

EFEKTIVITAS VIDEO ANIMASI DALAM PEMBELAJARAN HAK DAN KEWAJIBAN WARGA NEGARA

Hardi Abdul Hakim¹, Ramadhani Rahelia R.S², Yola Azila Nafrianti³, Ferdi Mahendra⁴, Diaz Sari⁵

¹Universitas Muhammadiyah Riau

²Universitas Muhammadiyah Riau

³Universitas Muhammadiyah Riau

⁴Universitas Muhammadiyah Riau

⁵Universitas Muhammadiyah Riau

Alamat e-mail : (1230402122@student.umri.ac.id), Alamat e-mail :

(2230402120@student.umri.ac.id), Alamat e-mail :

(3230402004@student.umri.ac.id), Alamat e-mail :

(4230402175@student.umri.ac.id), Alamat e-mail : (5diazsari.ds@gmail.com)

ABSTRACT

This study aims to analyze the effectiveness of the use of animated videos in Civic Education (PKn) learning on the rights and obligations of citizens in grade IV of SD IT Esa Unggul. The background of the research departs from the problems of PKn learning which are still verbal and abstract so that students have difficulty understanding the basic concepts of citizenship. The research approach used a descriptive qualitative method with the subjects of one PKn teacher and 28 students. Data was collected through observation and interviews, then analyzed using Miles and Huberman's interactive model which included data reduction, data presentation, and conclusion drawn. The results of the study showed that animated videos improved learning activities, attention focus, and emotional responses of students. This visual medium helps to concretize abstract concepts, facilitates understanding, and encourages active participation through discussions after video screening. The findings are in line with visual communication theory, agenda setting, and uses and gratifications that explain how media is able to direct attention, provide meaning, and meet students' learning needs. Nonetheless, technical barriers such as internet connection and video duration require the active role of teachers in facilitating learning to remain effective. The research concludes that animated videos are an effective learning medium to increase students' understanding and activeness on the rights and obligations of citizens, and are relevant to the demands of the Independent Curriculum which emphasizes the use of technology and more interactive learning.

Kata kunci: animated videos, Civic Education, citizens' rights and obligations, learning activities, elementary schools

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) pada materi hak dan kewajiban warga negara di kelas IV SD IT Esa Unggul. Latar belakang penelitian berangkat dari permasalahan pembelajaran PKn yang masih bersifat verbal dan abstrak sehingga siswa kesulitan memahami konsep-konsep dasar kewarganegaraan. Pendekatan penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan subjek satu guru PKn dan 28 siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara, kemudian dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi meningkatkan aktivitas belajar, fokus perhatian, serta respons emosional siswa. Media visual ini membantu mengkonkretkan konsep abstrak, memudahkan pemahaman, dan mendorong partisipasi aktif melalui diskusi setelah pemutaran video. Temuan tersebut selaras dengan teori komunikasi visual, agenda setting, serta uses and gratifications yang menjelaskan bagaimana media mampu mengarahkan perhatian, memberikan makna, dan memenuhi kebutuhan belajar siswa. Meskipun demikian, hambatan teknis seperti koneksi internet dan durasi video memerlukan peran aktif guru dalam memfasilitasi pembelajaran agar tetap efektif. Penelitian menyimpulkan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan keaktifan siswa pada materi hak dan kewajiban warga negara, serta relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pemanfaatan teknologi dan pembelajaran yang lebih interaktif.

Kata kunci: video animasi, Pendidikan Kewarganegaraan, hak dan kewajiban warga negara, aktivitas belajar, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di sekolah dasar merupakan landasan penting dalam membentuk karakter warga negara yang berwawasan kebangsaan, memiliki kesadaran hukum, serta mampu berpartisipasi dalam kehidupan bernegara secara bertanggung jawab (Winataputra, 2013)(231315757, n.d.). Namun, pelaksanaan pembelajaran PKn di lapangan masih menghadapi berbagai kendala,

terutama dalam penyampaian materi yang bersifat abstrak, seperti hak dan kewajiban warga negara. Materi-materi PKn kerap disampaikan secara verbal, tekstual, dan tidak kontekstual, sehingga siswa hanya menghafal tanpa menginternalisasi nilai-nilai PKn secara utuh. Pembelajaran semacam ini mengabaikan karakteristik kognitif siswa sekolah dasar yang membutuhkan representasi visual dan pengalaman konkret, sehingga berpotensi menimbulkan miskonsepsi

dan rendahnya kedalaman pemahaman nilai (Oktavia Aritonang et al., n.d.). Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menelaah fenomena tersebut melalui pengalaman guru dan siswa selama pembelajaran berbasis video animasi.

