



Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong di Kelas IV SDN 101956 Sukaramai

Dewi Rezeki Anggreni¹, Nurmairina², Tiflatul Husna³, Hasanah⁴

^{1,2,3,4}Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah, Indonesia

E-mail: dewirezekianggreni@umnaw.ac.id, nurmairina@umnaw.ac.id, tiflatulhusna@umnaw.ac.id, hasanah@umnaw.ac.id

Article Info	Abstract
Article History Received: 2025-08-05 Revised: 2025-09-12 Published: 2025-10-20 Keywords: <i>Animated Videos; Learning Outcomes; Pancasila Education; Cooperation; Elementary School Students.</i>	The study aims to determine the influence of the use of animated video learning media on the learning outcomes of fourth grade students of SDN 101956 Sukaramai in the subject of Pancasila Education, gotong royong material. This study used One Group Pretest-Posttest Design with a sample of 28 students. Instruments are in the form of learning outcome tests, observations, interviews, documentation, and student and teacher questionnaires. The results of the study showed a significant increase between pretest and posttest scores. In the pretest, the lowest score of students was 45 and the highest was 80, with an average of 61.07; 11 students (39%) reached the KKM, 17 students (61%) have not completed. After the use of animated video media, the posttest score increased with the lowest score of 70 and the highest score of 95, the average was 84.64, all students (100%) achieved KKM. The t-test (paired sample t-test) shows a significance value of $0.000 < 0.05$, meaning that there is a considerable influence of the use of animated videos on student learning outcomes. The results of the observation showed that students were more focused, enthusiastic, and active in learning, while the teacher stated that this media helped explain abstract concepts more concretely. The use of animated videos has proven to be effective as an innovative, fun, and contextual alternative learning media to increase students' understanding of the values of cooperation.
Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2025-08-05 Direvisi: 2025-09-12 Dipublikasi: 2025-10-20 Kata kunci: <i>Video Animasi; Hasil Belajar; Pendidikan Pancasila; Gotong Royong; Siswa Sekolah Dasar.</i>	Penelitian bertujuan mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 101956 Sukaramai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, materi gotong royong. Penelitian ini menggunakan One Group Pretest-Posttest Design dengan sampel 28 siswa. Instrumen berupa tes hasil belajar, observasi, wawancara, dokumentasi, serta angket siswa dan guru. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara nilai pretest dan posttest. Pada pretest, nilai terendah siswa adalah 45 dan tertinggi 80, dengan rata-rata 61,07; 11 siswa (39%) mencapai KKM, 17 siswa (61%) belum tuntas. Setelah penggunaan media video animasi, nilai posttest meningkat dengan nilai terendah 70 dan tertinggi 95, rata-rata 84,64, seluruh siswa (100%) mencapai KKM. Uji-t (paired sample t-test) menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan video animasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil observasi memperlihatkan siswa lebih fokus, antusias, aktif dalam pembelajaran, sementara guru menyatakan media ini membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi lebih konkret. Penggunaan video animasi terbukti efektif sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, dan kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai gotong royong.

I. PENDAHULUAN

Pendidikan berperan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta mampu bersaing di era global. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan yang bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berpengetahuan, terampil, serta berkontribusi bagi masyarakat, bangsa, dan negara (Inkiriwang, 2020). Untuk mencapai tujuan, pembelajaran

dituntut adaptif terhadap perkembangan zaman yang melibatkan guru, peserta didik, lingkungan belajar, dan media pembelajaran (Gajah & Dwi, 2023; Widyatama dkk., 2024). Guru tanggung jawab menciptakan suasana belajar kondusif, metode dan media yang tepat, menyeimbangkan pengetahuan dengan pendidikan karakter.

Keberhasilan pembelajaran yang ditentukan kemampuan guru dalam memilih strategi dan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan karakter dan minat belajarnya.

Media pembelajaran juga sangat berfungsi membantu penyampaian materi, merangsang perhatian para siswa, meningkatkan motivasi dan juga pemahamannya (Sembiring & Sujarwo, 2024; Chumairah & Nurmainira, 2024). Kenyataannya, masih banyak dari sekolah yang belum dalam memanfaatkan media secara optimal dan hanya mengandalkan metode konvensional, seperti ceramah /diskusi. Model konvensional ini yang seringkali tidak efektif, terutama pada materi Pendidikan Pancasila yang perlu pemahaman kontekstual, seperti materi yang terkait dengan gotong royong (Aprilia dkk., 2025; Jiddan, & Al Arsy, 2025). Akibatnya, para siswa kurang mengaplikasikan nilai-nilai gotong royong dalam kehidupannya karena kurangnya pemahaman materi, sehingga pembelajaran menjadi monoton.

