

**PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI DALAM
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PPKn KELAS XI SMA SWASTA ERIA
MEDAN TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

Pingky Monica Hasugian¹, Liber Siagian², Jamaludin³, Sri Yunita⁴, Oksari
Anastasya Sihaloho⁵

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, FIS, Universitas Negeri
Medan

¹hasugianpingkymonica@gmail.com ²libersiagian@yahoo.com

³Jamaludin@unimed.ac.id ⁴sriyunita@unimed.ac.id

⁵oksari.sihaloho@unimed.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine how the role of animated video learning media can increase students' interest in learning PPKn subjects in grade XI of Eria Medan Private High School in the 2025/2026 Academic Year. This study uses a Descriptive Approach with qualitative methods. This research was conducted at Eria Medan Private High School, located at Jl. Sisingamangaraja No. 195, Medan Kota District, Medan City, North Sumatra. The research subjects consisted of 1 PPKn Teacher and 8 Grade XI Students. The data collected included primary data from documentation, interviews and observations. And secondary data from books, journals and relevant internet websites. Data collection techniques involved observation, interviews and documentation. While data analysis techniques included data reduction, data display and data verification. The results of the study showed that the use of animated video learning media can attract students' attention, facilitate understanding of the material and increase students' learning motivation. Then a student's interest in learning can be seen from feelings of pleasure towards learning activities, high attention to learning, interest in the material being studied and active participation in learning activities. Therefore, it can be concluded that animated video learning media can increase students' interest in learning PPKn. Therefore, animated video learning media can be a real solution to the problem of low student interest in PPKn.

Keywords: Learning Media, Animated Video, PPKn Subject.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana peranan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMA Swasta Eria Medan Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan Pendekatan Deskriptif dengan metode kualitatif. Penelitian ini dilaksanakan di SMA swasta Eria Medan, yang berlokasi di Jl. Sisingamangaraja No. 195, Kecamatan Medan Kota, Kota Medan, Sumatera Utara. Subjek Penelitian terdiri dari 1 Guru PPKn serta 8 Siswa Kelas XI. Data yang dikumpulkan mencakup data primer dari dokumenasi, wawancara dan observasi. Dan data sekunder dari buku, jurnal dan web internet yang relevan. Teknik pengumpulan data melibatkan

observasi, wawancara dan dokumenasi. Sementara Teknik analisis data mencakup reduksi data, display data dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi dapat menarik perhatian Siswa, mempermudah pemahaman materi dan meningkatkan motivasi belajar Siswa. Kemudian suatu minat belajar Siswa dapat dilihat dari perasaan senang terhadap kegiatan pembelajaran, perhatian yang tinggi terhadap pembelajaran, ketertarikan terhadap materi yang dipelajarri dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Maka dapat disimpulkan bahwa peranan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn, sehingga peranan media pembelajaran video animasi dapat menjadi solusi nyata terhadap masalah rendahnya minat belajar Siswa pada mata Pelajaran PPKn.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Mata Pelajaran PPKn.

A. Pendahuluan

Pendidikan adalah program pembinaan yang dilaksanakan untuk menjadikan generasi yang lebih baik. disusun dalam sebuah sistem Nasional, seiring dengan kemajuan teknologi masa kini di Indonesia, salah satu yang menentukan kemajuan bangsa adalah kualitas Pendidikannya, sehingga Pembangunan dibidang Pendidikan harus diprioritaskan. Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting, mendalam dan mendasar dalam kehidupan untuk menciptakan suatu Bangsa yang Sejahtera (Yunita et al., 2024) . Menurut Undang-undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu Pancasila dan UUD tahun 1945 yang berpedoman pada nilai-nilai, Agama, Kebudayaan Nasional Indonesia dan

tanggap terhadap tuntutan perkembangan zaman mendasari Pendidikan. (Winataputra, 2016). Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, beradab, berkarakter luhur, sehat, berpengetahuan, cakap, inovatif, dan mandiri, yang dituangkan dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Tujuan tersebut hanya dapat terwujud apabila sistem pembelajaran berlangsung secara efektif, interaktif, dan menyenangkan. (Andini et al., 2024).

