

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN PPKN DAN DAMPAKNYA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA

Nurjumiati¹, Lalu Sumardi², Sawaludin³, Edy Herianto⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Universitas Mataram, Indonesia

*Corresponding Author: ¹nnurjumiati@gmail.com, ²lalusumardi.fkip@unram.ac.id, ³sawaludin@unram.ac.id, ⁴edy.herianto@unram.ac.id

Article History

Received:

Revised:

Accepted:

Abstrak: Media pembelajaran video animasi memiliki fungsi sebagai rangsangan pikiran, perasaan, perhatian dan motivasi memperjelas materi pelajaran. Tujuan penelitian ini ialah mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima. Kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen serta nonequivalent control group design digunakan dalam kajian ini. Populasinya ialah siswa kelas X1 – X11 berjumlah 395 siswa. Purposive Sampling menjadi teknik pengambilan sampel dan didapatkan kelas X5 35 siswa jadi kelas eksperimen dan X2 35 siswa jadi kelas kontrol. Teknik tes, observasi dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data serta uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis sebagai teknik analisis data. Hasil penelitian didapatkan mean *pretest* kelas eksperimen yaitu 35,9 dan *pretest* kelas kontrol 36. Rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 86,82 dan *posttest* kelas kontrol 79,5. Setelah diuji hipotesis menggunakan uji-t didapatkan $t_{hitung} 8,43$ sedangkan $t_{tabel} 1,69$. Kriteria pengujiannya jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,43 > 1,69$) jadi, H_a diterima dan H_o ditolak. Kesimpulannya ialah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

Kata Kunci: Video Animasi, Media Pembelajaran, Hasil Belajar

PENDAHULUAN

Guru sebagai salah satu pendidik memiliki peranan dan kedudukan yang strategis dalam membantu agar terwujudnya tujuan pendidikan nasional. Seorang guru harus benar-benar memiliki sikap tanggung jawab, profesional, cakap, dan kreatif dalam melaksanakan tugasnya. Mendidik, membimbing, mengajar, dan melatih ialah tugas utama guru sehingga dapat membentuk generasi yang berkualitas (Tirtarahardja & Sulo, 2005).

Keahlian dalam bidang akademik dan memiliki kreatifitas yang baik belum cukup efektif bagi seorang pendidik apabila belum tepat dalam menggunakan berbagai strategi pembelajaran. Kebijakan guru memilih strategi pembelajaran yang tepat agar bisa meningkatkan rasa keingintahuan siswa merupakan usaha guru agar tercapainya kualitas proses belajar dan hasil yang maksimal. Begitupun dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Guru PPKn tidak sebatas mentransfer pengetahuan bagi siswa, namun diiringi dengan pemahaman wawasan kebangsaan, wawasan kebhinnekaan, dan kesadaran akan nilai-nilai luhur budaya bangsa.

Peran yang dilakukan guru PPKn dalam meningkatkan kesadaran kewarganegaraan siswa dapat dilakukan dengan mengaitkan materi pelajaran beserta contoh disekitar kehidupan siswa. Misalnya memperkenalkan keanekaragaman budaya Indonesia yang dapat dimulai dari daerah asal siswa, mengajak siswa untuk menghargai perbedaan, dan contoh lainnya yang biasa dilakukan siswa. Mengaitkan materi dengan kehidupan siswa memberikan kemudahan siswa untuk mengerti sehingga

siswa bisa menerapkannya dalam pergaulan di lingkungan sekolah ataupun masyarakat. Pemahaman tersebut akan membentuk perilaku siswa dalam kehidupan sebagai warga negara yang memiliki tanggung jawab, menanamkan sikap nasionalisme, dan sadar akan kewajiban dan haknya dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Sawaludin, 2016:4).

Penjelasan materi yang panjang disertai contoh tanpa menggunakan alat bantu berupa media akan membuat pelajaran PPKn terasa kurang menyenangkan. Kegiatan belajar akan lebih bermakna apabila digunakan media pembelajaran karena alat bantu tersebut memiliki peran pentingnya tersendiri. Menurut Ambiyar & Jalinus (2016:7) Pemanfaatan media akan lebih menjamin terjadinya pemahaman yang lebih baik, berpengaruh terhadap semangat belajar dan kondisi pembelajaran yang lebih hidup sehingga nantinya terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi ajar. Penggunaan media pembelajaran yang menarik meringankan guru pada saat menyampaikan materi dan siswa mudah memahaminya sehingga pembelajaran terasa lebih efektif. Media yang digunakanpun bukan hanya media asal jadi, namun diperlukannya sedikit sentuhan guru kreatif untuk bagaimana mengembangkan media tersebut agar sesuai dengan karakteristik siswa dan isi materi.

