

# The Effect of Video Animation on Learning Achievement of Pancasila Education in Independent Curriculum

## [Pengaruh Video Animasi Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka]

Yian Agustin Prihantini<sup>1)</sup>, Rahmania Sri Untari<sup>\*2)</sup>.

<sup>1)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: [rahmania.sriuntari@umsida.ac.id](mailto:rahmania.sriuntari@umsida.ac.id)

**Abstract.** *This study aims to determine the effect of video animation on learning achievement of Pancasila Education Learning Achievement In Independent curriculum. The approach used in this study is quantitative with experimental research design with Pre-Experimental Design: One Group Pretest-Posttest with research subjects as many as 28 students. Data collection techniques used are observation, documentation, and tests. The Data obtained were then analyzed using paired T-test. The results showed that before using video animation, the average value of Grade IV in SDN Gelam I was 63.2. While the average after treatment animation video is 85.14. This shows that animated videos can have a better impact than before using animated videos. From the analysis of T-test Test obtained t count of  $6.621 > 2.056$  (t-table) and the value of GIS 2 (2-tailed)  $0.000 < 0.05$ . So it can be interpreted that there is a significant influence of animated videos on the learning achievement of Pancasila education in the Independent curriculum.*

**Keywords -** *Animated Video; Learning Achievement; Pancasila Education.*

**Abstrak.** *Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video animasi terhadap prestasi belajar terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan rancangan Penelitian Eksperimen dengan desain Pre Eksperimen Design: One Group Pretest-Posttest dengan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Data yang didapatkan kemudian dianalisis dengan menggunakan uji T-test berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan sebelum menggunakan video animasi nilai rata-rata Kelas IV di SDN Gelam I sebesar 63,2. Sedangkan rata-rata setelah diberikan perlakuan video animasi sebesar 85,14. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi dapat memberikan dampak yang lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan video animasi. Dari hasil analisis uji T-test diperoleh t hitung sebesar  $6,621 > 2,056$  (t-tabel) dan nilai Sig 2(2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Sehingga dapat diartikan terdapat pengaruh yang signifikan video animasi terhadap prestasi belajar Pendidikan Pancasila pada Kurikulum Merdeka.*

**Kata Kunci -** *Video animasi; Prestasi Belajar; Pendidikan Pancasila.*

## I. PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka saat ini sudah diterapkan pada Sekolah Dasar dimaknai sebagai sebuah pembelajaran yang memberikan wadah untuk peserta didik untuk belajar dengan menyenangkan tanpa adanya tekanan, sehingga kemampuan yang dimiliki masing-masing peserta didik dapat berkembang sesuai dengan baik[1]. Program ini dapat memberikan kebebasan dan fokus pada peserta didik dan pendidik, dan sekolah bebas menentukan gaya belajar yang sesuai. Peserta didik harus mampu belajar secara mandiri, berkualitas, dan memiliki pengetahuan yang cakap sebagai sumber daya manusia yang siap untuk menghadapi tantangan global dan dapat memecahkan sebuah permasalahan secara nyata [2]. Dijelaskan oleh Kemendikbud (2021b), kurikulum saat ini memiliki keunggulan dengan fokus pada materi-materi esensial dan mengembangkan keterampilan peserta didik sesuai tahapannya, sehingga dapat belajar secara intensif, bermakna, dan efektif. cara yang menyenangkan, dan tidak terburu-buru.[3]. Hal ini bertujuan untuk memperkuat kecakapan literasi numerasi peserta didik, kompetensi pengetahuan pada tiap mata pelajaran, serta untuk memperdalam karakter dan kompetensi Pelajar Pancasila.

Aji (2013) menyatakan bahwa mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai mata pelajaran yang ada pada Sekolah Dasar yang mempunyai misi membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan. Pendidikan Pancasila tersebut bertujuan untuk membentuk watak warga Negara yang baik sesuai dengan norma-norma yang luhur dalam Pancasila, yaitu dapat menghargai setiap perbedaan individu manusia, dari agama, ras, budaya, suku bangsa, serta sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara Indonesia [4]. Pendidikan Pancasila berisi nilai-nilai Pancasila sebagai tujuan pendidikan karakter yang ada dalam kurikulum merdeka saat ini, antara lain keimanan dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, kebangsawanan, keberagaman, pemikiran global,

kolaboratif, mandiri, kritis, dan kreatif. Dengan mengimplementasikan diri sebagai bagian dari warga Negara yang cerdas dan berkarakter berlandaskan nilai Pancasila dan UUD 1945. Hal tersebut menjadi bagian salah satu tugas pendidik agar generasi muda menjadi peserta didik yang mempunyai norma bermasyarakat sesuai dengan Pancasila[5].