Salah satu strategi yang dapat digunakan Guru untuk menarik perhatian Siswa untuk mendukung sistem pembelajaran yaitu dengan menerapkan media Pelajaran yang terbukti efisien untuk meningkatkan fokus serta keterlibatan Siswa dalam

proses kegiatan pembelajaran sehingga tujuan Pelajaran Pendidikan Pancasila dapat terwujud (Batubara, 2024). karena media berfungsi sebagai sarana penyalur pesan dari Guru terhadap Siswa sehingga sistem pembelajaran menjadi lebih mudah, efisien, serta menarik (Hasan et al., 2021). Kemudian, media pembelajaran juga berperan dalam mengubah suasana belajar yang aktif, interaktif, dan berpusat pada Siswa (Fadilah et al., 2023).

Namun dalam praktiknya, sistem pembelajaran di sekolah masih sering menggunakan metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan penerapan media yang terbatas. Kondisi ini terlihat pada proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran PPKn. PPKn sering dianggap sebagai materi pelajaran bersifat teoritis dan banyak mengandung hafalan sehingga kurang menarik bagi sebagian Siswa (Kabatiah dkk., 2023). Akibatnya, minat belajar Siswa terhadap pelajaran PPKn menjadi rendah, yang dapat dilihat dari rendahnya perhatian Siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi Siswa dalam diskusi kelas, serta

kurangnya ketertarikan peserta didik dengan materi pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi pada pengalaman mengajar di SMA Swasta Eria Medan selama pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan, ditemukan bahwa minat belajar Siswa pada pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator seperti Siswa kurang fokus saat Guru menjelaskan materi, Siswa cenderung pasif dalam kegiatan diskusi, serta hanya sebagian kecil Siswa yang bersemangat bertanya atau mengajukan pendapat saat kegiatan pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media belajar yang masih terbatas menyebabkan sistem pembelajaran menjadi kurang antusias dan kurang mampu menarik perhatian Siswa. kegiatan pembelajaran PPKn masih didominasi dengan metode pembelajaran konvensional penerapan media yang terbatas seperti papan tulis atau buku teks. Padahal, mata pelajaran PPKn merupakan mata pelajaran yang mempunyai peranan yang sangat berpengaruh dalam membentuk karakter, sikap, moral, dan kesadaran

berbangsa serta bernegara pada diri Siswa (Hapni Laila Siregar, 2024).

Faktor yang paling berpengaruh dalam menentukan berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran adalah minat belajar. minat adalah rasa ketertarikan dan ketertarikan seseorang terhadap suatu kegiatan tanpa adanya paksaan dari luar. Dalam konteks Pendidikan, minat belajar Siswa berarti adanya motivasi dalam diri Siswa untuk terlibat aktif pada kegiatan pembelajaran. ketika Siswa mempunyai antusias yang tinggi, mereka akan lebih mudah memahami materi, berpartisipasi dalam kegiatan belajar, serta memiliki keinginan untuk terus meningkatkan kemampuan mereka.

Menurut (Al-Amien & Hasanah, 2023) melalui pemanfaatan media digital yang diperoleh dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang bagi Guru untuk semakin mengembangkan pembelajaran yang lebih interaktif, fleksibel dan berpusat pada Siswa. Dengan demikian, Guru di era modern perlu menguasai keterampilan digital agar mampu menciptakan proses belajar yang relevan dengan kebutuhan generasi

saat ini (Batubara, et al., 2015). Bersamaan dengan perkembangan zaman, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin maju dan juga memotivasi Pendidik dalam penerapan suatu media sebagai upaya dari proses pembelajaran yang lebih baru melalui hasil-hasil teknologi yang berkembang semakin pesat, karena sesungguhnya bagian yang tak dapat lepas dari sistem pembelajaran adalah media demi terwujudnya tujuan pembelajaran (Siagian, 2019).