Salah satu usaha guru agar terciptanya suasana kelas yang aktif dan menyenangkan adalah memilih untuk memanfaatkan media pembelajaran video animasi yang meliputi suara, teks, dan gambar yang disusun sehingga menghasilkan gerakan. Menurut kinesh, Niken & Subekti (2015) media video animasi termasuk dalam media pembelajaran paling tepat untuk digunakan karena pemanfaatan media video animasi lebih baik dalam memvisualisasikan konsep pada materi PPKn yang bersifat abstrak sehingga dapat memberi pengaruh pada kemampuan daya ingat siswa. Selain itu, media video animasi dapat menyampaikan informasi secara keseluruhan dengan melibatkan indera pendengar dan indera penglihat dalam satu kegiatan sehingga dapat menimbulkan reaksi siswa terhadap apa yang telah didengar dan ditonton (Djamarah, 2002:141). Reaksi tersebut menimbulkan feedback yang akan menciptakan suasana kelas yang aktif.

Proses pembelajaran akan lebih bermakna jika guru memanfaatkan media video animasi yang mengkombinasikan audio dan visual. Media video animasi mengakomodasi tipe belajar siswa auditif, visual serta kinestetik. Menurut Pietono (2014:150) bahwa pemanfaatan media video animasi menjadi salah satu usaha guna mempermudah pemahaman, menarik perhatian, dan meningkatkan kualitas belajar mengajar. Pemanfaatan media pembelajaran video animasi membuat materi lebih bermakna bagi siswa sehingga nantinya diharapkan mampu memberi pengaruh pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal bahwa faktanya terdapat siswa yang tidak tuntas dalam pelajaran PPKn. Salah satu permasalahannya dikarenakan guru belum maksimal dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ketika pembelajaran berlangsung guru menggunakan buku siswa serta menerapkan metode ceramah di depan kelas, sehingga siswa merasa tidak berminat tanpa adanya sesuatu yang bisa menarik perhatian. Tanpa adanya rasa tertarik pada diri siswa untuk belajar akan memberi dampak pada hasil belajar siswa tidak maksimal.

Presentase ketuntasan belajar siswa hanya mencapai ketuntasan 32,25% dan 67,75% belum tuntas. dimana Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75 sesuai standar kompetensi lulusan bidang PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima. Berdasarkan permasalahan tersebut perlu dilakukannya perbaikan kualitas proses belajar mengajar dengan memanfaatkan media pembelajaran video animasi. Oleh karenanya sangat penting dilakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA di SMA Negeri 4 Kota Bima.” Penelitian ini diharapkan bisa menjadi acuan guru agar meningkatkan mutu pembelajaran.

METODE

Pendekatan kuantitatif ialah jenis penelitian yang melakukan analisis dengan data numerik mulai dari mengumpulkan data, melakukan penafsiran data, sampai pada hasil akhir yang diolah dengan metode statistika (Martono, 2010:85).

Quasi experiment dipilih sebagai jenis penelitian serta desainnya *nonequivalent control group design*. *Quasi experiment* memiliki kelas kontrol yang secara intensif tidak mampu mengontrol

variabel lain yang memberi pengaruh selama eksperimen (Sugiyono, 2013:77). Alasan digunakannya eksperimen quasi karena adanya keterbatasan dalam melakukan pengacakan seperti halnya dalam eksperimen acak, namun dengan eksperimen kuasi proses eksperimen masih bisa dikontrol. Tujuan digunakannya eksperimen kuasi adalah agar diketahuinya peningkatan suatu variabel setelah diberikan perlakuan.

