

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP
KEMAMPUAN LITERASI PKN SISWA KELAS III SD NEGERI
020617 BINJAI SELATAN T.P. 2025/2026**

***THE EFFECT OF USING ANIMATED VIDEO MEDIA ON CIVIC
EDUCATION LITERACY SKILLS OF GRADE III STUDENTS
AT SD NEGERI 020617 BINJAI SELATAN
ACADEMIC YEAR 2025/2026***

Novri Delima Pasaribu⁽¹⁾, Dr. Srie Faizah Lisnasari⁽²⁾, Restio Sidebang⁽³⁾,
^{1), 2), 3)} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan, Universitas Quality

⁽¹⁾novripasaribu26@gmail.com, ⁽²⁾lisnasari.2502@gmail.com, ⁽³⁾restiosidebang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan literasi PKn siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan yang disebabkan oleh pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi PKn siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen dan desain *Non-Equivalent Control Group Design*. Subjek penelitian berjumlah 39 siswa, terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen yang diajar menggunakan media video animasi dan 19 siswa kelas kontrol yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes kemampuan literasi PKn berupa *pretest* dan *posttest*. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata nilai *pretest* kelas kontrol (IIIA) sebesar 47,25 dan kelas eksperimen (IIIB) sebesar 55. Setelah perlakuan, rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen meningkat menjadi 85 dengan kategori kemampuan literasi (tinggi), sedangkan kelas kontrol menjadi 60,26 dengan kategori kemampuan literasi (tingkat sedang). Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai $t_{hitung} (6,182) > t_{tabel} (2,026)$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi PKn siswa. Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi PKn siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Kemampuan Literasi Pkn.

ABSTRACT

This study was motivated by the low Civic Education literacy skills of third-grade students at SD Negeri 020617 Binjai Selatan, which resulted from the use of conventional teaching methods. This study aims to determine the effect of using animated video media on the Civic Education literacy skills of third-grade students at SD Negeri 020617 Binjai Selatan in the 2025/2026 academic year. The research employed a quantitative approach with a quasi-experimental method using a Non-Equivalent Control Group Design. The research subjects consisted of 39 students, including 20 students in the experimental class who were taught using animated video media and 19 students in the control class who were taught through conventional learning methods. Data were collected through Civic Education literacy tests administered in the form of pretests and posttests. The results showed that the average pretest score of the experimental class was 55, while the control class obtained 47.75. After the treatment, the average posttest score of the experimental class increased to 85 (categorized as high literacy skills), while the control class reached 60.26 (categorized as moderate literacy skills). The hypothesis test results indicated that the t_{count} (6.182) was greater than the t_{table} (2.026), thus H_0 was rejected and H_1 was accepted. These findings demonstrate that the use of animated video media has a significant effect on improving students' Civic Education literacy skills. The study concludes that there is a significant influence of using animated video media on the Civic Education literacy skills of third-grade students at SD Negeri 020617 Binjai Selatan in the 2025/2026 academic year.

Keywords: *Animated Video Media, Civic Education Literacy.*

PENDAHULUAN

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang berfungsi membentuk karakter dan kepribadian peserta didik agar menjadi warga negara yang berakhlak, bertanggung jawab, serta memahami hak dan kewajibannya. Pembelajaran PKn di sekolah dasar diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai moral dan sosial yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, proses pembelajaran yang berlangsung di kelas sering kali masih berpusat pada guru dan dilakukan secara konvensional. Siswa hanya mendengarkan penjelasan tanpa keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan berdampak pada rendahnya kemampuan literasi siswa dalam memahami materi PKn.

Hasil observasi yang dilakukan di SD Negeri 020617 Binjai Selatan menunjukkan bahwa kemampuan literasi PKn siswa kelas III masih rendah. Berdasarkan data guru kelas, sebanyak 47,4% siswa kelas IIIA dan 60% siswa kelas IIIB belum mencapai tingkat

kemampuan literasi yang diharapkan. Siswa belum mampu memahami isi bacaan, menjelaskan nilai-nilai Pancasila, dan mengaitkan konsep PKn dengan kehidupan nyata. Pembelajaran yang monoton serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu penyebab utama. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan inovasi dalam penyampaian materi agar siswa lebih mudah memahami isi pembelajaran.

