

PENGARUH VIDEO ANIMASI EDUKASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV PADA MATERI PANCASILA DALAM DIRIKU

Nehru Pebriansyah¹, Tika Dwi Noprianti², Marleni³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas PGRI Palembang

1nehrupe3@gmail.com, 2tikadwinoprianti@univpgri-palembang.ac.id,

3marleni@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRACT

This study was motivated by the limited use of technology-based learning media at Kandis State Elementary School 1, which resulted in lessons that failed to capture students' attention. The study aimed to determine the effect of using educational animated videos on the "Pancasila in Me" curriculum on the learning outcomes of fourth-grade students at Kandis State Elementary School 1, employing a quantitative approach and a true experimental design using a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 32 students, comprising 16 students in the experimental class and 16 students in the control class. The results of the Independent T-Test yielded a Sig. (2-tailed) value of 0.000. This value is smaller than the significance level of 0.05 ($0.000 < 0.05$), so H_0 is rejected and H_1 is accepted. Thus, there is an effect of the use of educational animated videos on the learning outcomes of fourth-grade students on the "Pancasila in Me" material at SD Negeri 1 Kandis.

Keywords: educational animated video, learning outcomes, Pancasila Education.

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di SD Negeri 1 Kandis sehingga pembelajaran kurang menarik perhatian siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi edukasi pada materi "Pancasila dalam Diriku" terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, metode *true experimental design* melalui desain *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 16 siswa kelas eksperimen dan 16 siswa kelas kontrol. Hasil Penelitian dengan Uji *Independent – T-Test* memperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$), sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan video animasi

edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi *Pancasila dalam Diriku* di SD Negeri 1 Kandis.

Kata Kunci: Video Animasi Edukasi, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek penting dalam upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui pendidikan, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dirinya secara optimal, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Keberhasilan pendidikan tidak terlepas dari peran kurikulum sebagai pedoman pembelajaran dan guru sebagai pelaksana proses pendidikan di sekolah (Tunas & Pangkey, 2024).

Perkembangan teknologi memberikan dampak yang signifikan terhadap dunia pendidikan, terutama dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan

menarik. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih variatif sehingga mampu meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa (Azri & Raniyah, 2024). Pada jenjang sekolah dasar, penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sangat diperlukan karena siswa cenderung lebih mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan kontekstual (Yusra et al., 2025)

Salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik adalah Pendidikan Pancasila. Mata pelajaran ini bertujuan membentuk peserta didik yang memahami nilai-nilai Pancasila, memiliki rasa cinta tanah air, serta mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Akhyar & Dewi, 2022). Oleh karena itu, proses pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu didukung oleh media yang mampu membantu

siswa memahami konsep secara konkret dan menarik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Kandis, diketahui bahwa proses pembelajaran masih menghadapi beberapa kendala. Penggunaan media pembelajaran belum bervariasi sehingga siswa cenderung cepat kehilangan fokus saat mengikuti pembelajaran. Meskipun sekolah telah memiliki fasilitas teknologi berupa smart board, pemanfaatannya dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal. Selain itu, sebagian siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru.

Kondisi tersebut terlihat dari hasil evaluasi harian siswa kelas IV pada materi Pendidikan Pancasila. Pada kelas IV.A yang berjumlah 16 siswa, hanya 6 siswa (37,5%) yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75, sedangkan 10 siswa (62,5%) belum mencapai ketuntasan. Sementara itu, pada kelas IV.B yang juga berjumlah 16 siswa, hanya 7 siswa (43,75%) yang mencapai KKM dan 9 siswa (56,25%) belum mencapai ketuntasan. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil

belajar siswa masih tergolong rendah dan perlu mendapatkan perhatian.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah penggunaan video animasi edukasi. Video animasi merupakan media pembelajaran yang mengombinasikan unsur visual, audio, dan teks sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Zahroh et al., 2025). Penggunaan video animasi dapat membantu siswa memahami materi secara lebih konkret, meningkatkan motivasi belajar, serta mempermudah penyampaian informasi oleh guru (Melati et al., 2023; Annisa et al., 2023).

Pada materi Pancasila dalam Diriku, video animasi edukasi dapat menyajikan contoh-contoh penerapan nilai Pancasila yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu menghubungkannya dengan pengalaman nyata. Selain itu, media ini dapat mengoptimalkan pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah tersedia di sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD Negeri 1 Kandis. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi edukasi pada materi Pancasila dalam Diriku terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *desain True Experimental Design* bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Kandis pada semester genap tahun ajaran 2025/2026. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis yang terdiri atas kelas IV.A dan IV.B dengan jumlah 32 siswa. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh sehingga seluruh populasi dijadikan sampel penelitian. Kelas IV.A yang

berjumlah 16 siswa ditetapkan sebagai kelas kontrol dan kelas IV.B yang berjumlah 16 siswa sebagai kelas eksperimen.

