

## **PENGARUH VIDEO ANIMASI TERHADAP PRESTASI BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA KURIKULUM MERDEKA**

Yian Agustin Prihantini<sup>1</sup>, Rahmania Sri Untari<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

[yianagustinprihantini@gmail.com](mailto:yianagustinprihantini@gmail.com), [rahmania.sriuntari@umsida.ac.id](mailto:rahmania.sriuntari@umsida.ac.id)

### **ABSTRACT**

*This study aims to determine the effect of video animation on the learning achievement of Pancasila education in the Independent curriculum. The approach used in this study is quantitative with the type of Experimental Research with Pre-experimental design: one group Pretest-Posttest using research subjects as many as 28 learners. Data collection techniques used are observation, test, and documentation. 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 the T-test Test obtained t-count of 6.621 >2.056 (t-table) and the value of Sig (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 Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis Penelitian Eksperimen dengan desain Pre Eksperimen: One Group Pretest-Posttest menggunakan subjek penelitian sebanyak 28 peserta didik. Teknik Pengumpulan Data yang digunakan adalah observasi, tes, dan dokumentasi. 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-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

#### **A. 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 oleh peserta didik dapat berkembang sesuai dengan potensi pada dirinya (Mulyati 2022). Kurikulum tersebut dapat memberikan kebebasan dan berpusat pada peserta didik dan pendidik, selain itu sekolah berhak dalam memberikan sebuah keputusan proses pembelajaran yang terbaik. 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 (V.A.R.Barao et al. 2022). Kurikulum Merdeka memiliki keunggulan seperti yang sudah disampaikan oleh Kemdikbud (2021b) berfokus dengan materi yang esensial dan pengembangan kompetensi peserta didik sesuai tahapan fase belajarnya, sehingga mereka mampu menyerap pembelajaran secara mendalam, bermakna, dan menyenangkan, serta tidak terburu-buru (Wulandari, D.T., & Sayekti 2022). 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 dan Kewarganegaraan (PPKn) sebagai salah satu mata pelajaran pada jenjang 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 nilai-nilai luhur Pancasila, yaitu yang dapat menghargai setiap perbedaan individu manusia, dari agama, ras, budaya, dan suku, serta sadar akan hak dan kewajibannya sebagai warga Negara Indonesia (Sofiah 2018). Pendidikan Pancasila mencakup nilai-nilai Pancasila sebagai tujuan dari pendidikan karakter yang dimuat dalam Kurikulum Merdeka saat ini, yang didasarkan sikap beriman, bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar 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 (Rahman, Saragi, and Yus 2022) .

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 (Pebriani 2017). Karakteristik muatan Pendidikan Pancasila umumnya bersifat teoritis, abstrak, dan sulit dipahami oleh peserta didik (Anon 2022). 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 (Bayu and Eka Wahyuni 2019). Oleh karenanya, peserta didik merasa kesulitan belajar seperti kurang memahami materi Pendidikan Pancasila tentang Keberagaman Budaya Indonesia, sedangkan dalam belajar materi tersebut peserta didik diharuskan memiliki kemampuan 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 (Marlon 2022). Menurut peserta didik, pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan materi keberagaman budaya dan suku bangsa di Indonesia salah satu materi yang sulit dilihat dan

digambarkan secara langsung oleh indra penglihatan manusia, bagaimana gambaran bentuk-bentuk keragaman suku, bangsa, maupun budaya yang ada di Indonesia (Sukiyasa 2013). 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 harus dilakukan sebuah upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yaitu berupa video animasi yang sesuai dengan tujuan dan kebutuhan pendidik dan peserta didik (Putri, Darmansyah, and Desyandri 2022). 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 (Putra and Sujana 2021).

Dengan penggunaan media animasi sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan untuk memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran dengan baik karena didalamnya 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 (Gabriela 2021). Penggunaan aplikasi kinemaster digunakan sebagai sarana untuk merancang materi yang akan diberikan pendidik dalam bentuk video animasi menjadi alat untuk menyalurkan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar lebih efektif dan bervariasi (Alifah et al. 2022). 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 media pembelajaran berperan besar dalam mendukung pendidik untuk membangkitkan motivasi peserta didik serta membuat suasana belajar menjadi lebih aktif, kreatif, efektif dan tentunya kondisi belajar di dalam kelas akan lebih menyenangkan (Permana 2022).