Namun pada kenyataannya bahwa, prestasi belajar yang diraih peserta didik masih banyak mengalami hasil yang rendah dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah kurang optimal. Seperti aktifitas pembelajaran yang membuat peserta didik cenderung pasif, mereka seringkali mengobrol sendiri dengan temannya, bahkan ada yang mengantuk dan melamun [6]. Karakteristik muatan Pendidikan Pancasila umumnya bersifat teoritis, abstrak, dan sulit dipahami oleh peserta didik [7]. Selain itu, pola interaksi yang terjadi selama pembelajaran bersifat satu arah, yaitu hanya dari guru kepada peserta didik sehingga menimbulkan rasa bosan dan tidak ada semangat dalam belajar yang mengakibatkan prestasi peserta didik menjadi rendah [8]. Oleh karenanya, peserta didik merasa kesulitan belajar seperti kurang memahami materi Pendidikan Pancasila tentang Keberagaman Budaya Indonesia, sedangkan dalam belajar materi tersebut mereka diharuskan mempunyai kecakapan dalam berpikir kritis dan kreatif yang sesuai dengan tuntutan pembelajaran untuk melahirkan Sumber Daya Manusia yang berkualitas di era digitalisasi saat ini.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan Ibu Rheny Puspita Ratih, S.Pd selaku guru wali kelas IV di SDN Gelam I bahwa dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan masih menggunakan sumber belajar berupa buku paket Pendidikan Pancasila, serta minimnya penggunaan media pembelajaran untuk menampilkan materi kurang bervariasi. Hal tersebut, juga berpengaruh pada prestasi belajar peserta didik. Peserta didik yang kurang memahami materi Keragaman Budaya Indonesia hanya mengandalkan catatan dari buku dan kurang merespon atau cenderung pasif pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung [9]. Menurut peserta didik, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan keberagaman budaya dan suku bangsa di Indonesia merupakan materi yang tidak dapat divisualisasikan langsung oleh penglihatan manusia, seperti keberagaman suku, bangsa dan budaya di Indonesia[10]. Sehingga prestasi yang dicapai oleh peserta didik kelas IV menjadi rendah, dengan demikian peneliti membuat media berupa video animasi yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut dan dapat bermanfaat dalam kegiatan pembelajaran.

Menyikapi hal tersebut, maka perlu suatu pembaharuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yaitu berupa video animasi yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik [11]. Dengan harapan, materi dapat lebih mudah diterima dalam proses penyerapan informasi secara efektif dan efisien, serta mampu meningkatkan semangat belajar pada diri peserta didik. Karena pada hakikatnya pembelajaran yang bermakna adalah pembelajaran yang menyenangkan yang dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik dalam mengolah informasi yang dipelajarinya, sehingga mudah diingat oleh peserta didik. Pembelajaran tersebut juga diharapkan dapat menumbuhkan rasa keingintahuan dalam proses belajar yang dapat menambah wawasan, terutama pada ranah kognitif dan afektif. Selain itu, dari penggunaan media video animasi juga dapat memberikan adanya peningkatan pada prestasi belajar menjadi lebih baik [12].

Dengan penggunaan media animasi sebagai alternatif dapat digunakan untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran karena dapat menampilkan gambar dan suara secara bersamaan. Pembelajaran yang melibatkan media berupa video animasi untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang bermakna dan efektif dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran dengan baik [13]. Penggunaan aplikasi kinemaster digunakan untuk mengubah materi yang diajarkan oleh pendidik berupa video animasi menjadi alat yang menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar secara efektif dan beragam[14]. Sehingga teknologi tidak hanya digunakan untuk bermain game atau sosial media saja, namun dapat berguna bagi peserta didik dan pendidik sebagai inovasi pembelajaran untuk melaksanakan proses belajar mengajar menggunakan video animasi yang menarik. Disamping itu, dalam kegiatan belajar mengajar penggunaan media yang digunakan oleh pendidik tidak ada yang sia-sia, karena materi pembelajaran sangat membantu pendidik untuk memotivasi siswa dan membuat suasana belajar menjadi positif, kreatif, efektif dan tentunya kondisi belajar di kelas akan lebih menyenangkan[15].