Data penelitian diperoleh melalui tes dan dokumentasi. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Kedua kelas diberikan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa, kemudian kelas eksperimen diberi perlakuan menggunakan video animasi edukasi pada materi Pancasila dalam Diriku, sedangkan kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah perlakuan selesai, kedua kelas diberikan *posttest*. Data dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi edukasi terhadap hasil belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian diperoleh melalui pengumpulan data selama pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis. Data berupa nilai *pretest* dan *posttest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang diperoleh menggunakan

tes pilihan ganda sebanyak 10 soal yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Data kuantitatif yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pada desain ini, kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa penggunaan media video animasi edukasi pada materi Pancasila dalam Diriku, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan metode konvensional. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok memperoleh *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah proses pembelajaran selesai, kedua kelompok memperoleh *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan yang berbeda. Adapun bentuk desain penelitian yang digunakan sebagai berikut.

Kelompok	Pre-test	Perlakuan (X)	Post-test
Eksperimen	O_1	X (Media Video Animasi Edukasi)	O_2
Kontrol	O_3	(Pembelajaran menggunakan metode konvensional)	O_4

Keterangan:

O_1 dan O_3 : *Pretest* (Tes Awal)

X : Perlakuan menggunakan media video animasi

O_2 dan O_4 : *Posttest* (Tes Akhir)

Kelompok K : Pembelajaran konvensional.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data digunakan untuk mengolah hasil penelitian dalam menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis (Syahroni, 2022). Data yang dianalisis berupa hasil *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen dan kontrol dengan bantuan program SPSS. Analisis data diawali dengan uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas dilakukan menggunakan uji *Shapiro-Wilk* untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Selanjutnya, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* untuk mengetahui kesamaan varians antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data dinyatakan normal dan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) > 0,05.

Setelah data memenuhi uji prasyarat, pengujian hipotesis

dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* pada taraf signifikansi 0,05. Uji ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan video animasi edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis. Kriteria pengambilan keputusan adalah apabila nilai Sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan apabila nilai Sig. (2-tailed) $\geq$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 1

Deskriptif Analisis

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation
Nilai	Posttest Eksperimen	16	84.38	10.935
	Posttest Kontrol	16	67.50	10.000

Analisis Statistik Parametrik Hasil

Belajar Peserta Didik

Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian untuk mengetahui apakah data hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak (Isnaini et al., 2025).

Pengujian ini merupakan salah satu uji

prasyarat sebelum dilakukan analisis statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan *uji Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS versi 26, karena jumlah sampel pada masing-masing kelompok kurang dari 50 siswa.

Menurut Ghozali & Kusumadewi (2023, hal. 65), uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Data yang memenuhi asumsi normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari atau sama dengan 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

Tabel 2
Uji Normalitas

Tests of Normality			
	Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.900	16	.081
Posttest Eksperimen	.955	16	.565
Pretest Kontrol	.892	16	.060
Posttest Kontrol	.904	16	.094

Berdasarkan table di atas, diperoleh bahwa nilai signifikansi pretest kelas eksperimen sebesar 0,081 dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,565. Sementara itu, nilai signifikansi pretest kelas kontrol sebesar 0,060 dan posttest kelas kontrol sebesar 0,094. Seluruh nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian memenuhi salah satu syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik pada tahap selanjutnya.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat

homogen atau tidak (Yusnarti & Sutyaningsih, 2021). Uji homogenitas merupakan salah satu uji prasyarat yang harus dipenuhi sebelum dilakukan pengujian hipotesis menggunakan statistik parametrik. Dalam penelitian ini, uji homogenitas dilakukan menggunakan *Levene's Test* dengan bantuan program SPSS versi 26.

Menurut Usnadi (2020, hal. 2), uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians antara dua kelompok atau lebih. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil dari 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Adapun hasil uji homogenitas data *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel di bawah.

Tabel 3
Uji Homogenitas

		Levene Statistic	df 1	df 2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.643	1	30	.429
	Based on Median	.771	1	30	.387

Based on Median and with adjusted df	.771	1	27	.387
Based on trimmed mean	.620	1	30	.437

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,429. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,429 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Dengan demikian, data penelitian telah memenuhi syarat untuk dilakukan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test*.