Ketegangan akademik muncul ketika di satu sisi, kurikulum menuntut PKn menjadi media penanaman nilai dan sikap, tetapi di sisi lain, strategi pembelajaran yang digunakan masih belum mampu menjawab kebutuhan kognitif dan afektif siswa sekolah dasar(8330 (1), n.d.). Pendekatan konvensional yang didominasi ceramah dan hafalan terbukti tidak efektif dalam membangun pemahaman yang bermakna serta partisipasi aktif siswa .Hal ini diperparah oleh anggapan sebagian guru bahwa PKn adalah mata pelajaran "ringan" yang tidak memerlukan pendekatan inovatif, sehingga terpinggirkan dari arus inovasi media pembelajaran digital yang kini berkembang pesat.

Urgensi permasalahan ini semakin menonjol dalam konteks implementasi Kurikulum Merdeka, yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi, pemanfaatan teknologi, serta penekanan pada

kemandirian dan kreativitas peserta didik(RAMA_86206_, n.d.). Sayangnya, studi Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar belum optimal dalam memanfaatkan media digital dalam pembelajaran PKn, meskipun fasilitas teknologi telah tersedia. Salah satu hambatan utamanya adalah ketidaksiapan pedagogis guru dalam mengadaptasi teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar.

Situasi yang sama juga terjadi di SD IT Esa Unggul, guru-guru masih menghadapi tantangan dalam menyampaikan materi hak dan kewajiban secara menyeluruh dan menarik(Witasari & Suyadi, 2024). Siswa cenderung cepat bosan dengan metode ceramah konvensional dan kesulitan menghubungkan konsep-konsep PKn realitas kehidupan sehari-hari. Berdasarkan observasi awal dan refleksi guru, terdapat kebutuhan mendesak untuk menghadirkan inovasi media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga menyenangkan.

Berbagai penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video animasi memiliki potensi positif dalam proses

pembelajaran. membuktikan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam pelajaran IPA kelas IV, di mana siswa yang menggunakan media visual menunjukkan pemahaman yang lebih baik dibandingkan dengan yang hanya mengandalkan media cetak. Meski bukan dalam konteks PKn, temuan ini memperlihatkan efektivitas media visual dalam menyampaikan konsep-konsep kompleks(Yuliana Sinaga et al., n.d.-a).juga menemukan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran tematik tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat keterlibatan emosional mereka selama proses belajar. Dalam konteks PKn yang menekankan penguatan nilai dan sikap, hal ini sangat relevan. Sementara lebih spesifik meneliti efektivitas animasi dalam pembelajaran PKn pada materi norma dan aturan. Penelitiannya menunjukkan bahwa animasi membantu konkretisasi materi abstrak, namun belum mengkaji pengaruhnya terhadap keaktifan atau partisipasi siswa secara menyeluruh.

Masih terdapat celah penelitian terkait bagaimana media ini dapat

mendorong keterlibatan aktif dan internalisasi nilai pada materi hak dan kewajiban warga negara, terutama dalam implementasi Kurikulum Merdeka(n.d.). Oleh karena itu, penelitian ini diarahkan untuk mengisi celah tersebut dengan menguji efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa terhadap materi hak dan kewajiban di SD IT Esa Unggul, serta mengeksplorasi hambatan dan strategi implementasi media digital dalam pembelajaran PKn. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dari bidang Sistem Informasi melalui pengembangan media pembelajaran digital yang kontekstual dan inovatif bagi pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan penelitian yang digunakan bertumpu pada metode kualitatif deskriptif, yang dipilih karena mampu menggambarkan pengalaman belajar secara apa adanya dari sudut pandang guru dan siswa. Literatur seperti Moleong (2012) dan Denzin & Lincoln (2005) menegaskan bahwa pendekatan ini memberi ruang untuk

memahami makna, proses, serta interpretasi subjek penelitian terhadap penggunaan media pembelajaran, termasuk video animasi. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa efektivitas media visual tidak cukup diukur dengan angka, melainkan membutuhkan pemahaman mendalam melalui observasi dan wawancara, sebagaimana dikemukakan oleh Hadi Kusdiyanto et al. (2024) dan Manik et al. (2023).

