

INOVASI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA DIGITAL ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA TENTANG PANCASILA DALAM PEMBELAJARAN PPKN DI SD

Titin Sunaryati¹, Assyifa Diva Frisnadia², Ratih Amalia Nur
Farida³, Nazwa Hamida⁴

titin.sunaryati@pelitabangsa.ac.id¹, assyifafrisnadia07@gmail.com², aratih282@gmail.com³,
nazwahamida92@gmail.com⁴

Universitas Pelita Bangsa

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi penggunaan media digital animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas IV di SDN Serta Jaya 05 Cikarang, Bekasi, terkait dengan Pancasila dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Penelitian ini mengadopsi pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Data dikumpulkan melalui tiga metode: observasi langsung, wawancara dengan guru dan siswa kelas IV, serta dokumentasi untuk mendukung pelaksanaan penelitian. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media digital animasi mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar Pendidikan Pancasila. Selain itu, media ini membuat siswa lebih aktif berpartisipasi dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan inovatif, sehingga siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran. Namun, terdapat beberapa kelemahan dalam penggunaan media digital animasi, antara lain: 1) keterbatasan alat yang digunakan untuk membuat media animasi, 2) kurangnya keahlian dan pengetahuan dalam proses pembuatan, dan 3) tidak semua materi pembelajaran dapat dikemas dalam bentuk media animasi, hanya sebagian materi dan poin penting yang dapat disajikan dengan cara ini.

Kata Kunci: Media, Video, Animasi, Minat Belajar, Pendidikan Pancasila.

Abstract

The purpose of this study is to evaluate the use of digital animation media in enhancing the understanding of fourth-grade students at SDN Serta Jaya 05 Cikarang, Bekasi, regarding Pancasila in the context of Pancasila and Citizenship Education (PPKn). This research adopts a qualitative approach with a case study design. Data was collected through three methods: direct observation, interviews with teachers and fourth-grade students, and documentation to support the implementation of the research. Data analysis was conducted through the stages of reduction, presentation, and conclusion drawing. The results indicate that the application of digital animation media can increase students' motivation and understanding in learning Pancasila. Furthermore, this media encourages students to participate more actively and facilitates teachers in delivering content in an engaging and innovative manner, making it easier for students to grasp the learning material. However, there are several weaknesses in the use of digital animation media, including: 1) limitations in the tools used for creating animation media, 2) a lack of skills and knowledge in the production process, and 3) not all learning materials can be encapsulated in animation media, as only some materials and key points can be presented in this way.

Keywords: Media, Video, Animation, Interest In Learning, Pancasila Education.

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran vital dalam menanamkan nilai-nilai dan moralitas kepada generasi muda bangsa. Oleh karena itu, memberikan pendidikan sejak usia dini sangatlah krusial (Lusiana & Fatonah, 2022). Selain itu, pendidikan juga berfungsi untuk mengembangkan kecerdasan, pengetahuan, keterampilan, karakter, dan sikap positif lainnya, yang semuanya merupakan bekal bagi siswa dalam melanjutkan pembangunan bangsa dan negara di masa depan. Untuk mencapai generasi yang lebih sukses, diperlukan sumber daya manusia yang lebih kompeten, dan pendidikan merupakan elemen penting dalam proses ini.

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses di mana pengetahuan dan ilmu ditransfer dari guru kepada siswa. Pembelajaran yang efektif dapat berdampak positif pada hasil belajar siswa karena mampu mengoptimalkan kreativitas guru dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik, kreatif, dan aktif dalam menciptakan lingkungan belajar. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat merancang proses pembelajaran dengan memanfaatkan alat bantu seperti media pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Alat ini memiliki peran penting dalam proses transfer pengetahuan dan informasi dari guru ke siswa. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat dapat membuat suasana kelas lebih hidup dan menyenangkan. Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran mencakup peningkatan efisiensi dalam proses belajar mengajar secara keseluruhan, kemudahan bagi siswa untuk memahami dan mengingat materi, serta terciptanya pengalaman edukatif yang lebih berarti dan berkesan. Lingkungan pembelajaran yang dinamis ini tidak hanya membuat kegiatan belajar lebih menarik, tetapi juga membantu siswa menyerap informasi dengan lebih baik. Akibatnya, siswa dapat mencapai pemahaman yang lebih mendalam dan mengingat materi dalam jangka panjang, membangun dasar yang kuat untuk pembelajaran di masa depan (Shopuro & Sukasih, 2023). Oleh karena itu, guru perlu berhati-hati dalam memilih media yang digunakan.