## **B. Metode Penelitian**

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 (Mas'udah and Suwanda 2018). Sugiyono (2013) berpendapat, bahwa data yang dianalisis pada metode penelitian kuantitatif yaitu dengan menggunakan uji statistik. Untuk jenis metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *Pre-eksperimental design*. Adanya penelitian ini digunakan agar mengetahui adanya pengaruh pada sebuah kelompok yang akan diberikan treatment atau perlakuan secara langsung (Nurwinda et al. 2022), sehingga dengan demikian peneliti akan mencoba menggunakan media video animasi yang diaplikasikan untuk peserta didik selama pembelajaran berlangsung, selanjutnya dilakukan analisis untuk melihat perbedaan data yang didapatkan dari prestasi belajar pada saat peserta didik melaksanakan pretest dan posttest.

Adapun pada penelitian ini, tahapan berikutnya peserta didik diberikan soal pretest dan posttest berupa pertanyaan objektif menggunakan jenis metode *One Grup Pretest Posttest*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh, sehingga sampel yang diambil adalah semua siswa 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) (Untari et al. 2021)

**Keterangan :**

$O_1$  : Nilai awal sebelum adanya perlakuan (pretest)

$O_2$  : Nilai akhir setelah diberi perlakuan (posttest)

$X$  : Perlakuan menggunakan media video animasi

Penelitian eksperimen ini mempunyai tujuan guna melihat 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. Kemudian akan didapatkan hasil analisis dari data yang telah ada,

sehingga dapat diketahui dari ada tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi terhadap prestasi belajar peserta didik kelas IV di SDN Gelam I, 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 dilakukan dengan memberikan 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, prestasi belajar peserta didik dapat diketahui dengan menggunakan video animasi apakah mengalami pengaruh yang signifikan.

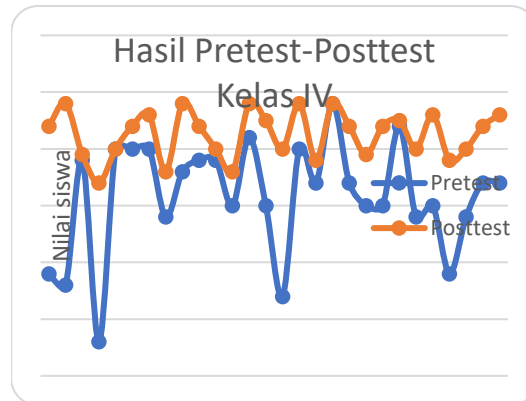
### C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, yang dilakukan di SDN Gelam I, saat proses belajar mengajar diterapkan seperti halnya pembelajaran setiap hari seperti, tahap pertama yaitu kegiatan pendahuluan, tahap kedua kegiatan inti, dan tahap ketiga kegiatan penutup sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah tersusun. Pada pelaksanaan kegiatan pendahuluan, peneliti menjelaskan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar kepada peserta didik. Tahap berikutnya mengaitkan antara pembelajaran sebelumnya dan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Peneliti memberikan pretest kepada peserta didik sebelum memaparkan terkait materi keanekaragaman rumah adat di Indonesia untuk mengetahui kemampuan awal yang dimiliki peserta didik mengenai materi Keberagaman Budaya di Indonesia. Pretest dikerjakan secara individu oleh peserta didik Kelas IV.

Grafik 1 dibawah ini menunjukkan bahwa hasil uji Pretest dan Posttest kelas IV memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil pretest menyatakan 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 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 bahwa mean dari nilai pretest sebelum diberikan perlakuan adalah 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 1. Hasil Uji Reliabilitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.743	26

Uji reliabilitas terhadap instrumen soal pretest dan posttest disini menggunakan metode

Cronbach's Alpha diperoleh sebesar 0,743. Diartikan sebagai instrumen soal Pretest dan Posttest tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat reliabilitas. Sehingga, instrumen soal yang digunakan telah lulus dalam uji reliabilitas. Kemudian uji normalitas digunakan sebagai uji analisis untuk mencari sebaran data yang dihasilkan dari data analisis apakah dinyatakan normal atau tidak. Pada uji ini menggunakan aplikasi SPSS 26, dengan signifikan sebesar 0,05. Jika data yang diperoleh lebih besar dari pada 0,05 maka data dinyatakan normal.

