berada dalam kategori cukup, dan 3 peserta didik (11,54%) berada dalam kategori kurang.

Setelah menghasilkan data *pretest* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, peneliti melaksanakan analisis prasyarat terhadap data tersebut. Analisis yang pertama yaitu uji normalitas. Peneliti melakukan uji normalitas berbantuan SPSS Statistics 26 dengan metode Shapiro-Wilk pada tingkat signifikansi 5% atau 0,05. Metode analisis *Shapiro-Wilk* dipilih karena sampel yang digunakan kurang dari 50.

Uji Normalitas

Hasil pengujian normalitas menunjukkan bahwa distribusi *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen maupun kontrol berada dalam kategori normal. Hal ini dibuktikan melalui nilai signifikansi pada tabel *Shapiro-Wilk* yang seluruh nilainya lebih besar dari 0,05 yaitu *pretest* kelompok kontrol senilai 0,174 dan kelompok eksperimen senilai 0,631 serta *post test* kelompok kontrol sebesar 0,272 dan kelompok eksperimen sebesar 0,357. Nilai-nilai signifikansi tersebut mengindikasikan bahwa tidak terdapat penyimpangan distribusi data dari distribusi normal, sehingga asumsi normalitas terpenuhi.

Uji Homogenitas

Analisis yang kedua yaitu uji homogenitas. Peneliti melakukan uji homogenitas dengan melihat nilai pada *based on mean* dengan kriteria pengujian apabila nilai signifikansinya $> 0,05$ maka data dianggap homogen, tetapi sebaliknya apabila nilai signifikansinya $< 0,05$ maka data tidak homogen.

Hasil pengujian homogenitas menunjukkan bahwa tingkat signifikansi tersebut melebihi 0,05 dengan nilai signifikansi *pretest* baik

kelas eksperimen maupun kelas kontrol memperoleh signifikansi 0,804. Sesuai dengan kriteria uji homogenitas apabila signifikansi $> 0,05$ maka, data dikatakan homogen dan menunjukkan kesamaan, sehingga asumsi homogenitas terpenuhi.

Uji N-Gain

Analisis yang ketiga yaitu uji N-Gain. Peneliti melakukan uji ini untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar pada kedua kelas. Berdasarkan hasil perhitungan, rata-rata N-Gain kelompok eksperimen mencapai 0,52 dan kelompok kontrol yaitu 0,27. Berdasarkan kriteria klasifikasi menurut Arikunto (2016), nilai n-gain kelas eksperimen termasuk dalam kategori sedang (0,30–0,70), sedangkan n-gain kelas kontrol termasuk dalam kategori rendah ($\leq 0,3$). Meskipun demikian, peningkatan kemampuan hasil belajar pada kelompok eksperimen lebih besar mencapai 26,16% dibandingkan dengan kelompok kontrol hanya 12,43%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi lebih efektif dan unggul dalam meningkatkan hasil belajar jika dibandingkan dengan pemanfaatan media *power point*.

Uji Regresi Linear Sederhana

Berdasarkan hasil uji prasyarat analisis, diketahui data memiliki distribusi normal dan memiliki variansi yang seragam. Dengan terpenuhinya kedua asumsi tersebut, maka proses analisis dapat dilanjutkan ke tahap pengujian hipotesis. Penelitian ini menggunakan pengujian regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh hasil belajar pada kedua kelas. Uji ini menghasilkan *output* berupa model *summary*, *anova*, dan *coefficients*.

Hasil menunjukkan bahwa nilai R (korelasi) mencapai 0,719 sementara, nilai R Square (koefisien determinasi) bernilai 0,517 yang artinya media pembelajaran video animasi berkontribusi sebesar 51,7% terhadap hasil belajar, sedangkan selebihnya 48,3% adalah kontribusi faktor lain.

Hasil uji anova menunjukkan bahwa F_{hitung} sebesar 25,644 disertai tingkat signifikansi 0,000. Karena nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 maka, sesuai kriteria pengambilan keputusan uji hipotesis, disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar.