Media video animasi merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi PKn siswa. Media ini menampilkan gambar bergerak, suara, dan teks yang menarik, sehingga mampu membantu siswa memahami konsep abstrak secara konkret. Penggunaan video animasi dapat menumbuhkan minat belajar, meningkatkan fokus, serta membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Literasi PKn Siswa Kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026.”

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (*quasi-experimental*). Pendekatan ini digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi PKn siswa. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Non-Equivalent Control Group Design*, yaitu melibatkan dua kelompok yang masing-masing diberi perlakuan berbeda. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol diajar dengan metode konvensional tanpa menggunakan media tersebut. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan Tahun Pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 39 orang. Sampel penelitian terdiri atas 20 siswa kelas eksperimen dan 19 siswa kelas kontrol. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil tahun pelajaran 2025/2026 di SD Negeri 020617 Binjai Selatan, Kecamatan Binjai Selatan, Kota Binjai.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes essay yang disusun untuk mengukur kemampuan literasi PKn siswa. Tes ini diberikan dua kali, yaitu *pretest* sebelum perlakuan dan *posttest* setelah perlakuan. Pengumpulan data dilakukan melalui beberapa tahap, meliputi persiapan instrumen, pelaksanaan *pretest*, pemberian perlakuan pada kelompok eksperimen

dengan media video animasi, pelaksanaan pembelajaran konvensional pada kelompok kontrol, serta pelaksanaan *posttest*. Data hasil penelitian dianalisis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*) dengan taraf signifikansi 0,05 untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok. Sebelum dilakukan uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas sebagai uji prasyarat analisis data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

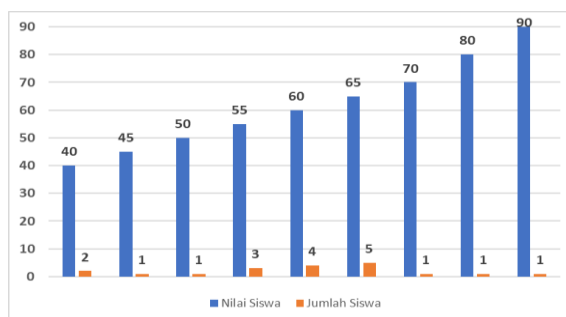
Hasil Penelitian

1. Posttest kelas kontrol: Setelah perlakuan diberikan, perhitungan posttest dilakukan. Berikut ini adalah Tabel 1 yang menggambarkan distribusi frekuensi data posttest kelas kontrol:

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Posttest* Kelas Kontrol

NO	X_i	F_i	X_i^2	$F_i X_i$	$F_i X_i^2$
1	40	2	1600	80	3200
2	45	1	2025	45	2025
3	50	1	2500	50	2500
4	55	3	3025	165	9075
5	60	4	3600	240	14400
6	65	5	4225	325	21125
7	70	1	4900	70	4900
8	80	1	6400	80	6400
9	90	1	8100	90	8100
Σ	-	19	-	1145	71725

Berdasarkan dari Tabel 1 distribusi frekuensi hasil *Posttest* kelas kontrol, dengan total 19 siswa, diperoleh bahwa nilai *Posttest* bervariasi dari 40 hingga 90. Jumlah total skor *Posttest* seluruh siswa adalah 1145, dengan total kuadrat nilai sebesar 71725. Nilai yang paling sering muncul berada pada rentang 60 dan 65, masing-masing dicapai oleh 4 dan 5 siswa. Hasil rata-rata posttest kelas kontrol yaitu 60,26.



Gambar 1 Diagram Batang Posttest Kelas Kontrol

Berdasarkan Gambar 1 diagram batang *Posttest* kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil penelitian dari 19 siswa terdapat 2 siswa yang mendapat nilai 40, 1 siswa yang mendapat nilai 45, 1 siswa yang mendapat nilai 50, 3 siswa yang mendapatkan nilai 55, 4 siswa yang mendapatkan nilai 60, 5 siswa yang mendapatkan nilai 65, 1 siswa yang mendapatkan nilai 70, 1 siswa yang mendapatkan nilai 80, dan 1 siswa yang mendapatkan nilai 90.