Dalam perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang, Guru dituntut untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan media pelajaran digital salah satu diantaranya adalah media pembelajaran video animasi. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran video animasi untuk proses belajar mengajar merupakan bentuk adaptasi Guru terhadap kemajuan teknologi yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan di kelas (Pangarsa, 2020).

Video animasi sebagai media pembelajaran mampu menarik perhatian Siswa karena menyajikan kombinasi gambar bergerak, suara,

dan animasi yang membuat materi lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Selain itu, video animasi juga memungkinkan Guru untuk menjelaskan konseptual teoritis menjadi lebih nyata dan kontekstual sejalan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Media pembelajaran video menampilkan suara, gambar, gerak sehingga Siswa hanya perlu mendengar dengan fokus pada objek yang ada dalam video pembelajaran sehingga Siswa lebih cepat dalam memahami materi yang terdapat dalam video pelajaran (Rachman et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif menjadi sangat penting untuk meningkatkan minat belajar Siswa, khususnya dalam pembelajaran PPKn. Oleh karena itu, penelitian mengenai peranan media pelajaran video animasi dalam sistem kegiatan pelajaran perlu dilaksanakan untuk memahami seberapa jauh media video animasi dapat berperan dalam meningkatkan minat belajar Siswa. berdasarkan penjelasan diatas, maka Peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peranan Media Pembelajaran Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar

Siswa pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas XI SMA Swasta Eria Medan Tahun Pelajaran 2025/2026”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menggambarkan secara mendalam suatu fenomena, peristiwa, atau gejala sosial sebagaimana adanya, berdasarkan pada fakta yang terjadi di lapangan (Janssens, 2024). menurut (Arief Wahyudi, et al 2022).

Pendekatan deskriptif dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk menganalisis secara mendalam mengenai fenomena secara sistematis serta faktual sesuai dengan kenyataan yang terjadi pada objek yang dituju.

Peneliti memilih metode penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif dalam penelitian yang akan dilakukan karena ingin mengetahui secara mendalam bagaimana peranan media pembelajaran video animasi dalam

meningkatkan minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn kelas XI SMA Swasta Eria Medan Tahun Pelajaran 2025/2026. Metode ini memungkinkan peneliti untuk merinci dan memahami konteks spesifik serta kompleksitas peranan pembelajaran menggunakan media tersebut di lingkungan sekolah yang bersangkutan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Peranan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar Siswa. Minat belajar Siswa yang rendah dapat disebabkan oleh sistem pembelajaran dengan metode konvensional, monoton dan jarang menggunakan media pembelajaran. Diera digital yang sangat maju sekarang ini, Guru harus memiliki kemampuan dalam hal menggunakan teknologi serta ide-ide dalam menggunakan media pembelajaran yang menarik. Seperti yang diketahui secara umum bahwa mata pelajaran PPKn merupakan pelajaran yang berat karena menekankan hafalan (kognitif) dan banyak berisikan teori, namun hal tersebut bukanlah suatu hal penghalang dalam proses pembelajaran apabila Guru memiliki kemampuan dalam menggunakan

metode belajar yang baik, dan menyampaikan pembelajaran yang disesuaikan dengan media belajar yang menarik.

Dalam perspektif teori media pembelajaran, Richard E. Mayer mengemukakan bahwa peranan media video animasi dapat menarik perhatian, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan motivasi belajar. Cognitive Theory of multimedia learning yang menyatakan bahwa manusia belajar lebih baik dari kata-kata dan gambar secara bersamaan. Teori ini mengungkapkan bahwa media video animasi menggabungkan visual dan audio, mengurangi beban kognitif Siswa dalam memahami materi abstrak, kemudian informasi yang disajikan melalui saluran verbal secara simultan dapat memperkuat pemahaman, serta media visual seperti animasi efektif meningkatkan komponen perhatian dan motivasi.