Desain *nonequivalent control group design* merupakan skema penelitian dimana kelas eksperimen serta kelas kontrol sebagai sampel. Desain *nonequivalent control group design* merupakan skema penelitian dimana kelas eksperimen serta kelas kontrol sebagai sampel yang awalnya tidak dipilih secara acak (Sugiyono, 2013:113). Keadaan awal haruslah terlebih dahulu diketahui dengan melakukan pretest untuk melihat perbedaan kelas kontrol serta kelas eksperimen. Posttest akan diberikan pasca sebelumnya ada perlakuan. Adapun mekanisme ini dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 1 Nonequivalent Control Group Design

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₃	-	O ₄

Keterangan:

O1: *Pretest* eksperimen

O3: *Pretest* kontrol

X : Perlakuan pada kelas eksperimen memanfaatkan media pembelajaran video animasi

O2: *Posttest* eksperimen

O4: *Posttest* kontrol

Populasinya sebanyak 395 siswa dari keseluruhan kelas X yang berjumlah 11 kelas. Teknik *purposive sampling* dipilih untuk melakukan pengambilan sampel menurut tujuan, kriteria, dan pertimbangan sesuai kompetensi berdasarkan topik penelitian (Sugiyono, 2013:85). Alasan dilakukannya teknik *purposive sampling* karena terdapat kelompok populasi yang secara internal berlainan sehingga diperlukannya penyepadan kelas. Berdasarkan teknik *purposive sampling* terpilihlah kelas X5 kelas eksperimen dan kelas X2 kelas kontrol.

Tes, observasi dan dokumentasi dipilih sebagai teknik pengambilan data dengan instrument penelitiannya ialah tes pilihan ganda, dan lembar observasi. Sedangkan teknik analisis datanya ialah uji prasyarat, uji hipotesis pada taraf signifikan 0,05% serta uji N-Gain. Adapun hipotesisnya ialah:

Ha: Ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai *pretest* 35 siswa dalam kelas eksperimen tertinggi 46, terendah 17, mean 35,9, median 30 dan modus 31,5. Nilai hasil *pretest* dari 35 siswa dalam kelas kontrol diperoleh nilai tertinggi 57, terendah 20, mean 36, median 33,2 dan modus 29,73. Kemudian untuk nilai hasil *posttest* dari 35 siswa dalam kelas eksperimen didapatkan nilai tertinggi 93, terendah 77, mean 86,2, median 93 dan modus 87,6. Nilai hasil *posttest* dari 35 siswa dalam kelas kontrol didapatkan nilai tertinggi 90, terendah 70, mean 79,5, median 81,37 dan modus 79,23.

Uji statistik memberikan hasil siswa belajar dengan media video animasi mempunyai nilai rata-rata tidak beda jauh dengan nilai rata-rata siswa yang belajar tanpa memanfaatkan media video animasi. Kelompok eksperimen memiliki kinerja yang baik dalam hal ketuntasan klasikal. Capaian kelompok eksperimen pada tingkat ketuntasan sempurna sebesar 100%, sedangkan kelompok kontrol mencapai 94% dan KKM sebesar 75. Walaupun perbedaannya tidak terlalu besar, namun hasil ini sepadan dengan indikator penelitian yaitu 95% siswa mencapai KKM.

Uji normalitas menentukan normal atau tidak normalnya suatu data. Selain itu, pengujian normalitas juga dapat membantu menentukan pengujian hipotesis yang bakal digunakan ialah uji statistik parametrik atau uji statistik non-parametrik. Uji Chi-Square (Chi Kuadrat) dengan taraf signifikan 0,05 dan $dk = k-1$ digunakan dalam menentukan normalitas. Hasilnya didapatkan data data *posttest* kelas eksperimen $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($14,43 < 48,60$). Kemudian *posttest* kelas kontrol $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ ($13,45 < 48,60$). Maka dari kedua kelas berdistribusi normal.

Tujuan uji homogenitas yaitu memastikan varians data sama atau tidak. Uji homogenitas juga dapat membantu dalam penentuan penggunaan statistika parametrik atau statistika non parametrik. Uji homogenitas digunakannya uji F dengan taraf signifikansi 5%. Nilai *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol didapatkan data homogen. Dikatakan homogen jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada taraf signifikan 5%. Adapun kelas eksperimen dan kelas kontrol ialah $F_{hitung} = 1,01$ dengan $F_{tabel} = 4,14$. Maka dapat dikatakan *posttest* kedua kelas homogen dengan $F_{hitung} < F_{tabel}$.

Selanjutnya dilakukannya uji hipotesis guna mengetahui jawaban atas rumusan masalah. Uji hipotesis dilakukan dengan statistika parametrik karena data telah terdistribusi normal dan homogen, selain itu jumlah siswa dalam kelas eksperimen dan kontrol berjumlah sama ($n_1 = n_2$). Adapun rumusnya ialah Separated Varian.

