

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN
PPKn DI SMA NEGERI 4 KOTA BIMA**

Nurjumiati¹, Lalu Sumardi², Sawaludin³
^{1,2,3} PPKn FKIP Universitas Mataram

¹nurjumiati@gmail.com, ²lalusumardi.fkip@unram.ac.id, ³sawaludin@unram.ac.id

ABSTRACT

Learning media can function as a stimulus to thoughts, feelings, attention and motivation as well as interest in clarifying the subject matter. The study aims to determine the effect of the use of animation video learning media on student learning outcomes in Pancasila and citizenship education of class X students in SMAN 4 Bima City. This study uses quantitative methods with quasi-experimental types. The research design used is equivalent control group design. The population in this study were students of class X consisting of 11 classes and totaling 395 students. Sampling was taken by purposive sampling, namely class X5 (experiment) and X2 (control) with 35 students in each class as seen from the differences in the average pretest and posttest at the time of the study. Data collection techniques in this research are test, observation and documentation techniques. The data analysis techniques use normality tests, homogeneity tests and hypothesis tests. The results were obtained, the average pretest of the experimental class was 35,9 and the pretest of the control class was 36. The average posttest of the experimental class is 86,82 while the average posttest of the control class is 79,5. After testing the hypothesis using the t-test the t_{hitung} value is 8,43 while the t_{tabel} is 1.69. The test criteria if $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,43 > 1,69) can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected. The conclusions of this study indicate that there is an effect of the use of animation video learning media on student learning outcomes in Pancasila and citizenship education of class X students in SMAN 4 Bima City.

Keywords: Video Animation, Instructional Media, Learning Outcomes

ABSTRAK

Media pembelajaran video animasi dapat berfungsi sebagai stimulus terhadap pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi juga minat dalam memperjelas materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis quasi eksperimental. Desain penelitian yang digunakan adalah quasi equivalent control group design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X yang terdiri dari 11 kelas dan berjumlah 395 siswa. Penarikan sampel diambil secara purposive sampling yaitu kelas X5 (eksperimen) dan X2 (kontrol) yang jumlah siswa masing-masing kelasnya 35 orang siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah teknik tes, observasi dan dokumentasi. Adapun teknik analisis data menggunakan uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Hasil penelitian diperoleh rata-rata pretest kelas eksperimen yaitu 35,9 dan pretest kelas kontrol 36. Rata-rata

posttest kelas eksperimen yaitu 86,82 dan posttest kelas kontrol 79,5. Setelah diuji hipotesis menggunakan uji-t diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,43 sedangkan t_{tabel} yaitu 1,69. Kriteria pengujiannya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,43 > 1,69$) maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Guru sebagai salah satu pendidik memiliki peranan dan kedudukan yang strategis dalam membantu agar terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Seorang guru harus benar-benar memiliki sikap tanggung jawab, profesional, cakap, dan kreatif dalam melaksanakan tugasnya. Mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih merupakan tugas utama guru dengan sasaran peserta didik baik dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat, dan lingkungan sekolah sehingga dapat membentuk generasi yang berkualitas (Tirtarahardja & Sulo, 2005).

Keahlian dalam bidang akademik dan memiliki kreatifitas yang baik belum cukup efektif bagi seorang pendidik apabila belum tepat dalam menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Kebijakan guru dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan rasa keingintahuan

siswa merupakan usaha guru dalam rangka tercapainya kualitas proses belajar dan hasil yang maksimal. Begitupun dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Guru PPKn tidak hanya sebatas memberikan pengetahuan kepada siswa, akan tetapi diiringi juga dengan pemahaman wawasan kebangsaan, wawasan kebhinnekaan, dan kesadaran akan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Peran yang dilakukan guru PPKn dalam meningkatkan kesadaran kewarganegaraan siswa dapat dilakukan dengan mengaitkan materi pelajaran beserta contoh disekitar kehidupan siswa. Misalnya memperkenalkan keanekaragaman budaya Indonesia yang dapat dimulai dari daerah asal siswa, mengajak siswa untuk menghargai perbedaan, dan contoh lainnya yang biasa dilakukan siswa. Mengaitkan materi dengan kehidupan siswa memberikan kemudahan siswa untuk mengerti

sehingga dapat ditiru oleh siswa dalam pergaulan di lingkungan sekolah maupun masyarakat. Pemahaman tersebut akan membentuk perilaku siswa dalam kehidupan sebagai warga negara yang memiliki tanggung jawab, menanamkan sikap nasionalisme, dan sadar akan kewajiban dan haknya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Sawaludin, 2016:4).