Berkaitan dengan minat belajar Siswa, Slameto mengemukakan bahwa minat belajar Siswa mencakup perasaan senang, perhatian, ketertarikan dan partisipasi atau keterlibatan aktif. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan disesuaikan dengan

materi yang sesuai akan menghasilkan proses belajar dan mengajar yang berhasil. Dengan adanya media pembelajaran video animasi dapat menjadi solusi terhadap masalah rendahnya minat belajar Siswa khususnya di SMA Swasta Eria Medan kelas XI. Menurut Slameto, suatu minat belajar Siswa dapat dilihat dari Siswa merasa tidak terpaksa atau bosan saat mengikuti kegiatan belajar, konsentrasi dan aaktivitas jiwa terhadap pengamatan atau penjelasan materi dari Guru, adanya daya dorong atau respon positif Siswa terhadap materi atau objek pembelajaran.

Jika teori media pembelajaran video animasi dan minat belajar Siswa dikaitkan dengan mata pelajaran PPKn yang sering dianggap sebagai pelajaran berat karena banyak berisikan hafalan kognitif, materi yang bersifat abstrak serta teoritis Akibatnya, minat belajar Siswa terhadap pelajaran PPKn menjadi rendah, yang dapat dilihat dari kurangnya perhatian Siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya partisipasi Siswa dalam diskusi kelas, serta kurangnya ketertarikan Siswa terhadap materi yang dipelajarri. maka media

pembelajaran video animasi adalah solusi yang tepat untuk meningkatkan minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn.

Berdasarkan hasil observasi awal pada pengalaman mengajar di SMA Swasta Eria Medan selama pelaksanaan pengenalan lapangan persekolahan, ditemukan bahwa minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari beberapa indikator seperti Siswa kurang fokus saat Guru menjelaskan materi, Siswa cenderung pasif dalam kegiatan diskusi, serta hanya sebagian kecil Siswa yang aktif bertanya atau memberikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang variatif dan kurang mampu menarik perhatian Siswa. kegiatan pembelajaran PPKn masih didominasi oleh metode ceramah konvensional dan penggunaan media yang terbatas seperti papan tulis atau buku teks.

Dengan demikian, jika media pembelajaran digunakan secara tepat dan disesuaikan dengan materi yang tepat sistem pembelajaran akan berjalan dengan baik, maka

berdasarkan teori media pembelajaran video animasi, minat belajar Siswa terhadap mata pelajaran PPKn dapat ditingkatkan melalui media video animasi. pendekatan ini bukan hanya sekedar konsep, tetapi dapat menjadi solusi nyata karena langsung menyentuh proses pembelajaran melalui pengalaman Siswa, persepsi Guru dan perubahan perilaku Siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai peranan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn di SMA Swasta Eria Medan kelas XI tahun pembelajaran 2025/2026, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar Siswa. Hal ini dapat dilihat dari perasaan senang terhadap kegiatan belajar, perhatian yang tinggi terhadap pelajaran, ketertarikan terhadap materi yang dipelajarri dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Perasaan senang terhadap kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek penting dalam melihat suatu minat belajar Siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh Peneliti, penggunaan media video animasi yang diterapkan kelas XI menunjukkan perubahan yang signifikan, hal ini dapat dilihat dari beberapa hal yaitu Siswa merasa senang dan antusias saat mengikuti pelajaran, kemudian Siswa menunjukkan rasa gembira ketika Guru menggunakan media pembelajaran video animasi serta Siswa mengikuti setiap kegiatan pembelajaran, baik saat mendengarkan penjelasan Guru maupun berdiskusi dengan teman. Siswa mengungkapkan bahwa dengan adanya media pembelajaran video animasi, mata pelajaran PPKn menjadi jauh lebih menarik, seru dan tidak membosankan.

Selanjutnya adalah salah satu aspek penting dalam melihat suatu minat belajar Siswa yaitu perhatian yang tinggi terhadap pelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan oleh Peneliti, penggunaan media video animasi yang diterapkan kelas XI bahwa fokus Siswa terhadap pembelajaran menggunakan video animasi meningkat, kemudian tingkat fokus Siswa tergantung pada waktu

pelajaran, suasana kelas dan tingkat kelelahan Siswa namun pada kondisi yang baik Siswa dapat lebih fokus untuk mengikuti pembelajaran. Siswa mengatakan bahwa dengan adanya video animasi yang menampilkan gambar visual yang menarik serta menampilkan contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari membuat mereka lebih fokus mengikuti mata pelajaran PPKn yang sedang berlangsung.