Selanjutnya dilakukan uji normalitas yang dipergunakan untuk menguji adakah data yang dihasilkan berdistribusi normal atau tidak. Pengujian ini digunakan terhadap hasil prestasi belajar pretest dan posttest yang diberikan kepada peserta didik. Pada uji normalitas ini peneliti menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov untuk membuktikan sebuah hipotesis apakah data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Dengan tingkat signifikansi 5% yang digunakan oleh peneliti sebagai dasar pengambilan keputusan dalam pengambilan sampel. data hasil uji normalitas adalah hasil dari nilai posttest yang menunjukkan data normal yaitu  $0,143 > 0,05$ .

**Tabel 2. Hasil Uji Sample Paired T-test**

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

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis t-tabel yang digunakan dari data penelitian sebesar 2,056 didapat dari n-2 yaitu 28-2 dan dianalisis pada t-tabel kemudian hasilnya yaitu 2,056. Didapatkan nilai dari t-hitung  $-6,621 > t$ -tabel 2,056 dengan Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Dalam menentukan kevalidan dan untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini yaitu dengan dibuktikannya hasil analisis Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga diberikan keputusan dengan menggunakan uji T-test. Jika Sig (2-tailed) dibawah 0,05 dinyatakan bahwa berpengaruh 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, hal selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah memberikan materi keanekaragaman rumah adat dengan menerapkan video animasi. Peserta didik menyimak pembelajaran melalui video animasi dengan antusias. Setelah itu peserta didik diberikan instruksi terlebih dahulu untuk mengerjakan soal posttest. Peneliti memberikan posttest pada hari berikutnya mengenai materi Keberagaman Budaya di Indonesia dengan menggunakan soal yang sama saat pretest. 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. Hasil posttest pada Tabel di atas menghasilkan perubahan yang cukup signifikan. Didapatkan nilai maksimal sudah lebih diatas 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.

Berdasarkan tabel menunjukkan bahwa hasil uji hipotesis T tabel yang digunakan dalam penelitian adalah 2,056 diperoleh dari  $n-2$  yaitu 28-2 dan dicari pada t-tabel diperoleh hasilnya yaitu 2,056. Didapatkan nilai t-hitung  $-6,621 > t$ -tabel 2,056 dan Sig (2-tailed)  $0,000 < 0,05$ . Dalam menentukan kevalidan dan untuk menjawab hipotesis pada penelitian ini yaitu dengan dibuktikannya hasil analisis nilai Sig (2-tailed) adalah 0,000. Sehingga diberikan keputusan dengan menggunakan uji T-test. Jika Sig (2-tailed) dibawah 0,05 dinyatakan bahwa terdapat pengaruh terhadap variabel penelitian. Dengan demikian, prestasi peserta didik mengalami peningkatan lebih baik dari setelah diterapkannya pembelajaran dengan video animasi.

Hal ini selaras dengan penelitian-penelitian terdahulu oleh Nurlinda(Auliah et al. 2023) 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 perlakuan media animasi dengan hasil posttest 71%. Selain itu hasil dari penelitian Mega dan Ujang(Krisdiana et al. 2023) menjelaskan bahwa media memberikan pengaruh yang besar karena dapat memberikan rangsangan pada peserta didik agar dapat mendorong pengetahuan yang mulanya bersifat abstrak, verbal maupun simbol visual menuju ke arah yang kongkret dapat divisualisasikan pada realita yang sesungguhnya. Sehingga dengan video animasi lebih memudahkan peserta didik dalam memvisualisasikan materi pada pembelajaran Keberagaman Budaya Indonesia.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat disimpulkan bahwa video animasi memberikan 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 uji hipotesis dilakukan menggunakan Uji T-test pada SPSS 26 didapatkan nilai