Selain itu, hal ini diperkuat dengan hasil *Coefficients* yang menunjukkan bahwa diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 5,064. Sementara itu, nilai t_{tabel} diperoleh dari rumus derajat kebebasan ($dk = N - k$ atau $54 - 2 = 52$), sehingga diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,007. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $5,064 > 2,007$ dan nilai signifikansinya $0,001 < 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

PEMBAHASAN

Permasalahan pada penelitian ini yaitu rendahnya hasil belajar peserta didik terutama pada pembelajaran pendidikan pancasila. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti pembelajaran yang dilakukan kurang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal, lebih dominan pada metode ceramah, serta gaya pembelajaran yang terfokus pada penghapalan. Pemanfaatan media pembelajaran kurang maksimal karena pendidik hanya menggunakan media cetak seperti buku, *power point*, dan gambar.

Pendidik belum menggunakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi seperti media video animasi karena keterbatasan waktu untuk menyiapkan perangkat pendukung yaitu, laptop, proyektor, dan speaker. Penggunaan media yang kurang bervariasi dan hanya berfokus pada media cetak, *power point*, dan gambar dengan hanya menyimak penjelasan dari pendidik akan membuat peserta didik kesulitan dalam memvisualisasikan materi yang bersifat abstrak atau sulit dijelaskan melalui verbal. Metode seperti inilah yang membuat peserta didik hanya mampu menguasai informasi atau materi pelajaran dalam jangka pendek, sehingga mengakibatkan peserta didik kesulitan dalam menghubungkan pengetahuan yang mereka peroleh dengan situasi nyata. Selain itu, pembelajaran yang masih berpusat pada pendidik (*teacher centered*) membuat peserta didik menjadi pasif karena kurang diberi kesempatan untuk berpartisipasi di dalam kelas, sehingga menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif.

Solusi yang peneliti tawarkan yaitu pendidik bisa menggunakan

media yang inovatif dan menarik minat peserta didik untuk belajar. Pendidik bisa menggunakan media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi dan animasi yang menarik untuk dapat memvisualisasikan materi yang sulit dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran yang mampu memvisualisasikan konsep pada materi pendidikan pancasila adalah media video animasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Kinesh dkk., dalam Nurjumiati dkk. (2024) media video animasi termasuk dalam media pembelajaran paling tepat untuk digunakan karena pemanfaatan media video animasi lebih baik dalam memvisualisasikan konsep pada materi pendidikan pancasila yang bersifat abstrak sehingga dapat memberi pengaruh pada kemampuan daya ingat peserta didik. Penggunaan media video animasi ini tentunya dapat menghemat waktu dan tenaga pendidik, mempermudah penyampaian materi, dan menghidupkan suasana kelas sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna dan menyenangkan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap

hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD. Peneliti menggunakan nilai tes awal (*pretest*) dan nilai tes di akhir pembelajaran (*post test*) dengan materi BAB 2 Hak, Kewajiban, dan Aturan. Nilai *pretest* digunakan oleh peneliti sebagai tolak ukur untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil tes pada akhir pembelajaran (*post test*). Namun, sebelum diberikan tes, soal perlu diuji kelayakannya terlebih dahulu melalui uji validitas dan reliabilitas. Soal yang tidak lolos uji validitas, maka akan dibuang dan tidak ikut sertakan pada uji analisis berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti berupa tes kemampuan awal pada peserta didik menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Utara terbilang rendah. Rendahnya hasil belajar peserta didik karena ada beberapa faktor yaitu menggunakan metode ceramah, berfokus pada penghapalan, serta kurang memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal. Peneliti menggunakan media pembelajaran video animasi sebagai solusi pada permasalahan yang ada pada peserta didik kelas IV SDN 6 Metro Utara.

pada saat *pretest* kelas eksperimen memiliki rata-rata 49,53, sementara kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 53,57. Kelas eksperimen memperoleh skor tertinggi pada saat *pretest* sebesar 68 dan skor terendah sebesar 28. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang mencapai KKTP sebanyak 5 peserta didik dengan persentase 19,2% sedangkan sisanya belum mencapai KKTP dengan persentase 80,8% atau sebanyak 21 peserta didik. Sedangkan kelas kontrol memperoleh skor tertinggi pada saat *pretest* sebesar 72 dan skor terendah sebesar 32. Data tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang mencapai KKTP 11 peserta didik dengan persentase 39,29% sedangkan sisanya belum mencapai KKTP dengan persentase 60,71% atau sebanyak 17 peserta didik.