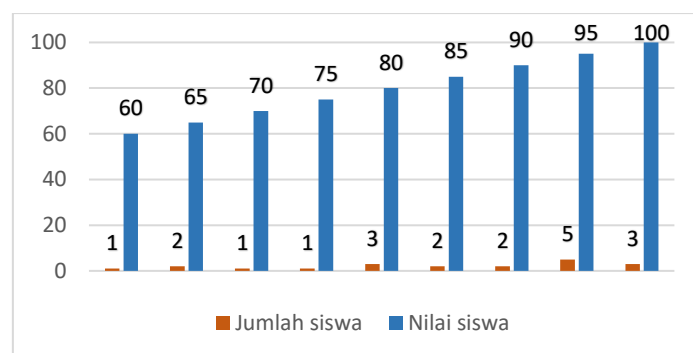
2. Posttest kelas Eksperimen : Setelah perlakuan diberikan, perhitungan posttest dilakukan. Berikut ini adalah Tabel 2 yang menggambarkan distribusi frekuensi data posttest kelas eksperimen:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Data Hasil *Posttest* Kelas Eksperimen

NO	Xi	Fi	Xi ²	Fi · Xi	Fi · Xi ²
1	60	1	3600	60	3600
2	65	2	4225	130	8450
3	70	1	4900	70	4900
4	75	1	5625	75	5625
5	80	3	6400	240	19200
6	85	2	7225	170	14450
7	90	2	8100	180	16200
8	95	5	9025	475	45125
9	100	3	10000	300	30000
Σ		20		1700	14755

Berdasarkan dari Tabel 4.10 distribusi frekuensi hasil *Posttest* kelas kontrol, dengan total 20 siswa, diperoleh bahwa nilai *Posttest* bervariasi dari 60 hingga 100. Jumlah total skor *Posttest* seluruh siswa adalah 1700, dengan total kuadrat nilai sebesar 147.550. Nilai yang paling sering muncul berada pada rentang 95, 80, dan 100, masing-masing dicapai oleh 5, 3, dan 3 siswa. Hasil rata-rata *posttest* kelas eksperimen yaitu 80.

Selanjutnya dari tabel tersebut, data disusun menjadi diagram yang akan menunjukkan batas-batas kelas. Diagram tersebut berbentuk batang, berikut diagram batang dari data kelas IIIB yang diberi perlakuan kelas kontrol tanpa media pembelajaran video animasi:



Gambar 2 Diagram Batang Posttest Kleas Eksperimen

Berdasarkan Gambar 4.5 diagram batang *Posttest* kelas Eksperimen menunjukkan bahwa hasil penelitian dari 20 siswa terdapat 1 siswa yang mendapat nilai 60, 2 siswa yang mendapat nilai 65, 1 siswa yang mendapatkan 70, 1 siswa yang mendapatkan nilai 75, 3 siswa yang mendapatkan nilai 80, 2 siswa yang mendapatkan nilai 85, 2 siswa yang mendapatkan nilai 90, 5 siswa yang mendapatkan nilai 95 dan 3 siswa yang mendapat nilai 100. Berikut hasil rata-rata *Posttest* siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan:

Tabel 3 Hasil Rata-rata Nilai *Posttest* Siswa

Kelas	Rata-rata	Standar Deviasi
IIIA	60,26	12,3
IIIB	85	12,67

Dari Tabel 4.12 terlihat bahwa nilai rata-rata kelas IIIA adalah 60,26. Artinya, secara keseluruhan, kemampuan literasi siswa kelas IIIA berada dalam tingkat rendah. Selanjutnya

kelas IIIB, rata-rata nilainya adalah 85. Ini menunjukkan bahwa secara umum, kemampuan literasi siswa kelas IIIB lebih tinggi dibandingkan dengan kelas IIIA .

3. Pengujian hipotesis : Setelah data hasil *Pretest* dan *Posttest* kelas IIIA dan kelas IIIB berdistribusi normal dan homogen maka dilakukan uji hipotesis. Pada *Posttest* uji hipotesis yang dilakukan pada penelitian menggunakan uji t, dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4 Uji Hipotesis

Kelas	t_{hitung}	t_{tabel}
IIIA dan IIIB	6,181	2,026

Berdasarkan uji hipotesis diatas diperoleh nilai $t_{hitung} = 6,181$ dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $t_{tabel} = 2,026$, kriteria hipotesis didapat $t_{hitung} = 6,181 > t_{tabel} = 2,026$. Maka H_1 diterima, hal ini dapat membuktikan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap kemampuan literasi siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan T.P 2025/2026.