Subjek penelitian mencakup satu guru PKn dan 28 siswa kelas IV SD IT Esa Unggul yang mengikuti pembelajaran bertema hak dan kewajiban warga negara. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive untuk memastikan keterwakilan data, mempertimbangkan tingkat keterlibatan siswa, kemampuan akademik, serta keberagaman karakter sebagaimana disarankan Azis et al. (2023). Objek penelitian berupa video animasi dari kanal YouTube Meylisya Rachnaniar, yang dipilih karena relevan dengan kebutuhan pembelajaran pada tahap operasional konkret menurut teori Piaget. Penelitian berlangsung pada April–Juni 2025, selaras dengan ketersediaan materi dan kesiapan

teknis sekolah sebagaimana digarispawahi oleh Yusuf (2017).

Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara untuk menangkap respons siswa, interaksi di kelas, serta pandangan guru mengenai penggunaan video animasi. Teknik triangulasi diterapkan untuk meningkatkan validitas temuan, mengikuti rekomendasi studi Andini et al. (2021) dan Agustina et al. (2023). Melalui dua teknik utama tersebut, penelitian ini berupaya menggali pengalaman belajar siswa secara mendalam, termasuk aspek kognitif dan emosional yang muncul selama penggunaan media visual.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman (1994), yang meliputi reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Pendekatan ini memungkinkan peneliti mengorganisasi temuan secara sistematis serta membangun interpretasi berbasis pola yang muncul di lapangan, sebagaimana juga diterapkan dalam penelitian oleh Rakhman et al. (2024) dan Birru (2024). Proses analisis ini membantu memetakan kontribusi video animasi terhadap keaktifan siswa, memahami dinamika kelas, serta mengidentifikasi

kendala yang terjadi, sehingga menghasilkan pemahaman komprehensif mengenai efektivitas media pembelajaran yang diteliti.

C. Hasil dan Pembahasan

Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD IT Esa Unggul, Jalan Gabus, Kecamatan Marpoyan Da mai, Kota Pekanbaru, Provinsi Riau(Winingsi et al., n.d.). Sekolah ini memiliki visi membentuk generasi islami yang cerdas, mandiri, dan berakhlak mulia. Meski aktif mengembangkan metode pembelajaran inovatif, penggunaan media digital dalam pembelajaran PKn masih menghadapi tantangan dari segi infrastruktur dan kesiapan guru.

Peningkatan Aktivitas Siswa melalui Video Animasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berdampak signifikan terhadap peningkatan aktivitas siswa. Ketika video diputar, siswa duduk lebih tegak, fokus pada layar, dan menunjukkan respons emosional terhadap isi video. Mereka menjadi lebih berani bertanya dan berdiskusi secara aktif setelah tayangan selesai.

Hal ini menunjukkan keterlibatan kognitif dan afektif siswa meningkat (Yuliana Sinaga et al., n.d.-b).

Peningkatan ini selaras dengan Teori Komunikasi Visual yang menyatakan bahwa media visual membantu mengkonkretkan informasi abstrak menjadi lebih mudah dipahami oleh otak anak. Elemen visual yang menarik mampu merangsang perhatian dan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran PKn. Siswa juga menyatakan bahwa mereka lebih memahami materi karena visualisasi dalam video membantu mereka mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Belajar, n.d.). Seperti ungkapan salah satu siswa, "Aku jadi tahu kenapa harus buang sampah pada tempatnya, karena ada anak yang ditegur gurunya di video." Pernyataan ini menunjukkan bahwa media video berhasil menyampaikan nilai-nilai PKn secara kontekstual. Sesuai dengan Teori, siswa secara aktif terlibat dengan media yang sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka. Video animasi memenuhi kebutuhan hiburan, kognitif, dan afektif, sehingga siswa merasa pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak

membosankan Keterlibatan aktif ini merupakan indikator keberhasilan media dalam meningkatkan aktivitas belajar siswa..