Setelah diberikan perlakuan, di mana kelas eksperimen menggunakan media pembelajaran video animasi dan kelas kontrol menggunakan *power point*, terdapat peningkatan nilai pada *post test*. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 75,69, sementara kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata 66. Hal ini juga membuktikan bahwa media video

animasi terbukti efektif setelah melakukan uji *n*-gain dan diperoleh nilai sebesar 0,52 dengan kategori sedang. Selain itu, video animasi juga terbukti berpengaruh setelah dilakukan uji regresi linear sederhana dengan perolehan nilai $F_{hitung} = 25,644$ dengan signifikansi sebesar 0,000. Maka dilihat bahwa $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara.

Berdasarkan pemaparan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dan berdasarkan hasil uji normalitas, uji *n*-gain, dan uji hipotesis, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti terdahulu Destini, dkk (2023), Herawati, dkk (2022), Nurila, dkk (2023), Muslimin (2017), dan Rahmawati, dkk. (2022) dengan hasil penelitian terlihat adanya peningkatan pada perolehan hasil belajar peserta didik dengan

menerapkan media pembelajaran video animasi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pengaruh media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik, maka didapatkan kesimpulan pada penelitian yaitu, terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila peserta didik kelas IV SD Negeri 6 Metro Utara. Hal ini dibuktikan dari hasil perolehan pada analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana diperoleh nilai $F_{hitung} = 25,644 > F_{tabel} = 4,260$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima artinya signifikan.

Temuan ini memberikan implikasi bahwa bahan ajar digital interaktif seperti video animasi dapat dijadikan alternatif dalam mendukung peningkatan hasil belajar di sekolah dasar. Pendidik disarankan untuk mengintegrasikan media digital yang bersifat partisipatif dalam pembelajaran, terutama dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan

kemandirian, kreativitas, dan diferensiasi pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amanda, D. 2023. *Pengaruh Video Animasi Terhadap Kognitif Siswa Pada Materi Hak dan kewajiban Siswa Di Sekolah Kelas III SDN 3 Banda Aceh*.
<https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/2274>
- Arikunto, S. 2016. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VD)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Destini, F., Astuti, N., Muncarno, Profithasari, N., Lolyana, & Irsyadina, H. L. 2023. Pengaruh Model Project Based Learning dengan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD . *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 11(3).
<http://dx.doi.org/10.23960/JPSI>
- Herawati, G., Bagus, I., Gunayasa, K., & Istiningsih, S. 2022. Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pemebelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2423>
- Muslimin, M. I. 2017. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26–34.
<http://fikriedwin.mb.student.pens.ac.id/>
- Nurila, H., Arif, M., & Fikri, A. 2023. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Ppkn Materi Persatuan Dan Kesatuan Siswa Kelas V Di Madrasah Ibtidaiyah Ketanggan Kabupaten Semarang. *Jurnal Fusion*, 3(11).
<https://doi.org/10.54543/fusion.v3i11.394>
- Nurjumiati, N., Sumardi, L., Sawaludin, S., & Herianto, E. 2024. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran PPKn dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 361–366.
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2001>
- Nusantara, T. 2018. Desain Pembelajaran 4.0. *Prosiding Seminar Nasional*.
<http://dx.doi.org/10.1234/.v0i0.424>
- Putriani, J. D., & Hudaidah. 2021. Penerapan Pendidikan Indonesia di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 3(3), 831–838.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i3.407>
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Puspita, D. R., & Latifah, N. 2022. *Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar* (Vol. 4).
<https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i5.7358>
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan, R&D*. Bandung: Alfabeta.