Pendidikan Pancasila, yang lebih dikenal sebagai PKn di tingkat sekolah dasar, memiliki peran penting dalam membentuk kesadaran masyarakat. Mata pelajaran ini bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai, memahami hak-hak, dan mengembangkan rasa tanggung jawab sebagai warga negara. Tujuan utamanya adalah agar setiap individu dapat memberikan kontribusi positif dalam mencapai cita-cita bangsa dan memastikan perilaku masyarakat tetap selaras dengan harapan serta nilai-nilai yang dipegang. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila diintegrasikan ke dalam kurikulum sejak usia dini dan berlanjut di semua jenjang pendidikan. Strategi ini dirancang untuk mempersiapkan generasi penerus yang tidak hanya unggul dalam aspek akademis, tetapi juga memiliki karakter yang sesuai dengan prinsip-prinsip kehidupan berbangsa dan bernegara (Aiman, 2018).

Menurut Nur Aisah et al. (2022), dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar, siswa sering menghadapi beberapa rintangan utama. Tantangan ini meliputi kesulitan dalam memahami penjelasan guru tentang materi, kebingungan terhadap maksud dan tujuan soal-soal yang diberikan, serta kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Tantangan dalam pembelajaran PKn dapat dibagi menjadi dua kategori: faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup aspek-aspek yang berasal dari diri siswa itu sendiri, seperti kondisi kesehatan yang kurang baik, tingkat kecerdasan yang belum optimal, kurangnya minat terhadap mata pelajaran PKn, dan kemampuan belajar yang perlu ditingkatkan. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan lingkungan sekolah. Misalnya, lingkungan pembelajaran PKn yang kurang inovatif dan penggunaan metode pengajaran tradisional oleh guru. Selain itu, faktor keluarga juga

berperan, termasuk perhatian orang tua terhadap kegiatan belajar siswa yang minim, serta banyaknya aktivitas siswa yang mengganggu proses pembelajaran. Pengaruh media sosial, seperti penggunaan telepon seluler dan televisi, juga turut berkontribusi terhadap tantangan yang dihadapi siswa.

Dalam dunia pendidikan, penggunaan media pembelajaran yang menarik semakin menjadi hal yang krusial. Efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar sangat tergantung pada kemampuan pendidik dalam memilih dan mengembangkan media yang sesuai (Dewi et al., 2021). Seiring dengan kemajuan teknologi, alat bantu pembelajaran digital kini menjadi elemen penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil akademik siswa. Di antara berbagai inovasi media pembelajaran modern, media digital animasi semakin populer dan banyak digunakan. Penggunaan media digital, terutama video animasi, tidak hanya menunjukkan adaptasi terhadap perkembangan zaman, tetapi juga menawarkan pendekatan baru yang lebih interaktif dan menarik dalam proses belajar mengajar. Metode ini berpotensi untuk meningkatkan minat siswa, memperdalam pemahaman mereka terhadap materi, dan pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar secara keseluruhan.

Media digital animasi adalah bentuk komunikasi visual yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan gerakan dan efek visual yang menarik. Dengan menggunakan perangkat lunak animasi, konten ini dapat dibuat dalam berbagai format, seperti video, presentasi interaktif, atau aplikasi edukatif. Media ini banyak digunakan dalam bidang pendidikan, pemasaran, dan hiburan karena kemampuannya untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam konteks pendidikan, media animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membantu mereka memahami konsep-konsep kompleks melalui visualisasi yang jelas, serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif. Selain itu, media digital animasi memungkinkan penyampaian pesan dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat lebih efektif dalam menarik perhatian audiens. Dengan perkembangan teknologi, akses dan penggunaan media animasi semakin mudah, menjadikannya alat yang berharga di berbagai bidang.

Media digital animasi merupakan media pembelajaran audiovisual yang menggabungkan elemen gambar bergerak dan suara, mirip dengan film dan video. Menurut Rahmayanti (2018), media ini mengintegrasikan animasi bergerak, suara, dan karakter animasi. Dibandingkan dengan jenis media pembelajaran lainnya, media digital animasi memiliki beberapa keunggulan, seperti variasi konten yang lebih beragam dan daya tarik yang lebih tinggi bagi siswa. Penggunaan media digital animasi dalam proses belajar mengajar dapat membuat penyajian materi menjadi lebih menarik, meningkatkan minat dan keterlibatan siswa, serta memudahkan mereka dalam memahami materi yang disampaikan. Dengan karakteristik ini, media digital animasi menjadi alat yang efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan, pada akhirnya, berkontribusi pada pemahaman yang lebih baik terhadap materi pelajaran. Selain itu, penggunaan media digital animasi dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan kreativitas, menjadikan suasana kelas lebih menyenangkan dan bervariasi, jauh dari pendekatan tradisional yang monoton.