Sig (2-tailed) sebesar 0,000. Apabila diamati berdasarkan dasar pengambilan keputusan, nilai tersebut < 0,05 sehingga  $H_1$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Sehingga dikatakan dengan mengaplikasikan video animasi kinemaster mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik dan menjadi sebuah faktor keberhasilan dalam pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alifah, Amara Noer, Tri Fahmi Muzaki, Chealsy Junianti, and Ani Nur Aeni. 2022. "Penggunaan Audio Visual Animasi Dalam Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster." *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 6(4):1316. doi: 10.35931/am.v6i4.1203.
- Anon. 2022. "DOI : <https://doi.org/10.31539/Jo.es.V5i2.4303>." 5:298–304.
- Auliah, Nur, Indri Anugrah Ramadhani, Prodi Pgsd, Universitas Pendidikan, and Muhammadiyah Sorong. 2023. "Penggunaan Media Interaktif Berbasis Animasi Power Point Terhadap Hasil Belajar Materi Gaya Dan Gerak Di Sekolah Dasar." 5(1):89–94.
- Bayu, Gede Wira, and Luh Gede Eka Wahyuni. 2019. "Efektivitas Implementasi Strategi Enjoyable Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Permulaan Peserta Didik Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 3(3):341. doi: 10.23887/jisd.v3i3.16015.
- Gabriela, Novika Dian Pancasari. 2021. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar." *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2(1):104–13. doi: 10.33487/mgr.v2i1.1750.
- Krisdiana, Mega, Ujang Jamaludin, Program Studi, Pendidikan Dasar, Universitas Sultan, and Ageng Tirtayasa. 2023. "Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti PENGARUH MEDIA FLASH CARD UNTUK MENINGKATKAN HASIL." 10:341–54.
- Marlon, Richie. 2022. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." 16(2):235–42.
- Mas'udah, Rizki Putri, and I. Made Suwanda. 2018. "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." *Kajian Moral Dan Kewarganegaraan* 1(6):91–105.
- Mulyati, Sri. 2022. "Jurnal Basicedu." *Jurnal Basicedu* 6(2):2495–2504.
- Nurwinda, Muh Khaedar, Cayati, and Eka HS Fitriana. 2022. "Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo." *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar* 7(1):36–44.
- Pebriani, Corry. 2017. "Pengaruh Penggunaan Media Video Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran

- IPA Kelas V.” *Jurnal Prima Edukasia* 5(1):11–21. doi: 10.21831/jpe.v5i1.8461.
- Permana, Septariawan Prasetya. 2022. “Pengaruh Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Motivasi Belajar IPS Kelas IV.” 6(5):7831–39.
- Putra, IGNAD, and I. W. Sujana. 2021. “Animation Video Based on Tri Kaya Parisudha in the Topic of Cultural Diversity.” *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar* 5(1):149–57.
- Putri, Rati Syafiana, Darmansyah, and Desyandri. 2022. “Implementasi Media Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis TIK Pada Kurikulum Merdeka Belajar Di SD.” *Jurnal Ika: Ikatan Alumni Pgsd Unars* 12(2):167–76.
- Rahman, A., D. Saragi, and A. Yus. 2022. “Implementasi Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan Animasi Pada Mata Pelajaran Ppkn Siswa Kelas Vi Sd Negeri 101927 ....”
- Sofiah, Sofiah. 2018. “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Pembelajaran Interaktif Berbasis Aktivitas Pada Mata Pelajaran PKn Kelas VI SD Negeri 111/IX Jaluko Kabupaten Muaro Jambi.” *Jurnal PGSD* 11(2):91–99. doi: 10.33369/pgsd.11.2.91-99.
- Sukiyasa, Kadek. 2013. “Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Pendidikan Vokasi* 3(1):126–37. doi: 10.29303/jcar.v4i4.2423.
- Untari, Rahmania Sri, Akbar Wiguna, Rugaya Meis Andhiarini, and Arnita Fentrin Pratama. 2021. “Android-Based Educational Games for Online Learning at PG/Kindergarten.” *Jurnal Ilmu Pendidikan* 27(2):81. doi: 10.17977/um048v27i2p81-85.
- U. Inayati, "2st ICIE: International Conference on Islamic Education Title", vol. 2, pp. 293-304, 2022
- Wulandari, D.T., & Sayekti, I. C. 2022. “Jurnal Basicedu.” *Jurnal Basicedu* 6(4):5877–89.