Pembahasan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 020617 Binjai Selatan pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan subjek siswa kelas IIIA dan IIIB yang berjumlah 39 orang. Sebelum pembelajaran dimulai, kedua kelas diberikan pretest untuk mengetahui kemampuan literasi awal siswa. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 55 dan kelas kontrol sebesar 47,25. Karena nilai rata-rata kelas eksperimen lebih rendah, maka kelas ini dijadikan kelompok perlakuan menggunakan media video animasi, sedangkan kelas kontrol diajar dengan metode konvensional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi PKn siswa sekolah dasar.

Selama proses pembelajaran, siswa di kelas eksperimen tampak lebih aktif, fokus, dan antusias karena penggunaan video animasi yang memadukan gambar, warna, suara, dan gerak sehingga materi hak dan kewajiban lebih mudah dipahami dan menarik. Suasana belajar menjadi lebih hidup dan menyenangkan karena siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar.

Sebaliknya, siswa di kelas kontrol cenderung kurang aktif dan cepat bosan karena pembelajaran hanya melalui penjelasan lisan tanpa media pendukung. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi memberikan pengaruh positif terhadap minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PKn.

Hasil analisis data menunjukkan peningkatan signifikan pada kemampuan literasi PKn siswa kelas eksperimen dengan nilai rata-rata posttest 85, sedangkan kelas kontrol 60,26. Uji t menunjukkan t_{hitung} 6,181 lebih besar dari t_{tabel} 2,026 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Artinya, penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan dan lebih efektif dibandingkan metode konvensional. Temuan ini didukung oleh pendapat Hasan (2021) dan Miftah (2022) serta penelitian Ghifariani dan Mahyudi (2024) dan Nurdiana dan Sartika (2024) yang menyatakan bahwa media animasi mampu memperjelas materi, menarik perhatian, dan meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat teori Lumban Gaol (2020) yang menegaskan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan efektivitas dan interaksi antara guru dan siswa. Penggunaan media video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan membuat siswa lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran. Selain meningkatkan pemahaman, media ini juga menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn. Dengan demikian, media video animasi terbukti berpengaruh signifikan terhadap kemampuan literasi PKn siswa dan dapat dijadikan alternatif pembelajaran inovatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan T.P 2025/2026 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kemampuan literasi PKn siswa tanpa media video animasi masih tergolong rendah, dengan rata-rata nilai 60,26. Pembelajaran konvensional membuat siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi.
2. Kemampuan literasi PKn siswa dengan media video animasi meningkat signifikan, dengan rata-rata nilai 85,00. Media video animasi membantu siswa lebih fokus, termotivasi, dan memahami materi dengan lebih baik.
3. Terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap kemampuan literasi PKn siswa kelas III SD Negeri 020617 Binjai Selatan, dibuktikan dengan hasil

$t_{hitung} = 6,18 > t_{tabel} = 2,02$, sehingga media video animasi terbukti efektif meningkatkan kemampuan literasi PKn.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*: 12(1), 69–81.
- Alifa, N. E. (2021). Pengembangan Media Video Pembelajaran Animasi Berbasis Kinemaster untuk Meningkatkan Efektivitas pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas IV SDN Kedaleman IV. *PRIMARY: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(6).
- Bua, M. T. (2022). Efektivitas Media Animasi pada Keterampilan Membaca Permulaan Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*: 6(3), 3594–3601.
- Dewayanti, A., Suryanti, H. H. S., & Wicaksono, A. G. (2021). 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.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat, dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*: 1(2), 1–17.
- Gaol, R. L., & Sitepu, A. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Barang Bekas terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Guru Kita*: 4(4), 51–57.
- Ghifariani, K. N., Mahyudi, J., & Astria, F. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Kemampuan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*: 10(4).
- Hardani, A., Andriani, H., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: CV Pustaka Ilmu.
- Hasan, M., Milawati, M., Darodjat, D., Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, M., & Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Hidayati, S. A., Sudarti, S., & Handayani, R. A. D. (2022). Pengaruh Kemampuan Literasi Sains terhadap Minat Belajar Materi Pewarisan Sifat sebagai Evaluasi dalam Pembelajaran pada Siswa SD. *Jurnal Pendidikan IPA*: 12(4), 1210–1216.
- Husni, P., Mursyid, M., & Gusfarenie, D. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi terhadap Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi. *Jurnal Pendidikan*.
- Juliani, R., & Abraham, N. (2023). *Panduan Evaluasi Pembelajaran Literasi Membaca di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Juwita, H., Nur, S., Al Rahmah, S., & Zubaidah, I. (2021). *Modul Perbaikan Pembelajaran Literasi Sosial Budaya*. Direktorat KSKK Kementerian Agama RI.