Hasil penelitian dan wawancara dengan guru di SDN Serta Jaya 05 Cikarang, Bekasi 03 menunjukkan bahwa salah satu masalah yang sering muncul dalam proses belajar mengajar adalah penggunaan metode pengajaran yang cenderung statis dan kurang bervariasi. Hal ini telah diidentifikasi sebagai faktor utama yang menghambat efektivitas pembelajaran. Metode mengajar yang monoton ini berdampak signifikan terhadap dinamika kelas, berpotensi menurunkan minat dan antusiasme siswa terhadap materi pelajaran. Metode pembelajaran yang kurang bervariasi adalah masalah umum yang dapat membuat

siswa kehilangan ketertarikan pada proses belajar. Untuk mengatasi masalah ini, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan efektif yang dapat membangkitkan minat belajar siswa. Di era modern, media digital animasi menjadi pilihan yang sangat tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa.

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Wann Nurdiana Sari et al. (2023), terdapat temuan menarik mengenai penggunaan media video dalam pembelajaran PKn. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa integrasi media video dalam penyampaian materi PKn memberikan dampak positif yang signifikan. Secara khusus, penggunaan video berhasil meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran PKn serta memperdalam pemahaman mereka mengenai materi yang diajarkan. Meskipun guru menghadapi beberapa tantangan dalam pelaksanaannya, respon siswa terhadap penggunaan media video ini sangat menggembirakan. Siswa menunjukkan antusiasme dan penerimaan positif terhadap metode pembelajaran ini.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Susilawati (2023) yang berjudul “Pengembangan Media Digital Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar.” Penelitian ini berfokus pada penggunaan media digital animasi jenis stop motion dalam konteks pembelajaran PPKn di sekolah dasar. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital animasi stop motion memberikan dampak positif, dengan efektivitas tinggi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PPKn, serta terdapat peningkatan signifikan pada nilai tes siswa setelah penerapan media ini. Selain itu, media digital animasi stop motion juga dianggap sangat praktis untuk diintegrasikan dalam pembelajaran PPKn.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media audiovisual berupa media digital animasi. Media ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi pelajaran serta meningkatkan minat belajar mereka. Penelitian ini diberi judul “Inovasi Pembelajaran Berbasis Media Digital Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa tentang Pancasila dalam Pembelajaran PPKn di SD.”

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Tujuannya adalah untuk memperoleh wawasan mendalam mengenai efektivitas media digital animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Pancasila dalam pengajaran materi Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar. Lokasi penelitian ditetapkan di SDN Serta Jaya 05 Cikarang, Bekasi, dengan pelaksanaan yang dijadwalkan pada Oktober 2024. Partisipan penelitian terdiri dari siswa dan guru kelas IV di sekolah tersebut. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode utama: wawancara, observasi langsung, dan analisis dokumen. Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV untuk mendapatkan informasi yang relevan. Observasi di lokasi penelitian digunakan untuk mengamati proses pembelajaran, termasuk penggunaan media digital animasi dan respons siswa. Dokumentasi berfungsi sebagai bukti pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan interaksi siswa. Analisis data dilakukan melalui empat tahap: pengumpulan data, reduksi data untuk memfokuskan pada informasi yang relevan, penyajian data dalam format yang terstruktur, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi. Pendekatan ini memungkinkan pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan media digital animasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi di SDN Serta Jaya 05 Cikarang, Bekasi, terlihat bahwa dalam beberapa sesi pembelajaran, guru masih lebih dominan menggunakan metode ceramah, meskipun terkadang memanfaatkan media digital, termasuk media digital animasi. Penggunaan media digital animasi terbukti mampu meningkatkan semangat, ketertarikan, dan keterlibatan siswa dalam memahami Pancasila dalam pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa cenderung lebih aktif bertanya dan menunjukkan antusiasme saat menonton media digital animasi yang digunakan dalam pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Irawan et al. (2023), yang menunjukkan bahwa penggunaan media digital animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi, memperluas pengetahuan mereka, meningkatkan fokus belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang baru dan menyenangkan.

Data yang diperoleh juga didukung oleh hasil wawancara dengan guru Kelas IV yang menyatakan bahwa pembelajaran digital telah diterapkan di SDN Serta Jaya 05 Cikarang, Bekasi. Langkah ini diambil untuk memastikan bahwa sekolah tetap relevan dengan perkembangan teknologi terkini. Guru tersebut mengungkapkan bahwa pemanfaatan media digital animasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat mempermudah dan mengefisienkan proses pengajaran. Penggunaan media ini dianggap lebih praktis bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

Implementasi media digital animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa. Media ini berperan penting dalam memfasilitasi pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Melati et al. (2023), penggunaan media digital animasi sebagai alat pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media digital animasi yang menarik dan interaktif mampu membangkitkan minat siswa, merangsang rasa ingin tahu mereka terhadap materi pembelajaran, serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Selain itu, penggunaan media animasi dalam pembelajaran dapat menghindari kejenuhan dan menjadikan proses belajar lebih dinamis serta tidak monoton.