Keunggulan dan Kendala Penggunaan Video Animasi

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran PKn di SD IT Esa Unggul menunjukkan beberapa keunggulan utama. Pertama, video membantu menjelaskan konsep abstrak seperti hak dan kewajiban warga negara. Contohnya, video menampilkan anak yang ditegur karena membuang sampah sembarangan, yang membuat siswa langsung memahami konsep tanggung jawab sosial Keunggulan ini diperkuat oleh Teori Agenda Setting yang menyatakan bahwa media mampu menentukan fokus perhatian audiens(Herawati et al., 2022). Dalam hal ini, video animasi menjadikan topik PKn yang abstrak menjadi lebih relevan dan pribadi bagi siswa, sehingga meningkatkan motivasi mereka untuk belajar Kedua, suasana kelas menjadi lebih hidup. Guru menyatakan bahwa siswa lebih antusias dan aktif berdiskusi saat menggunakan video dibanding metode ceramah. Hal ini menunjukkan

bahwa video bukan hanya alat bantu belajar, melainkan strategi pedagogis yang efektif.Namun, terdapat beberapa kendala. Pertama, koneksi internet yang tidak stabil menghambat pemutaran video, menyebabkan gangguan dalam proses belajar. Kedua, durasi video yang panjang memerlukan penyesuaian agar sesuai dengan waktu belajar. Ketiga, siswa tetap memerlukan bimbingan guru untuk memahami isi video secara menyeluruh.Kendala ini menunjukkan bahwa efektivitas media tetap bergantung pada peran guru sebagai fasilitator. Guru perlu merancang pembelajaran yang menggabungkan video dengan diskusi dan penjelasan tambahan agar proses belajar tetap interaktif dan bermakna.Dengan demikian, meskipun video animasi memiliki beberapa tantangan, manfaatnya dalam membangun pemahaman dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Pkn jauh lebih besar. Video animasi dapat menjadi media yang efektif apabila didukung dengan strategi pedagogis yang sesuai dan kesiapan infrastruktur sekolah.

Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, penggunaan video animasi dalam pembelajaran PKn terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa, membangun keterlibatan emosional, serta mempermudah pemahaman terhadap konsep abstrak seperti hak dan kewajiban warga negara. Temuan ini memiliki keterkaitan yang kuat dengan beberapa teori yang telah dibahas dalam tinjauan pustaka(Annisa' Istiqomah & Rondli, n.d.).Pertama, dalam konteks Teori Komunikasi Visual, media animasi berperan penting dalam mengubah konsep verbal yang abstrak menjadi visual yang konkret. Seperti dijelaskan oleh Hae, Tantu & Widiastuti (2021), elemen visual dapat memperkuat pemahaman siswa karena otak anak lebih cepat merespons gambar daripada teks. Hal ini terbukti dalam penelitian ini, di mana siswa lebih memahami konsep "tanggung jawab sosial" ketika melihat tokoh dalam video mengalami kejadian nyata, dibandingkan hanya melalui penjelasan lisan. Dengan demikian, video animasi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi bagian integral dari strategi pedagogis yang efektif di tingkat sekolah dasar.Kedua, temuan

ini juga sesuai dengan Teori Agenda Setting oleh McCombs dan Shaw (1972), yang menyatakan bahwa media dapat memengaruhi fokus perhatian audiens. Video animasi tidak hanya menyampaikan isi materi, tetapi juga mampu menempatkan nilai-nilai PKn sebagai isu yang relevan dan penting bagi siswa. Ketika siswa melihat situasi dalam video yang berkaitan langsung dengan kehidupan mereka, seperti membuang sampah, menolong teman, atau menghormati aturan sekolah, mereka mulai menganggap bahwa materi PKn bukan sekadar pelajaran, tetapi bagian dari kehidupan sehari-hari.

Ketiga, dari sudut pandang Teori Uses and Gratifications, siswa secara aktif merespons media animasi karena media tersebut memenuhi kebutuhan mereka, baik dari sisi kognitif (memahami materi), afektif (merasakan kesenangan saat belajar), maupun sosial (terlibat dalam diskusi)(Yuda et al., n.d.). Respons siswa yang mengatakan "seru" atau "jadi lebih paham karena ada gambarnya" menunjukkan bahwa mereka tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi secara sadar memilih untuk terlibat lebih aktif