## II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kuantitatif, dimana data yang digunakan menghasilkan angka. Penelitian kuantitatif dikatakan sebagai sebuah penelitian yang prosesnya menggunakan data yaitu berupa sebuah angka atau nilai yang dengan demikian akan diperoleh hasilnya [16]. Sugiyono (2013) berpendapat, bahwa data yang dianalisis pada metode penelitian kuantitatif yaitu dengan menggunakan uji statistik. Jenis metode yang

digunakan adalah dengan desain *Pre-Eksperimen*. Penelitian ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh pada sebuah kelompok yang akan diberikan treatment atau perlakuan secara langsung [17], sehingga dengan demikian peneliti akan mencoba menggunakan media yaitu video animasi yang diberikan kepada peserta didik selama pembelajaran berlangsung, selanjutnya dilakukan analisis untuk melihat perbedaan sebuah data yang didapatkan dari prestasi belajar peserta didik setelah melaksanakan pretest dan posttest.

Adapun pada penelitian yang dilaksanakan ini, tahapan berikutnya peserta didik dibagikan soal pretest dan posttest berupa pertanyaan objektif menggunakan jenis metode *One Grup Pretest Posttest*. Teknik pengambilan sampel yakni dengan menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga dari sampel yang diambil merupakan seluruh kelas IV SDN Gelam I dengan jumlah 28 peserta didik. Penelitian eksperimen yang digunakan oleh peneliti digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh media video animasi terhadap prestasi belajar kognitif dan afektif peserta didik mata pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka sesudah mendapatkan perlakuan (treatment). Kemudian dianalisis dengan menggunakan *Uji T (t-test)*. Dari uji tersebut, dapat diketahui adanya perbedaan antara hasil data pretest dan posttest, sehingga dinyatakan berpengaruh atau tidak setelah diberi perlakuan.

**Tabel 1. Eksperimen desain pretes-postes satu kelompok**

$O_1$	X	$O_2$
-------	---	-------

Sumber : (Campbell & Stanley, 2015) [18]

**Keterangan :**

- $O_1$  : Skor awal sebelum adanya treatment (perlakuan)
- $O_2$  : Skor akhir setelah diberi treatment (perlakuan)
- X : Perlakuan (treatment) menggunakan video animasi

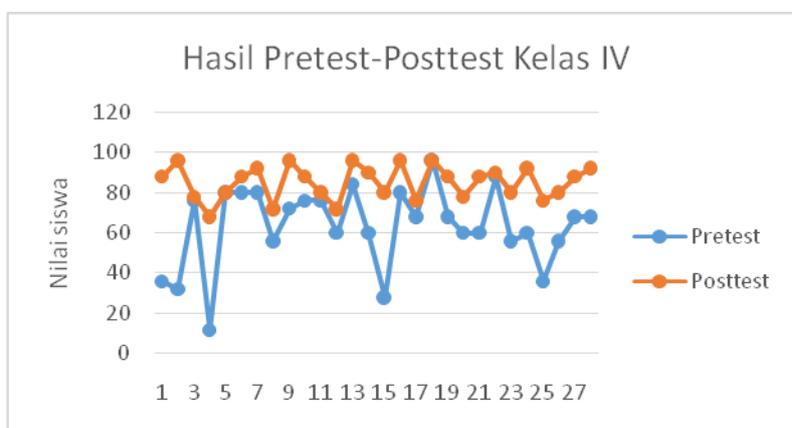
Penelitian berjenis eksperimen ini mempunyai tujuan untuk mengetahui adakah pengaruh video animasi terhadap prestasi belajar pada peserta didik yang dapat diketahui dengan memberikan soal tes pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kepada subjek penelitian yaitu peserta didik kelas IV di SDN Gelam I, Candi. Sehingga akan didapatkan hasil apakah ada atau tidak pengaruh dari penggunaan video animasi terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Gelam I kecamatan Candi. Penelitian ini dilakukan di SDN Gelam I, Candi. SDN Gelam I Candi, dijadikan sebagai tempat penelitian karena berdasarkan hasil observasi, bahwa dalam kegiatan belajar saat di sekolah tersebut bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab saja. Sehingga dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut belum terpenuhi secara optimal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Adapun tes tersebut dilaksanakan dengan membagikan soal pretest dan posttest kepada peserta didik. Pretest adalah tes yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan menggunakan video animasi. Setelah itu dilakukan Posttest yaitu tes yang dilakukan untuk mengetahui kemampuan pada peserta didik setelah diberikan video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Tes dilakukan dengan memberikan soal pilihan ganda sebanyak 25 soal. Sehingga dari hasil penilaian tersebut nantinya akan digunakan dalam analisis data. Dengan diberikan tes ini, dapat diketahui prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan video animasi apakah mengalami pengaruh yang signifikan.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan di SDN Gelam I Kegiatan belajar mengajar dilakukan sebagai pembelajaran terpadu, melakukan kegiatan pendahuluan, kegiatan dasar dan kegiatan penutup sesuai dengan rencana pembelajaran yang ada. Dalam kegiatan pendahuluan, peneliti mengomunikasikan tujuan pembelajaran dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Kemudian dilanjutkan dengan mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan pengetahuan yang akan diperoleh pada rapat saat ini. Sebelum memaparkan literatur tentang keberagaman rumah adat di Indonesia, peneliti memberikan pre-test kepada mahasiswa untuk mengetahui kemampuan awal mahasiswa terhadap materi keberagaman budaya di Indonesia. Selanjutnya pretest dikerjakan oleh masing-masing peserta didik kelas IV.