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

Statistik	Posttest	
	Eksperimen	Kontrol
N	35	35
\bar{X}	86,82	78,81
S^2	16,22	15,66
t_{hitung}	8,43	
t_{tabel}	1,69	
Keputusan	$t_{hitung} > t_{tabel}$	

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis dapat ditarik kesimpulan ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima. Diketahui bahwa t_{hitung} 8,43 kemudian dibandingkan dengan nilai t_{tabel} 1,69. Apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Tetapi justru sebaliknya $t_{hitung} > t_{tabel}$ sehingga dinyatakan bahwa H_0 ditolak. Adapun uji N-Gain mean kelas eksperimen 0,81 masuk tingkatan tinggi serta nilai mean kelas kontrol 0,66 masuk dalam tingkatan sedang sehingga hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Melalui observasi peneliti selama proses belajar mengajar berbantuan media video animasi diketahui bahwa spirit belajar pada kelas eksperimen lebih bervariasi dikarenakan siswa terlihat aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran, siswa aktif memberikan opini serta sesekali bertanya. Selain itu, siswa dapat lebih paham dan mengerti materi yang dipelajari. Media video animasi dapat menunjang proses belajar mengajar serta memanfaatkan fasilitas sekolah untuk media pembelajaran. Karenanya media video animasi membuat siswa tidak bosan pada saat belajar karena materi biasanya disampaikan hanya melalui penjelasan guru saja. Keadaan tersebut mengindikasikan bahwa video animasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran serta membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajarannya.

Sementara pada kelas kontrol siswa diberi pembelajaran yang konvensional. Siswa kurang aktif selama pembelajaran dan tidak banyak membuat keributan di-kelas cenderung mendengar materi yang di jelaskan oleh pendidik dan tidak sering memberikan opininya atau mengomentari atas apa yang telah di dengarkan. Prestasi belajar yang berbeda di kelas kontrol dan kelas eksperimen dipicu oleh perbedaan perlakuan dalam proses belajar. Media video animasi dalam dunia pendidikan mempunyai kemampuan memikat peserta didik., mengembangkan daya imajinasi siswa yang abstrak, meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan memenuhi gaya belajar siswa dengan mendengar, melihat dan merasa (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Video animasi yang runtut dengan tampilan karakter animasi yang unik dan pergerakan slide yaitu berasal dari serangkaian item yang bergerak sesuai dengan plot menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan.

Menurut Slameto (2012:54) hasil belajar siswa juga terpengaruh oleh faktor eksternal seperti lingkungan sekolah, pendidik, sumber belajar, fasilitas serta suasana belajar, selain faktor siswa antara lain kesiapan belajar, perhatian, motivasi, minat, sifat psikis dan fisik. Selain itu, menurut Riyana (2012:3) proses pembelajaran yang efektif, menyenangkan, menarik dan bermakna bagi siswa dipengaruhi oleh berbagai unsur salah satunya tersedianya berbagai sumber belajar seperti media akan menciptakan kondisi belajar siswa yang menarik dan menyenangkan. Faktor yang memberikan pengaruh lebih terhadap hasil belajar menurut penelitian ini adalah motivasi dan fokus siswa, serta faktor eksternal seperti instruktur, lingkungan belajar, dan sumber belajar. Akibatnya sangat minim perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Namun, ketika mengkaji motivasi, menjadi jelas bahwa kelompok eksperimental menunjukkan tingkat dorongan yang lebih tinggi untuk memperoleh pengetahuan baru.

Hasil penelitian ini selaras dengan kajian Wulandari (2018) bahwasanya dalam mengaplikasikan media video animasi mampu memberikan dampak bagi meningkatnya hasil belajar siswa. Proses belajar memakai video animasi membuat suasana lebih hidup serta siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran sebab merasa tertarik untuk menonton konten pembelajaran dalam bentuk video animasi.

Selanjutnya penelitian Kresnandya (2020) bahwa pemanfaatan media video animasi memudahkan kegiatan belajar mengajar bagi guru dan mendorong siswa dalam mencerna materi pelajaran. Kecakapan siswa pada materi yang disajikan melalui video animasi mencapai skor yang signifikan dan hasil yang sangat baik daripada hasil belajar pada proses pembelajaran tidak digunakannya media video animasi.