Penjelasan materi yang panjang disertai contoh tanpa menggunakan alat bantu berupa media akan membuat pelajaran PPKn terasa kurang menyenangkan. Kegiatan belajar akan lebih bermakna apabila digunakan media pembelajaran karena alat bantu tersebut memiliki peran pentingnya tersendiri. Penggunaan media pembelajaran yang menarik akan membantu guru dalam menyampaikan isi materi dan siswa mudah untuk memahaminya sehingga pembelajaran terasa lebih efektif. Oleh karena itu, media yang digunakanpun bukan hanya media asal jadi, namun diperlukannya sedikit sentuhan guru kreatif untuk bagaimana mengembangkan media tersebut agar sesuai dengan karakteristik siswa dan isi materi.

Salah satu usaha guru agar terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan adalah memilih untuk menggunakan media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran video animasi merupakan video yang meliputi suara, teks, dan gambar yang disusun sehingga menghasilkan gerakan. Media video animasi termasuk dalam media pembelajaran yang paling tepat untuk digunakan. Media pembelajaran video animasi dapat menyampaikan informasi secara keseluruhan dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan dalam satu kegiatan sehingga dapat menimbulkan reaksi siswa terhadap apa yang telah didengar dan ditonton (Djamarah, 2002:141). Reaksi tersebut menimbulkan feedback yang akan menciptakan suasana kelas yang aktif.

Proses pembelajaran akan lebih bermakna jika guru menggunakan media video animasi yang mengkombinasikan audio dan visual. Media pembelajaran video animasi dapat mengakomodasi tipe belajar siswa auditif dengan menyajikan gambar, visual dengan cara mendengar, dan kinestetik dengan cara melakukan, menyentuh,

dan merasa. Pemanfaatan media video animasi dalam pembelajaran merupakan salah satu usaha untuk mempermudah pemahaman, menarik perhatian, dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Menggunakan media pembelajaran video animasi membuat materi yang diajarkan lebih bermakna bagi siswa sehingga nantinya diharapkan dapat berpengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa faktanya masih banyak siswa yang belum tuntas dalam pelajaran PPKn. Salah satu permasalahannya dikarenakan guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ketika proses pembelajaran berlangsung guru hanya menggunakan buku siswa dan metode ceramah di depan kelas, sehingga siswa merasa tidak berminat tanpa adanya sesuatu yang bisa menarik perhatian. Tanpa adanya rasa tertarik pada diri siswa untuk belajar maka akan berdampak pula pada hasil belajar siswa yang belum maksimal.

Presentase ketuntasan belajar siswa pada salah satu kelas X tepatnya kelas X5 hanya mencapai ketuntasan 32,25% dan 67,75%

belum tuntas. Adapun nilai rata-rata kelas mencapai 72,74% dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 73 yang sesuai dengan standar kompetensi lulusan pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukannya perbaikan kualitas proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Oleh karena itu sangat penting dilakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di SMA Negeri 4 Kota Bima." Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan jenis penelitian dengan melakukan analisis yang terfokus pada data numerik mulai dari mengumpulkan data, melakukan penafsiran data, sampai pada hasil akhir yang diolah dengan metode statistika (Martono, 2010:85).

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi experiment dengan jenis quasi equivalent control

group design. Quasi experiment merupakan jenis penelitian yang memiliki kelompok kontrol yang secara intensif tidak dapat mengontrol variabel lain yang mempengaruhi jalannya eksperimen (Sugiyono, 2013:77). Alasan digunakannya eksperimen quasi karena adanya keterbatasan dalam melakukan pengacakan seperti halnya dalam eksperimen acak, namun dengan eksperimen kuasi proses eksperimen masih bisa dikontrol. Tujuan digunakannya eksperimen kuasi adalah agar diketahuinya peningkatan suatu variabel setelah diberikan perlakuan.

Desain quasi equivalent control group design merupakan rancangan penelitian dengan melibatkan kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai sampel yang awalnya tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2013:113). Keadaan awal haruslah terlebih dahulu diketahui dengan melakukan pretest untuk melihat adakah perbedaan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Posttest akan diberikan setelah sebelumnya ada perlakuan. Adapun mekanisme ini dijelaskan dalam tabel berikut ini:

Tabel 1 Quasi Equivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X	O2
Kontrol	O3	-	O4

Keterangan:

O1: Pretest yang dilakukan kelompok eksperimen

O3: Pretest yang dilakukan kelompok kontrol

X: Perlakuan pada kelas eksperimen dengan menggunakan media pembelajaran video animasi