Grafik 1 dibawah ini menunjukkan bahwa hasil sebelum dan sesudah uji coba kelas IV memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil tes sebelumnya menyatakan bahwa peserta didik sebelum diberikan perlakuan, prestasi belajar yang didapatkan pada materi Keberagaman Budaya di Indonesia masih rendah. Sebagian besar peserta didik belum sepenuhnya memahami bentuk-bentuk keberagaman Budaya dan asal daerah tersebut. Kemudian peneliti memberikan perlakuan berupa video animasi yang dikemas lebih menarik dalam pembelajaran. Sehingga dari uji Posttest didapatkan hasil prestasi belajar peserta didik mengalami peningkatan yang sangat baik.



**Gambar 1 : Grafik Hasil Pretest Posttest**

Berdasarkan grafik yang telah dipaparkan diatas, didapatkan hasil pretest materi Keberagaman Budaya di Indonesia didalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV dengan jumlah sampel 28 menunjukkan rata-rata dari nilai pretest sebelum diberikan perlakuan dengan video animasi sebesar 63,29 dengan standar deviasi 19,65. Nilai terendah 12 dengan frekuensi 1 peserta didik dan nilai tertinggi 96 dengan frekuensi 1 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa hasil pretest peserta didik belum tuntas karena masih banyak yang memperoleh nilai dibawah KKM.

**Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.743	26

Pengujian reliabilitas alat sebelum dan sesudah pengujian dengan metode Cronbach's Alpha memberikan hasil 0,743. Dengan cara ini, instrumen pra dan pasca pengujian memenuhi persyaratan keandalan. Oleh karena itu, instrumen memenuhi persyaratan reliabilitas. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari analisis, apakah dinyatakan normal ataukah tidak. Pada pengujian tersebut menggunakan bantuan aplikasi SPSS 26, dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika data yang didapatkan lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan normal.

Selain itu, uji normalitas dilakukan untuk memeriksa apakah data yang dihasilkan terdistribusi normal. Tes ini digunakan untuk membandingkan hasil pretest dan posttest siswa. Dalam uji normalitas ini, peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk menguji hipotesis bahwa data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan tingkat signifikansi sebesar 5%, peneliti menggunakannya sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengambilan sampel. data uji normalitas merupakan hasil dari nilai post-test yang menunjukkan bahwa data normalnya adalah  $0,143 > 0,05$ .

**Tabel 3. Hasil Uji Sample Paired T-test**

Score	N	SD	Mean	T-test
Pretest	28	19,65	63,29	-6,621
Posttest	28	8,316	85,14	

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa hasil pengujian hipotesis tabel T yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 2,056 diperoleh dari  $n-2$  adalah 28-2 dan dilihat dari rumus t-tabel, hasilnya adalah 2,056. Nilai yang diperoleh dari t-hitung sebesar  $-6.621 > t\text{-tabel } 2.056$  dan Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Pengujian dilakukan agar dapat mengetahui kebenaran dan menjawab hipotesis penelitian ini, perlu dibuktikan bahwa hasil analisis nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000. Oleh karena itu, keputusan dibuat dengan menggunakan uji T. Jika Sig (2-tailed) kurang dari 0,05 menunjukkan pengaruh terhadap variabel penelitian. Dengan demikian, prestasi peserta didik mengalami peningkatan lebih baik dari setelah diterapkannya pembelajaran dengan video animasi.