Uji Hipotesis (*Independent T-Test*)

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi *Pancasila dalam Diriku*. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan *Independent Sample t-Test* dengan bantuan program SPSS versi 26. Uji ini digunakan untuk membandingkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

setelah diberikan perlakuan yang berbeda.

Dasar pengambilan keputusan dalam penelitian ini adalah apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih kecil dari 0,05 maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) lebih besar atau sama dengan 0,05 maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak. Adapun hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 4
Hasil Uji Independent T-Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means			
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference
Nilai	Equival	.429	.516	4.387	30	.000	16.875
	variances						
	assumed						
	not assumed						

Berdasarkan Tabel di atas, diperoleh nilai *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,000. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($0,000 < 0,05$),

sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, terdapat pengaruh penggunaan video animasi edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada materi *Pancasila dalam Diriku* di SD Negeri 1 Kandis.

Selain itu, diperoleh nilai *Mean Difference* sebesar 16,875, yang menunjukkan adanya perbedaan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan video animasi edukasi memberikan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan pembelajaran yang menggunakan metode konvensional.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media video animasi edukasi memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis pada materi Pancasila dalam Diriku. Hal ini terlihat dari perbedaan hasil belajar antara kelas eksperimen yang menggunakan media video animasi edukasi dan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Pada kelas eksperimen diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 67 dengan kategori cukup dan meningkat menjadi 84,375 pada saat *posttest*

dengan kategori sangat baik. Sementara itu, pada kelas kontrol diperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 68 dengan kategori cukup. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi edukasi mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil uji hipotesis menggunakan *Independent Sample t-Test* menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} = 4,555$ lebih besar daripada $t_{tabel} = 2,042$. Selain itu, diperoleh nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi edukasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis pada materi Pancasila dalam Diriku. Peningkatan hasil belajar tersebut terjadi karena media video animasi edukasi mampu menyajikan materi secara lebih menarik melalui perpaduan gambar, animasi, teks, dan suara. Penyajian materi yang bersifat visual membantu siswa memahami konsep-konsep yang dipelajari dengan lebih mudah serta meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Karnilah & Fitri, 2024).

Selain itu, penggunaan video animasi juga membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sehingga materi yang disampaikan dapat diterima dengan lebih optimal. Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Wulandari et al., 2020) yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata siswa setelah penggunaan media video animasi serta hasil uji hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh signifikan terhadap hasil belajar. Kesamaan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi edukasi memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis pada materi Pancasila dalam Diriku. Media ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran yang membantu siswa

memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan bermakna sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi edukasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis pada materi Pancasila dalam Diriku. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen dari 67 pada saat pretest menjadi 84,375 pada saat posttest. Sementara itu, nilai rata-rata posttest pada kelas kontrol hanya mencapai 68. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{hitung} = 4,555$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,042$, dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, penggunaan media video animasi edukasi terbukti memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Kandis.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Azri, & Raniyah, Q. (2024). Peran Teknologi Dan Pelatihan Guru Dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 3(4), 4859–4884.
- Ghozali, I., & Kusumadewi, K. A. (2023). Partial Least Squares. *Yoga Pratama*.
- Isnaini, M., Afgani, M. W., Haqqi, A., & Azhari, I. (2025). Teknik analisis data uji normalitas. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(2), 1377-1384.
- Kurnia, Y. D., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Tinjauan literatur: Pengaruh media video animasi dalam pembelajaran ipa terhadap pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Media Ilmu*, 4(1), 56-66.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741.
- Syahroni, M. I. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *EJurnal Al Musthafa*, 2(3), 43-56.
- Tunas, K. O., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka : Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Kebebasan dan Fleksibilitas. *Journal on Education*, 6(4), 22031–22040.
- Usmadi. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis. *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62.
- Wulandari, E., Marlini, C., & Muzakir, U. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas 1/A SD Negeri 32 Banda Aceh. *Jurnal*, 1(1).
- Yusnarti, M., & Suryaningsih, L. (2021). Pengaruh model pembelajaran role playing terhadap hasil belajar siswa Sekolah Dasar. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 253-261.
- Yusra, H., Putri, S. Y., Rani, M. S., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2025). Pemanfaatan media gambar dan video sebagai alat bantu pembelajaran di kelas rendah SD. *Inklusi: Jurnal Pendidikan Islam Dan Filsafat*, 1(2), 109-117.
- Zahroh, F., Apriyani, A., & Afrilia, Y. (2025). Analisis Manfaat Media Audio Visual Animasi sebagai Bahan Pembelajaran Efektif untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Penelitian Mahasiswa*, 3(1), 633–644.