Sejalan dengan pendapat dari Arsyad (2014:12) lebih baik belajar melalui berbagai indera seperti pandangan dan indera pendengar. Seorang siswa belajar lebih banyak dibandingkan apabila materi disampaikan dengan menonton atau sekedar rangsangan visual saja. Jika dibandingkan perolehan hasil belajar melalui penglihatan dan pendengaran, terdapat perbedaan hasil yang signifikan. Sekitar 90% hasil belajar didapatkan dari indera penglihat, 5% melalui indera pendengar dan 5% melalui indera lainnya. Artinya pemanfaatan media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap efektivitas pembelajaran dan penyampaian pesan serta materi. Selain itu, media pembelajaran mampu membuat siswa dapat membangkitkan motivasi, minat belajar, meningkatkan pemahaman, memudahkan interpretasi dan ringkasan informasi.

Menurut Daryanto (2016:109) keuntungan lainnya adalah (1) video menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Metode mengajar menjadi lebih beragam tidak hanya disajikan secara tutur kata saja. Kelebihan tersebut dapat memberikan kemudahan dalam mencerna materi. (2) mampu memancing pandangan siswa untuk fokus, unsur perhatian ini menjadi hal penting dalam proses belajar. Video animasi dapat menarik perhatian karena sifatnya yang visual dan menarik, materi yang ditampilkan juga interaktif. (3) lebih efisien dalam menyampaikan pesan. pesan yang disampaikan lebih efisien. Video animasi dapat menyajikan informasi secara lebih singkat dan jelas. Hal ini memudahkan siswa dalam memahami materi.

Kesimpulannya ialah pemanfaatan media pembelajaran media video animasi meningkatkan prestasi belajar pada ranah kognitif. Media pembelajaran video animasi memberikan suasana belajar kian aktif, efektif serta menyenangkan sehingga siswa memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan belajar. Hasil belajar siswa menjadi meningkat sesudah diberikannya perlakuan dengan menggunakan media video animasi menjadi bukti bahwa media tersebut membuat siswa cepat memahami materi.

KESIMPULAN

Uji-t digunakan sebagai pengujian hipotesis dengan rumus separated varians dan didapatkan hasil pemanfaatan media video animasi memberi pengaruh pada hasil belajar di kelas eksperimen daripada kelas kontrol yang tidak memanfaatkan media video animasi. Pernyataan itu didukung hasil Uji-t dalam taraf signifikansi 5%, dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($8,43 > 1,69$) sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Hasil perhitungan tersebut membuktikan adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 4 Kota Bima.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada bapak Dr. Lalu Sumardi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing satu yang telah membimbing, memberikan arahan, masukan, saran serta motivasi. Kepada bapak Sawaludin, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing dua yang membimbing memberikan arahan, masukan, saran serta motivasi dan untuk bapak Dr. Edy Herianto M,Ed. Selaku dosen penguji yang telah banyak memberikan saran dan masukan. Serta terima kasih kepada ibu Dra. Endang Pancawati selaku guru pengampu mata pelajaran PPKn di Sekolah SMA Negeri 4 Kota Bima yang telah banyak membantu dan memberikan arahan kepada saya ketika melakukan penelitian.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, S, B. (2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Kresnandya, F. (2020). Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata. *Jurnal Metaedukasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(1), 28–37. <https://doi.org/10.37058/metaedukasi.v2i1.1810>
- Kinesh., Subekthi, N., & Agung, T. (2015). Pengaruh Model Problem Based Learning dengan Media Animasi Flash terhadap Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa. *Journal of Biology Education*, 4(3), 319-320. <https://doi.org/10.15294/jbe.v4i3.9587>
- Martono, N. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder (sampel halaman gratis)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Pietono, Y. D. (2014). *Mendidik Anak Sepenuh Hati*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Sawaludin. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Sarana Pembinaan Nasionalisme Pada Masyarakat Multikultural. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(1), 68–74. [doi:10.36312/JIME.V2I1.290](https://doi.org/10.36312/JIME.V2I1.290)
- Slameto. (2012). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Sukiyasa, K., & Sukoco, S. (2013). Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(1), 126–137. <https://doi.org/10.21831/jpv.v3i1.1588>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Tirtarahardja, U., & Sulo, S. L. L. (2005). *Pengantar pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wulandari, I. S., Salam, M., & Fauzan, A. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar PPKN Pada Siswa Kelas X MIPA di SMA Negeri 8 Kota Jambi. *Skripsi*. Universitas Jambi. 1–10.