Kemudian, ketertarikan terhadap materi yang dipelajari adalah satu aspek penting dalam melihat minat belajar Siswa. Peranan media video animasi kelas XI tampak dari meningkatnya partisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mencari informasi tambahan melalui berbagai sumber belajar lain. Siswa juga mengatakan bahwa dengan adanya media video animasi, keinginan untuk mengetahui, mendalami, dan memahami materi lebih lanjut, terutama jika materi dianggap menarik atau belum pernah dipelajari sebelumnya. Namun, rasa ingin tahu Siswa cenderung menurun apabila pembelajaran hanya menggunakan metode konvensional.

Aspek terakhir dalam melihat suatu minat belajar Siswa adalah partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Peranan media video animasi kelas XI mengalami peningkatan setelah penggunaan media pembelajaran video animasi. Siswa menunjukkan respon yang signifikan seperti bertanya, berdiskusi, mengemukakan pendapat, serta mencari informasi tambahan melalui berbagai sumber belajar lain. Maka peranan media video animasi dapat meningkatkan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Secara keseluruhan, penelitian ini menyimpulkan bahwa peranan media pembelajaran video animasi berkontribusi secara nyata dalam meningkatkan minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn. sebagaimana hal ini telah diteliti di SMA Swasta Eria Medan kelas XI yang dapat dilihat melalui perasaan senang Siswa saat kegiatan pembelajaran, perhatian yang tinggi terhadap materi, ketertarikan terhadap materi dan partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran saat menggunakan media video animasi. Pandangan mengenai mata pelajaran PPKn adalah pelajaran yang padat dan teoritis dapat diatasi bila

menggunakan media pembelajaran yang tepat. Dengan demikian peranan media pembelajaran video animasi dapat menjadi solusi terhadap masalah rendahnya minat belajar Siswa pada mata pelajaran PPKn.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Afriyadi, Hery, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Bandung: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Daryanto (2012). *Media Pembelajaran*. Bandung: PT Sapta Sarana Sejahtera.
- Hardani. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu Group.
- Hasan, Milawati, dkk (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.
- Jannah, R. (2020). *Pengembangan Media Video Tutorial*. In Tangerang: Pustaka Alfabet.
- Ladjin, Litriani, dkk (2022). *Media Animasi Pembelajaran*. Bandung: Widina.
- Skripsi, P. D. A. N. (2022). *Rambu-Rambu Menulis Ilmiah Rambu-Rambu Menulis Ilmiah. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*. Medan. Format Publishing.
- Syah,H. . (2010). *Pengantar Umum Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Verifikatif*. Pekanbaru: Suska Pres.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Wahyudi, Yunita, dkk (2022). *Rambu-Rambu Menulis Ilmiah*. Medan: Publishing Format.
- Jurnal :**
- Adelia, V. A., & Rondli, W. S. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Youtube dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 29342–29346.
- Afriyadi, Hery, dkk. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. In PT. Sonpedia Publishing Indonesia (Issue 1).
- Al-Amien, M. M., & Hasanah, E. (2023). Analisis Kemampuan Guru dalam Penggunaan Teknologi untuk Pembelajaran di SMK. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–135.
- Alga, Azhara, dkk (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital: Meningkatkan Minat Belajar IPS di Sekolah Dasar Melalui Presentasi Interaktif dan Video Animasi. *Continuous Education: Journal of Science and Research*, 5(3), 200–212.
- Andini, Ramdhani,dkk (2024). Peran Guru dalam Menciptakan Proses Belajar yang Menyenangkan. *MARAS: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(4), 2298–2305.
- Armianti, Yunita, dkk (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan

- Profil Pelajarr Pancasila. Jurnal Pendidikan dan Riset. 782–792.
- Az-zahra, DiRPPu, dkk (2024). Penerapan Pembelajaran PPKn Berbasis Digital di SMP Negeri 5 Percut Sei Tuan. Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosill. 3(2), 13–16.
- Batubara, A., & Darmawan, C. (2015). Revitalisasi Paradigma Konservatif Pendidikan. 2, 81–84.
- Batubara, A. (2024). Peran Guru PPKn Dalam Menumbuhkan Nilai Nasionalisme Untuk Mengatasi Sikap Fanatisme Idol K-Pop Pada Siswa Di SMP N 37 Medan. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 8, 161–171.
- Denny Setiawan, & Ndonga, Y. (2022). Fungsi Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Menanamkan Konsep Multikulturalisme. 4(04), 97–103.
- Dharma, S., Hadiningrum, S., dkk (2025). Development of Peace Education Materials Based on Local Wisdom with Augmented Reality to Enhance Student Tolerance in the Merdeka Curriculum (Issue Icassis 2024). Atlantis Press SARL.
- Eva Flora Siagian, R. (2015). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA, 2(2), 122–131.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, dkk (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. Journal of Student Research (JSR), 1(2), 1–17.
- Faradila, C., Lubis, M. dkk (2022). Eksplorasi Media Pembelajaran PPKn Melalui Pop Up. Jurnal Pendidikan Sosial. 465–476.
- Fitriani, A., Rasmitadila, (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Karimah Tauhid, 3(5), 6155–6170.
- Hapni Laila Siregar, W. A. S. (2024). Pengaruh Kompetensi Kepribadian Guru Pendidikan Pancasila Terhadap Karakter Tanggung Jawab Siswasmp Negeri 1 Percut Sei Tuan. Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini. 1103–1118.
- Hasan, M., Milawati, dkk (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group.
- Hutapea, D. O., Sakti, R., dkk (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Konvensional dalam Mata Pelajaran PKN untuk Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 27 Medan. 2(3), 28–32.
- Jamaludin. (2023). Eksplorasi Media Pembelajaran PPKn Melalui Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SMP. Jurnal Pendidikan dan Humaniora. 465-476.
- Janssens, U. (2024). Functional hemodynamic monitoring. In

- Medizinische Klinik - Intensivmedizin und Notfallmedizin (Vol. 119, Issue 8, RPP. 614–623).
- Jannah, R. (2020). Pengembangan Media Video Tutorial. Bimbingan dan konseling (Vol. 9, Issue 1).
- Jurnal, J., April, N., Pakpahan, dkk. (2024). Pembelajaran PPKn Yang Progresif: Meninjau Penggunaan Media Digital Dan Pengembangan Kurikulum Merdeka Di SMA Negeri 14 Medan. Jurnal Pendidikan Indonesia. 2(2).
- Kabatiah, M., Rachman, F. (2021). Profilisasi Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Pendidikan Indonesia. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan. 3(5), 2970–2984.
- Kabatiah, M., Zaswita, H., (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif. 02(02), 101–116.
- Kurniawan, S. (2022). Implementasi Nilai Pancasila Dalam Pendidikan. Prosiding EMAS: Ekonomi Manajemen Akuntansi Kewirausahaan, 1(1), 293–302.
- Lagur, D. S., & Makur, A. P. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Ipen Umbered Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika dengan materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV). 357–368.
- Liber Siagian, R. N. (2019). Revolusi Pendidikan 4.0 Dan Tantangan Proses Pembelajaran PPKn Berbasis Karakter. Prosiding Seminar Nasional, 1, 135–142.
- Luh, N., Putriani, R., dkk . (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas Iii Sdn 2 Blakuih. Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan. 8(3), 147–158.
- Lutfia Febry, E., & Harmanto. (2016). Implementasi Kurikulum 2013 dalam Pembelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Kebomas Gresik. Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan. 03, 1530–1545.
- Maharani, M., & Amrulloh, H. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Jurnal Al-Manar: Pendidikan Dan Sosial Keagamaan, 12(2), 111–121.
- Mahayati, E., Atok, dkk (2023). Efeektivitas Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika, 10(1), 102–108.
- Manik, A., Maya, D., dkk (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan. Jurnal Inovasi Pendidikan Terapan. 2(3), 33–38.
- Mas'udah, R. P., & Suwanda, I. M. (2018). Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil

- Belajar Mata Pelajaran PPKn Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Dawarblandong, Mojokerto. *Jurnal Kajian Moral Dan Kewarganegaraan*, 1(6), 91–105.
- Meling, M. M. (2019). Indonesian Journal of Primary Education Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dalam Dunia Pendidikan. *Indonesian Journal of Primary Education*, 3(1), 21.
- Nurfadhillah, S., Ramadhanty Wahidah, dkk . (2021). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Matematika Dan Manfaatnya Di Sekolah Dasar Swasta. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 289–298.
- Nurhayati, H., & , Langlang Handayani, N. W. (2022). Efeektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5953–5960.
- Pangarsa, A. (2020). Implementasi Media Video Youtube Dalam Pembelajaran PPKn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Vi Mi Miftahul Abror. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 7(2), 154–166.
- Pasampuri, T. (2024). Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura. *Journal Scientific of Mandalika*, 5(12), 2809–0543.
- Rachman, F., Intan, P., (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Stacko Uno pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*. 415–428.
- Rachman, F., Siagian, L., dkk (2024). Citizens Motivation to Participate in the Citizenship Movement: A Systematic Literature Review.
- Rahmadhea, S. (2024). Optimalisasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efeektivitas Siswa. *JME Jurnal Management Education*, 2(02), 57–63.
- Rasam, F., & Sari, A. I. C. (2018). Peran Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Belajar Dan Minat Belajar Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik SMK Di Jakarta Selatan. *Research and Development Journal of Education*, 5(1), 95.
- Sidabutar, A. P., Asari, dkk (2023). Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif dalam Mengatasi Permasalahan Belajar pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 35 Percut Sei Tuan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*. 2(3), 15–20.
- Sihaloho, O. A. B. A. M. (2024). Pendidikan Kewarganegaraan Transformatif: Menuju Warga Negara Berpikir Politis. 10(2), 170–196.

- <https://doi.org/10.21776/ub.transformatif.2024.010.02.2>
- Silfia, I., Miktam, D. G., dkk (2024). The Effect of Video-based Learning Media on the Learning Interest of Elementary School Students. *Journal KnE Social Sciences*, 2024(ICoPsy), 209–222.
- Solehah, N. N., Saputra, dkk (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 20 Ampenan pada Masa Pandemi Covid-19 Tahun Pelajaran 2021/2022. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(1), 229–235.
- Space, W. L. (2013). Research Methods for Business: A Skill-Building ARPProach. *Leadership & Organization Development Journal*, 34(7), 700–701.
- Susanti, S., Aminah, F., dkk (2024). Dampak Negatif Metode Pengajaran Monoton Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDAGOGIK: Jurnal Pendidikan Dan Riset*, 2(2), 86–93.
- Susianti, V. A. (2024). Media Pembelajaran Sejarah Melalui Video Animasi pada Layanan Audio Visual Perpustakaan Umum. *Media Informasi*, 33(2), 181–192.
- Trikesumawati, D., Ishamy, dkk (2025). Peran Media Dalam Mendukung Pengembangan Motivasi Belajar Siswa Di Era Modern. *Jurnal Ilmiah Research Student*, 2(1), 531–539.
- Utami, B. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Team Assissted Individualization Media Audio Visual Kelas VA SDN Pondok 02 Sukoharjo 2018/2019. *Jurnal Pendidikan*, 30(3), 409–420.
- Winataputra, U. S. (2016). Posisi akademik pendidikan Winataputra, U. S. (2016). Posisi akademik pendidikan kewarganegaraan (PKn) dan muatan/mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan (PPKn. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 1(1), 15–36.
- Yunita, S. (2023). Implikasi Teknologi Era Digital Terhadap Transformasi Pendidikan Di Siderejo Hilir Kecamatan Medan Tembung Sumatera Utara. 31(1), 745–755.
- Yunita, S. (2024). Integrasi Teknologi Digital dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Penguatan Profil Pelajarr Pancasila. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 782-792.