karena media tersebut relevan dan menyenangkan bagi mereka. Hal ini mengonfirmasi bahwa motivasi internal siswa untuk belajar meningkat ketika media pembelajaran dirancang sesuai dengan dunia mereka. Namun demikian, pembelajaran berbasis video animasi tidak terlepas dari tantangan. Koneksi internet yang tidak stabil, durasi video yang kurang sesuai, serta kecenderungan siswa menjadi pasif jika tidak didampingi dengan strategi diskusi adalah faktor-faktor yang harus diantisipasi. Oleh karena itu, keberhasilan penggunaan video animasi sangat bergantung pada peran guru dalam merancang pembelajaran yang terstruktur dan interaktif. Guru tidak dapat sepenuhnya menggantikan pengajaran dengan media, tetapi harus berperan sebagai fasilitator yang memandu siswa dalam mengeksplorasi isi video secara kritis. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media video animasi tidak hanya memiliki keunggulan visual, tetapi juga berfungsi sebagai jembatan pedagogis yang efektif dalam konteks Kurikulum Merdeka yang menekankan diferensiasi, kreativitas, dan partisipasi aktif siswa.

Pembelajaran PKn yang sebelumnya dianggap membosankan, dapat diubah menjadi pengalaman yang menyenangkan, relevan, dan bermakna melalui pendekatan media digital yang kontekstual dan terintegrasi secara tepat.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran PKn di kelas IV SD IT Esa Unggul mampu memberikan perubahan nyata dalam dinamika kelas. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk berpikir, bertanya, dan berdiskusi secara aktif—sesuatu yang sebelumnya jarang terjadi dalam metode ceramah konvensional. Video animasi mempermudah pemahaman konsep abstrak seperti hak dan kewajiban warga negara dengan menyajikan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa (Ningsih et al., n.d.). Ini membuktikan bahwa media visual bukan hanya alat bantu, tetapi jembatan pedagogis yang memperkuat hubungan antara materi dengan pengalaman sehari-hari siswa. Meski terdapat beberapa kendala teknis, seperti keterbatasan

internet dan panjangnya durasi video, hal tersebut tidak mengurangi nilai media ini sebagai sarana pembelajaran yang efektif. Kuncinya terletak pada peran aktif guru dalam mengarahkan proses belajar dan kesiapan infrastruktur sekolah. Dengan kata lain, video animasi berhasil menghidupkan kembali ruang kelas PKn yang selama ini dianggap “kering dan membosankan” menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- 8330 (1). (n.d.).
231315757. (n.d.).
Agustina, I., Marlina, L., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., & Jaya, U. B. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa. *Journal of Civics and Education Studies*, 10(2).
Annisa' Istiqomah, I., & Rondli, W. S. (n.d.). *Analisis Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar*.
Azis, A., Arbaina Fariza, A., Fithriani Saleh, S., & Ekafitria Bahar, E. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran PAMER Berbantuan Video Animasi Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 13).
BAB II KAJIAN TEORITIS 2.1 Kajian Teori 2.1.1 Pengertian Belajar. (n.d.).
Birru, A., & Ilmiah Bidang Pendidikan Dasar, J. (2024). *Pengembangan Media Video Animasi pada Materi Kewajiban dan Hakku Sebagai Warga Negara untuk Siswa Sekolah Dasar*.
Farizki, M. W., Fitri Wiyono, D., Mustafida, F., Islam, P. A., & Islam, A. (n.d.). *VICRATINA: Jurnal Pendidikan Islam PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA ISLAM NUSANTARA MALANG*. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>
Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
Hadi Kusdiyanto, M., Ppkn, P., Artikel, I., & Disetujui, D. (2024). Unnes Civic Education Journal PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN SMART APPS CREATOR 3 MATERI PERILAKU WARGA NEGARA SESUAI HAK DAN KEWAJIBAN BAGI SISWA KELAS X SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Tijan/ Unnes Education Journal* (2024) / 1 UCEJ, 1(1). <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ucej>
Herawati, G., Bagus, I., Gunayasa, K., & Istiningsih, S. (2022).

- Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dalam Pemebelajaran PPKN. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
<https://doi.org/10.29303/jcar.v4i4.2423>
- Isnaini, M., Sofwan, M., Habibi, A., Jambi, U., Jambi -Muara, J., Bulian, K. M., 15, M., Darat, K., Jambi, L., Kota, K. M., & Jambi, J. (2023). Pendekatan Uses And Gratification Theory pada Penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 05(04).
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial: Studi Pada Teori Uses and Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1), 92–104.
<https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i1.187>
- Khoirun Nisa, U., Purnamasari, V., Sulianto, J., PGRI Semarang, U., Sidodadi Timur No, J., Semarang Timur, K., Semarang, K., & Tengah, J. (n.d.). Analisis Penggunaan Media Video Dalam Pembelajaran PPKN Kelas IV SDN Plamongansari 02. *Journal on Education*, 06(01), 4091–4097.
- Manik, A., Maya, D., Siregar, S., Gaol, L. L., Manurung, R. G., Gajahmanik, S. E., Siagian, L., & Rachman, F. (2023). Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi di SMP Negeri 27 Medan. *Pancasila and Civics Education Journal*, 2(3), 33–38.
<https://doi.org/10.30596/jcositte.v1i1.xxxx>
- Ni Komang Astari, I Ketut Gading, & I Made Citra Wibawa. (2024). Media Video Pembelajaran Interaktif Kontekstual pada Muatan PPKn untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Sains Dan Humaniora*, 8(1), 50–59.
<https://doi.org/10.23887/jppsh.v8i1.77429>
- Ningsih, M., Pudjiastuti, R., & Mukaddamah, I. (n.d.). Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga Dan Kesadaran Hidup Rukun. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2023(1), 415–424.
- Nurhadi Tri Wibowo, M. (2023). MINISTRATE A Systematic Literature Review of Uses and Gratifications of Media During the COVID-19 Pandemic. In *Jurnal Birokrasi & Pemerintahan Daerah* (Vol. 5, Issue 3).
- Oktavia Aritonang, V., Aulia, A., Dewi Sari Hutabarat, S., Nisha Bintang, F., Christian Sigalingging, A., Anastasya Silaban, L., & Guru Sekolah Dasar, P. (n.d.). ANALISIS EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DALAM MENINGKATKAN PEMAHAMAN PKN SD ANALYSIS OF THE EFFECTIVENESS OF THE USE OF LEARNING MEDIA IN IMPROVING UNDERSTANDING OF ELEMENTARY CIVICS.
<https://jicnusantara.com/index.php/jiic>
- PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN KELAS II SD The Effect of the use of Learning Media Video Animation

- to the Learning Outcome of Civic Education 2nd Grade Elementary school. (n.d.).
- Pradana, S., Tinggi, S., & Tanggamus, I. T. (n.d.). *Efektivitas Penggunaan Video Animasi sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. <http://synergizejournal.org/index.php/JTPD/index>
- Rahmadani, R. R., & Surbakti, K. (n.d.-a). Mei 2024 1)2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Universitas Quality Jl. Ngumban Surbakti*, 3(18).
- Rahmadani, R. R., & Surbakti, K. (n.d.-b). Mei 2024 1)2) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Universitas Quality Jl. Ngumban Surbakti*, 3(18).
- Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., Rizky, M., Hakim, A., & Fkip, P. (2024). PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN KARUNDANG 1. In *Journal Genta Mulia* (Vol. 16, Issue 1). <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm>
- RAMA_86206_. (n.d.).
STUDI LITERATUR: PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR PKn SISWA SEKOLAH DASAR SKRIPSI. (n.d.).
- Winingsi, R., Afriani, A., Rahmawati, E., Ayu, N., Nelviandra, F., Setiawan, B., Rama, K., 1✉, W., & Ayu, N. N. (n.d.). *Copyright @ Kartika Desain Model dan Media Pembelajaran PKN Di Sekolah Dasar*.
- Witasari, R., & Suyadi, S. (2024). Systematic Literature Review; Pembelajaran Berdiferensiasi Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Al-Azkiya: Jurnal Pendidikan MI/SD*, 9(2), 184–197.
- <https://doi.org/10.32505/azkiya.v9i2.8654>
- Yuda, N., Halidjah, S., Program, T. S., Pendidikan, S., Sekolah, G., Fkip, D., & Pontianak, U. (n.d.). **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA KELAS KELAS III SD.**
- Yuliana Sinaga, D., Panggabean, E. S., & Rangkuti, C. (n.d.-a). **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR.** 4. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Yuliana Sinaga, D., Panggabean, E. S., & Rangkuti, C. (n.d.-b). **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA DI SEKOLAH DASAR.** 4. http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal
- Yusuf, M. (2017). **PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 NGAPA.** In *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS* (Vol. 1). <http://ojs.uho.ac.id/index.php/JWKP-IPS>