O2: *Post-test* yang dilakukan kelompok eksperimen

O4: *Post-test* yang dilakukan kelompok kontrol

Penelitian ini memiliki populasi sebanyak 395 siswa dari keseluruhan kelas X yang berjumlah 11 kelas. Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Teknik purposive sampling merupakan cara pemilihan sampel berdasarkan dari tujuan, kriteria, dan pertimbangan yang benar-benar memiliki kompetensi sesuai dengan topik penelitian (Sugiyono, 2013:85). Alasan dilakukannya teknik purposive sampling karena terdapat kelompok populasi yang secara internal berlainan sehingga diperlukannya

penyepadanan kelas. Berdasarkan teknik purposive sampling terpilihlah kelas X5 sebagai kelas eksperimen dan kelas X2 sebagai kelas kontrol.

Teknik pengambilan data dilakukan dengan tes, observasi dan dokumentasi sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan uji prasyarat, uji hipotesis dengan taraf signifikan 0,05% dan uji N-Gain. Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Ha : Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

Ho : Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Nilai hasil *pretest* dari 35 siswa dalam kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi 46, terendah 17, mean 35,9, median 30 dan modus 31,5. Nilai hasil *pretest* dari 35 siswa dalam kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 57, terendah 20, mean 36, median 33,2 dan modus 29,73. Kemudian untuk nilai hasil *posttest* dari 35 siswa dalam kelas eksperimen diperoleh

nilai tertinggi 93, terendah 77, mean 86,2, median 93 dan modus 87,6. Nilai hasil *posttest* dari 35 siswa dalam kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 90, terendah 70, mean 79,5, median 81,37 dan modus 79,23.

Berdasarkan uji prasyarat data untuk uji normalitas diperoleh data yaitu *pretest* kelas eksperimen $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($14,34 < 48,60$) dan data *posttest* kelas eksperimen $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($14,43 < 48,60$). Kemudian untuk data *pretest* kelas kontrol $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($8,44 < 48,60$) dan data *posttest* kelas kontrol $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($13,45 < 48,60$). Dari perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa data dari kedua kelas berdistribusi normal. Langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas.

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji F dengan taraf signifikansi 5%. setelah dilakukan uji homogenitas dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol didapatkan data yang homogen. Dikatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Data diatas menunjukkan nilai hasil ujian *pretest* kelas eksperimen dan kontrol

diperoleh nilai $F_{hitung}=1,28$ dengan $F_{tabel}= 4,14$. Sedangkan data hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh $F_{hitung}= 1.01$ dengan $F_{tabel}= 4,14$. Maka dapat dikatakan kedua data yang diperoleh dari hasil ujian *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu homogen dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Setelah melakukan uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji hipotesis dengan tujuan untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini. Uji hipotesis yang dilakukan adalah menggunakan statistika parametrik karena data yang diperoleh telah berdistribusi normal dan homogen, selain itu jumlah siswa dalam kelas eksperimen dan kontrol berjumlah sama ($n_1=n_2$). Adapun rumus yang digunakan adalah t-test Separated Varian.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

Statistik	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
N	35	35
\bar{X}	86,82	78,81
S ²	16,22	15,66
t_{hitung}	8,43	
t_{tabel}	1,69	

$t_{hitung} > t_{tabel}$

Keputusan

Berdasarkan dari hasil perhitungan uji hipotesis pada tabel 2 dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisis data hasil belajar peserta didik diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 8,43 kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} sebesar 1,69. Apabila t_{hitung} lebih kecil atau sama dengan (\leq) t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tetapi justru sebaliknya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dinyatakan bahwa H_0 ditolak. Adapun uji N-Gain didapat nilai rata-rata kelas eksperimen 0,81 masuk kategori tinggi dan nilai rata-rata kelas kontrol 0,66 masuk dalam kategori sedang sehingga peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Berdasarkan hasil analisis data dan uji hipotesis diketahui terdapat pengaruh antara siswa yang belajar menggunakan media video animasi dengan siswa yang belajar tidak menggunakan media video animasi pada mata pelajaran PPKn. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak

terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol, namun ketuntasan klasikal kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Ketuntasan kelas eksperimen sebesar 100%, kelas kontrol 94% dan KKM sebesar 75. Walaupun perbedaannya tidak terlalu besar, namun hasil tersebut sesuai dengan indikator penelitian ini yaitu 85% siswa mencapai KKM.