Penelitian ini mengungkapkan efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis media digital animasi dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa kelas IV di SDN Serta Jaya 05 Cikarang, Bekasi terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Media digital animasi terbukti berhasil meningkatkan ketertarikan siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, dengan siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap konsep-konsep yang diajarkan. Media ini efektif dalam memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan mendukung. Siswa cenderung lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kombinasi antara gambar dan suara dalam media digital animasi membantu menyederhanakan materi yang abstrak atau kompleks. Aspek visual dari media digital animasi membuat pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Sunami & Aslam (2021) menyatakan bahwa penggunaan elemen gerak, warna, dan suara dalam media digital animasi dapat membantu siswa mengatasi keterbatasan penjelasan verbal, terutama untuk konsep-konsep yang memerlukan visualisasi. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap topik dan memungkinkan pemahaman yang lebih mendalam.

Media digital animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan pelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Penggunaan media ini juga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, media video dapat memberikan dampak positif pada cara mengajar guru (Andrasari, 2022). Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan video dapat mendukung proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru.

Namun, penggunaan media digital animasi juga memiliki beberapa kekurangan. Menurut Dewayanti et al. (2023), beberapa kekurangan tersebut meliputi: 1) Keterbatasan peralatan – Proses produksi media digital animasi sering terhambat oleh kurangnya akses terhadap peralatan yang memadai, yang dapat mempengaruhi kualitas dan kompleksitas animasi yang dihasilkan. 2) Keahlian teknis yang terbatas – Pembuatan media digital animasi memerlukan keterampilan khusus yang tidak selalu dimiliki oleh para pendidik. Kurangnya pengetahuan dan keahlian dalam bidang ini dapat menjadi penghalang dalam menciptakan konten berkualitas. 3) Keterbatasan dalam penyajian materi – Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara komprehensif melalui format media digital animasi. Seringkali, hanya poin-poin utama atau bagian tertentu dari materi yang dapat disajikan secara efektif dalam bentuk animasi.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap Pancasila serta pemahaman dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Pembelajaran yang menggunakan media digital animasi juga menjadikan siswa lebih aktif, membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik dan inovatif, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media digital animasi memiliki beberapa kelemahan, yaitu: 1) Keterbatasan peralatan – Proses produksi media digital animasi sering terhambat oleh kurangnya akses terhadap peralatan yang memadai, yang dapat mempengaruhi kualitas dan kompleksitas animasi yang dihasilkan. 2) Keahlian teknis yang terbatas – Pembuatan media digital animasi memerlukan keterampilan khusus yang tidak selalu dimiliki oleh para pendidik. Kurangnya pengetahuan dan keahlian di bidang ini dapat menjadi penghalang dalam menciptakan konten berkualitas. 3) Keterbatasan dalam penyajian materi – Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara komprehensif melalui format media digital animasi. Seringkali, hanya poin-poin utama atau bagian tertentu dari materi yang dapat disajikan secara efektif dalam bentuk animasi.

Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan semakin berkembang. Hal ini memerlukan peningkatan keterampilan bagi guru dan siswa. Dengan demikian, diharapkan para guru, peneliti di masa depan, serta pemangku kepentingan dalam dunia pendidikan dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan mengembangkan media baru untuk siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, U. (2018). Peningkatan Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila dan Prestasi Belajar PKn dengan Metode Pembelajaran Cooperative Learning Model Picture and Picture di MIN 2 Sleman. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 3(1), 159–168.
- Andrasari, N. A. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA pada Masa Pandemi Covid-19 di MIM Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.33061/js.v4i2.6658>
- Dewi, S. M., Sofyan, D., & Priyono, A. (2021). Pop-Up Book Learning Media for Nationalism Character Building. *International Journal of Elementary Education*, 6(1), 10–17. <https://dx.doi.org/10.23887/ijee.v6i1>

- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v7i01.738>
- Lusiana, L., & Fatonah, S. (2022). Pendidikan Karakter pada Siswa melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6651–6660. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3067>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Nur Aisah, R., Masfiah, S., & Shokib Rondli, W. (2022). ANALISIS FAKTOR PENYEBAB KESULITAN BELAJAR PPKn DI SD. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 671–685. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v8i1.339>
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V sdn se-gugus sukodono sidoarjo laily rahmayanti pgsd fip universitas negeri surabaya abstrak. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Shopuro, D., & Sukasih, S. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Bermuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. 6, 571–581.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1129>
- Susilawati, W. O. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 5933–5942.
- Wann Nurdiana Sari, Wawan Shokib Rondli, Ummi Khoirun Nisa, & Isyti Nihayati. (2023). Analisis Penerapan Media Video dalam Pembelajaran PPKn di SD Negeri Pulorejo 02. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 130–134. <https://doi.org/10.56799/jceki.v2i2.1348>