Setelah mengetahui kemampuan awal peserta didik, selanjutnya peneliti menjelaskan terkait keberagaman budaya di Indonesia dengan menerapkan video animasi. Peserta didik menyimak pembelajaran melalui video animasi dengan antusias. Setelah itu peserta didik menerima instruksi untuk mengerjakan soal pretest terlebih dulu. Peneliti memberikan tes lanjutan yaitu posttest hari berikutnya mengenai materi Keberagaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan soal yang sama pada tes sebelumnya. Peserta didik diberikan waktu untuk mengerjakan soal dengan tertib secara individu.

Dari hal tersebut dapat diamati perubahan hasil skor posttest Kelas IV setelah diberikan perlakuan melalui media video animasi “Keberagaman Budaya di Indonesia” pada pembelajaran selama kegiatan penelitian. Nilai atau skor posttest pada tabel di atas menghasilkan perubahan yang signifikan. Didapatkan nilai maksimum sudah lebih di atas nilai KKM yang paling tinggi 96. Kemudian untuk nilai minimalnya sebesar 68 hanya 1 orang saja, mean sebesar 85,14 dengan standar deviasi 8,31. Proses analisis data ini peneliti menggunakan SPSS 26 untuk mengolah data Paired Sample T-test.

Hal ini selaras dengan penelitian-penelitian terdahulu oleh Nurlinda[19] yang berjudul “Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar”. Dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan rata-rata hasil pretest sebesar 38,75%. Kemudian mengalami perubahan setelah diberikan pembelajaran menggunakan video animasi dengan hasil posttest sebesar 71%. Selain itu hasil dari penelitian Mega dan Ujang[20] menjelaskan bahwa media sangat berpengaruh karena dapat mendorong kepada peserta didik untuk mengarahkan dari pengetahuan yang bersifat abstrak, verbal dan simbolik ke arah yang lebih konkret mendekati realita sebenarnya. Sehingga dengan video animasi lebih memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan materi pada pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia.

#### IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwasanya video animasi membawa pengaruh signifikan terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Gelam I pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari perbedaan hasil sebelum diterapkan video animasi dan setelah menggunakan video animasi. Ditunjukkan adanya peningkatan prestasi dengan perolehan skor Posttest rata-rata 85,14. Selain itu dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan Uji T-test diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000 yang mana apabila dilihat berdasarkan dasar pengambilan keputusan, nilai tersebut  $< 0,05$  sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dengan menerapkan video animasi kinemaster mampu meningkatkan hasil prestasi belajar peserta didik lebih baik dan menjadi sebuah faktor keberhasilan dalam pembelajaran.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada kedua orang tua saya yang telah menjadi penyemangat dalam keadaan apapun dan tidak hentinya memberikan kasih sayang dan motivasi. Kepada dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dan saran sehingga artikel ini dapat selesai tepat waktu. Kepada kepala sekolah, guru, dan peserta didik SDN Gelam I Candi yang telah berkontribusi memberikan kesempatan untuk melaksanakan penelitian. Kepada semua orang tersayang yang selalu kebersamai, membantu, dan memberikan dukungan untuk terus maju

tanpa ada kata menyerah dalam meraih impian saya. Terakhir, terima kasih untuk diri sendiri karena telah mampu berjuang sejauh ini sampai penyusunan artikel dapat terselesaikan dengan baik.