- Lengkana, D., & Pramudiyanti, P. (2022). Hubungan antara Kompetensi Literasi Digital dengan Penguasaan Konsep pada Pembelajaran Daring Materi Biologi Sel. *Jurnal Bioterdidik*: 10(1), 84–92.
- Lestari, D. A., & Apoko, T. W. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*: 6(4), 5953–5960.
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Education FKIP UNMA*: 7(2), 265–271.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*: 8(5), 893–903.
- Miftah, M. (2022). *Peran, Fungsi, dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Feniks Muda Sejahtera.
- Nurhikmah, H. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Media Video di Kabupaten Sanjai. *Jurnal Pendidikan*.
- Pagarra, H., Syawaluddin, A., & Krismanto, W. (2022). *Media Pembelajaran*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*: 4(3), 46–54.
- Ramdani, R., Dewi, D. A., & Hayat, R. S. (2024). Pengaruh Perkembangan Teknologi terhadap Kurangnya Literasi Budaya dan Kewarganegaraan Siswa SD. *Cendekia: Jurnal Ilmu Sosial, Bahasa, dan Pendidikan*, 4(1), 165–169.
- Rasagama, I. G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Getaran Berbasis Video YouTube untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa Politeknik. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*: 8(2), 91–101.
- Sari, R. P., Purnomo, B., & Meihan, A. M. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis YouTube untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari. *Jurnal Pendidikan Tambusai*: 8(1).
- Septiawan, A., Mujiwati, E. S., & Damariswara, R. (2022). Penerapan Multimedia Materi Teks Nonfiksi Kearifan Lokal Kediri Raya untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis. *Jurnal Cakrawala Pendas*: 8(3), 573–582.
- Solihin, R. R., Susanto, T. T. D., Fauziyah, E. P., Yanti, N. V. I., & Ramadhania, A. P. (2024). The Efforts of Indonesian Government in Increasing Teacher Quality Based on PISA Result in 2022: A Literature Review. *Perspektif Ilmu Pendidikan*: 38(1), 57–65.
- Subando, J. (2021). Pengaruh Media Belajar terhadap Motivasi dan Prestasi Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*: 8(2), 160–170.
- Sudjana. (2022). *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito.

- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembelajaran di SD/MI. *Islamika*: 2(2), 298–311.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa melalui Video pada Pembelajaran PKN di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*: 1(1), 187–200.
- Tianotak, H., Salamor, L., & Bakker, R. (2022). Peran Literasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Pembelajaran PKn di MAN 3 Seram Bagian Timur. *Jurnal Pendidikan Tambusai*: 6(2), 11552–11557.
- Wibisono, H. A., Situmorang, R., & Solihatin, E. (2020). Pengembangan Video Animasi Tutorial Ujian Tanda Kecakapan Khusus Pramuka Sekolah Dasar. *Perspektif Ilmu Pendidikan*: 34(2), 125–136.
- Yuliani, T., & Armaini, A. (2019). Media Video Animasi dalam Pendidikan Seks Anak dengan Hambatan Kecerdasan Ringan. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*: 7(1), 41–46.
- Zahra, A., Dewi, I., Puspita, M., & Darwanto, D. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa di Sekolah Dasar: Tinjauan Literatur. *Al-Irsyad: Journal of Education Science*, 4(2), 584–597.