Hasil tersebut terlihat dari perbandingan nilai rata-rata pretest dan posttest siswa pada kelas kontrol dengan hasil pretest dan posttest siswa pada kelas eksperimen. Kelompok kontrol berjumlah 35 siswa dan mempunyai nilai rata-rata pada pretest 36 dan posttest 79,5, dengan nilai N-Gain kategori sedang yaitu 0,66. Sebagai perbandingan, kelas eksperimen yang berjumlah 35 siswa, rata-rata nilai pretest sebesar 35,9 poin, rata-rata nilai posttest sebesar 86,82 poin, dan nilai N-Gain berada pada tingkat tinggi yaitu 0,81. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,42 > 1,67) dari perhitungan tersebut maka H_a diterima dan H_0 ditolak dan dapat dijelaskan bahwa ada pengaruh penggunaan media video animasi

terhadap hasil belajar PPKn siswa kelas X di SMA Negeri 4 Kota Bima.

Hasil penelitian ini mendukung kajian Wulandari (2020) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. pembelajaran dengan video animasi membuat suasana lebih hidup dan siswa lebih cepat memahami materi pembelajaran karena merasa tertarik untuk menonton konten pembelajaran dalam bentuk video animasi. Selanjutnya penelitian Kresnandya (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memudahkan proses pembelajaran bagi guru dan mendorong siswa dalam memahami materi pelajaran. Hasil belajar siswa yang menggunakan media video animasi mencapai skor yang signifikan dan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar yang dicapai pada proses pembelajaran tanpa menggunakan media video animasi.

Sejalan dengan pendapat dari Arsyad (2014:12) belajar melalui berbagai indera seperti penglihatan dan pendengaran akan memberikan keuntungan bagi siswa. Seorang

siswa belajar lebih banyak dibandingkan jika mata pelajaran disajikan hanya dengan hanya dengan menonton atau hanya dengan rangsangan visual saja. Jika dibandingkan perolehan hasil belajar melalui penglihatan dan pendengaran, terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Sekitar 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui penglihatan, 5% melalui pendengaran dan 5% melalui indera lainnya. Artinya pemanfaatan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta isi materi. Selain itu, media pembelajaran dapat membantu siswa membangkitkan motivasi, minat belajar, meningkatkan pemahaman, memudahkan interpretasi dan ringkasan informasi.

Menurut Daryanto (2016:109) keuntungan lainnya adalah (1) video menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Metode mengajar menjadi lebih bervariasi dan beragam tidak hanya disajikan secara verbal saja. Hal ini dapat membantu siswa untuk memahami materi. (2) lebih menarik perhatian siswa, unsur perhatian inilah yang penting dalam proses belajar. Video animasi dapat

menarik perhatian karena sifatnya yang visual dan menarik, materi yang ditampilkan juga interaktif. (3) lebih efisien dalam menyampaikan pesan. pesan yang disampaikan lebih efisien. Video animasi dapat menyajikan informasi secara lebih singkat dan jelas. Hal ini membantu siswa untuk lebih cepat memahami materi.

Berdasarkan hasil analisis dan kajian penelitian yang relevan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memiliki pengaruh dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif. Penggunaan media pembelajaran video animasi menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, efektif dan menyenangkan sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan belajar. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media video animasi.

D. Kesimpulan

1) Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Video Animasi.

Hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol tidak berbeda jauh yang ditunjukkan dengan nilai tertinggi posttest 93 untuk kelas eksperimen dan 90 untuk kelas kontrol. Namun, rata-rata nilai akhir dan ketuntasan klasikal kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Pernyataan tersebut didukung dengan hasil Uji N-Gain untuk mengukur selisih antara nilai rata-rata pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil yang didapat nilai rata-rata kelas eksperimen 0,81 dan nilai rata-rata kelas kontrol 0,66. Sehingga dapat ditarik kesimpulan adanya peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibanding kelas kontrol.

2) Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan Uji-t dengan rumus Separated Varians. Hasil yang diperoleh adanya pengaruh terhadap hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi di kelas eksperimen dibandingkan dengan tidak menggunakan media pembelajaran video animasi di kelas

kontrol. Pernyataan tersebut diperkuat dengan hasil uji hipotesis dengan menggunakan Uji-t pada taraf signifikansi 5% atau 0,05 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ (8,43 > 1,69) sehingga dapat diambil keputusan H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil perhitungan tersebut membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagafindo persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S, B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kresnandya, F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 28–37.
- Martono, N. (2010). *Metode*

Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis).
Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sawaludin. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Sarana Pembinaan Nasionalisme Pada Masyarakat Multikultural. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(1), 68–74.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.

Tirtarahardja, U., & Sulo, S. L. L. (2005). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi (Universitas Jambi). 1–10.