## REFERENSI

- [1] S. Mulyati, "Jurnal Basicedu," *J. Basicedu*, vol. 6, no. 2, pp. 2495–2504, 2022.
- [2] U. Inayati, "2st ICIE: International Conference on Islamic Education Title", vol. 2, pp. 293-304, 2022.
- [3] I. C. Wulandari, D.T., & Sayekti, "Jurnal basicedu," *J. basicedu*, vol. 6, no. 4, pp. 5877–5889, 2022, [Online]. Available: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1230>
- [4] S. Sofiah, "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PkN Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi," *J. PGSD*, vol. 11, no. 2, pp. 91–99, 2018, doi: 10.33369/pgsd.11.2.91-99.
- [5] A. Rahman, D. Saragi, and A. Yus, "Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Animasi Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas Vi Sd Negeri 101927 ...," 2022, [Online]. Available: [http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7058%0Ahttp://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7058/IMPLEMENTASI MODEL PROBLEM BASED LEARNING \(PBL\) BERBANTUAN ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PPKN SISWA KELAS VI SD NEGERI 101927 SEKIP KECAMATAN LUB](http://repository.uhn.ac.id/handle/123456789/7058%0Ahttp://repository.uhn.ac.id/bitstream/handle/123456789/7058/IMPLEMENTASI%20MODEL%20PROBLEM%20BASED%20LEARNING%20(PBL)%20BERBANTUAN%20ANIMASI%20PADA%20MATA%20PELAJARAN%20PPKN%20SISWA%20KELAS%20VI%20SD%20NEGERI%20101927%20SEKIP%20KECAMATAN%20LUB)
- [6] C. Pebriani, "Pengaruh penggunaan media video terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif pembelajaran IPA kelas V," *J. Prima Edukasia*, vol. 5, no. 1, pp. 11–21, 2017, doi: 10.21831/jpe.v5i1.8461.
- [7] "DOI : <https://doi.org/10.31539/joes.v5i2.4303>," vol. 5, pp. 298–304, 2022.
- [8] G. W. Bayu and L. G. Eka Wahyuni, "Efektivitas Implementasi Strategi Enjoyable Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 3, no. 3, p. 341, 2019, doi: 10.23887/jisd.v3i3.16015.
- [9] R. Marlon, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," vol. 16, no. 2, pp. 235–242, 2022.
- [10] K. Sukiyasa, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa," *J. Pendidik. Vokasi*, vol. 3, no. 1, pp. 126–137, 2013, doi: 10.29303/jcar.v4i4.2423.
- [11] R. S. Putri, Darmansyah, and Desyandri, "Implementasi media pembelajaran berdiferensiasi berbasis TIK pada kurikulum merdeka belajar di SD," *J. Ika Ikat. Alumni Pgsd Unars*, vol. 12, no. 2, pp. 167–176, 2022.
- [12] I. Putra and I. W. Sujana, "Animation Video Based on Tri Kaya Parisudha in the Topic of Cultural Diversity," *J. Ilm. Sekol. Dasar*, vol. 5, no. 1, pp. 149–157, 2021, [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/view/32226%0Ahttps://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JISD/article/download/32226/18923>
- [13] N. D. P. Gabriela, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar," *Mahaguru J. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 2, no. 1, pp. 104–113, 2021, doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- [14] A. N. Alifah, T. F. Muzaki, C. Junianti, and A. N. Aeni, "Penggunaan Audio Visual Animasi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster," *Al-Madrasah J. Pendidik. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 6, no. 4, p. 1316, 2022, doi: 10.35931/am.v6i4.1203.
- [15] S. P. Permana, "Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV," vol. 6, no. 5, pp. 7831–7839, 2022.
- [16] R. P. Mas'udah and I. M. Suwanda, "Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR MATA PELAJARAN PPKn PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 1 DAWARBLANDONG, MOJOKERTO," *Kaji. Moral dan Kewarganegaraan*, vol. 1, no. 6, pp. 91–105, 2018.
- [17] Nurwinda, M. Khaedar, Cayati, and E. H. Fitriana, "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo," *J. Kaji. Pendidik. Dasar*, vol. 7, no. 1, pp. 36–44, 2022.
- [18] R. S. Untari, A. Wiguna, R. M. Andhiarini, and A. F. Pratama, "Android-Based Educational Games for Online Learning at PG/Kindergarten," *J. Ilmu Pendidik.*, vol. 27, no. 2, p. 81, 2021, doi: 10.17977/um048v27i2p81-85.
- [19] N. Auliah, I. A. Ramadhani, P. Pgsd, U. Pendidikan, and M. Sorong, "Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar," vol. 5, no. 1, pp. 89–94, 2023.
- [20] M. Krisdiana, U. Jamaludin, P. Studi, P. Dasar, U. Sultan, and A. Tirtayasa, "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL," vol. 10, pp. 341–354, 2023.

***Conflict of Interest Statement:***

*The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.*