Materi gotong royong sendiri sebagai bagian dari pembahasan yang penting dalam pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas IV SD yang merepresentasikan wujud penerapan sila ketiga, "Persatuan Indonesia". Konsep materi ini yang menekankan rasa kebersamaan dan kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat (Sunaryati dkk., 2023). Namun, dalam proses pembelajaran nilai gotong royong ini masih menggunakan metode secara konvensional dengan minim variasi media di dalam proses pembelajaran. Padahal, materi seperti ini yang membutuhkan pendekatan secara visual dan interaktif agar lebih mudah dipahami dan dihayati siswa (Tobing & Landong, 2024). Terbatasnya inovasi media, siswa hanya berfokus pada buku sebagai sumber utama, tanpa benar-benar memahami penerapan dari nilai gotong royong dalam keseharian, sehingga hasil belajar mereka yang relatif rendah (Ahmadi, 2017).

Salah satu dari langkah penyelesaian untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah dengan pemanfaatan teknologi pada media pembelajaran dengan berbasis video animasi (Anjani dkk., 2023; Sumilat dkk., 2022). Media ini mampu menyajikan tampilan visual yang konkret, menarik, sehingga mempermudah siswa memahami konsep abstrak (Hazmi & Helsa, 2025; Matondang dkk., 2024). Pada Pendidikan Pancasila, animasi menunjukkan situasi nyata dari gotong royong, seperti kerja bakti lingkungan atau kegiatan sosial, membuat siswa lebih mudah memahami penerapan nilai tersebut. Sayangnya, di SDN 101956 Sukaramai, penggunaan video animasi dalam pembelajaran masih belum pernah diterapkan, dan guru yang mengalami keterbatasan dalam mengembangkan serta memanfaatkan media berbasis teknologi.

Permasalahan akan rendahnya hasil belajar siswa pada materi gotong royong ini yang menunjukkan perlunya adanya inovasi dalam pembelajaran. Penelitian ini yang dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SDN 101956 Sukaramai. Penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dan berkelanjutan dalam pengembangan metode pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan perkembangan zaman. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi bagi para guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat, sehingga para siswanya tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu dalam menginternalisasi dan mengamalkan nilai gotong royong di dalam kehidupan sehari-hari para siswa.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini yang menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, tepatnya desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini yang memberikan tes awal (*pretest*) sebelum diberi perlakuan yang berupa penggunaan dari media pembelajaran video animasi, dan tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan. Tujuan dari desain ini adalah untuk mampu mengetahui sejauh mana media video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa (Harefa dkk., 2022). Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri 101956 Sukaramai pada bulan Juni, dengan fokus pada siswa kelas IV sebagai subjek penelitian. Pelaksanaannya sejalan dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh serta mengukur efektivitas penggunaan video animasi dalam meningkatkan pemahaman para siswa terhadap materi pelajaran di kelas IV SDN 101956 Sukaramai.

Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa dari kelas IV SDN 101956 Sukaramai yang terdiri dari kelas IV A dan IV B. Dari populasi tersebut, dipilih sampel yang menggunakan teknik *Simple Random Sampling*, yaitu 28 siswa dari kelas IV A, terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Teknik ini yang dipilih karena setiap anggota populasi yang memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih obyektif (Sumargo, 2020).

Variabel penelitian yang terdiri dari dua jenis, yaitu variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Variabel independen merupakan penggunaan media pembelajaran video animasi, sedangkan untuk variabel dependen merupakan

hasil belajar para siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang terkait materi gotong royong. Hasil belajar yang diukur berfokus pada aspek kognitif, yang meliputi pengetahuan, pemahaman, dan penerapan konsep nilai gotong royong dalam kehidupan sehari-hari (Rizqina dkk., 2023). Indikator yang digunakan dalam penelitian adalah dari kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian dari gotong royong, menyebutkan manfaat gotong royong di dalam kehidupan sehari-hari, mengidentifikasi contoh nyata perilaku gotong royong, menganalisis akibat tidak adanya gotong royong di lingkungan sekitar, dan menjawab pertanyaan-pertanyaan terkait penerapan nilai-nilai gotong royong.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini yang menggunakan beberapa teknik, yaitu tes, observasi, wawancara, dokumentasi (Sugiyono, 2019). Tes digunakan sebagai instrumen utama untuk mengukur hasil belajar siswa berupa soal pilihan ganda yang diberikan saat *pretest* dan *posttest* dengan jumlah 20 butir soal. Observasi yang dilakukan untuk melihat keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sedangkan wawancara tidak terstruktur yang digunakan untuk memperoleh informasi tambahan dari guru maupun siswa. Dokumentasi yang dilakukan dengan meninjau nilai harian, tugas, ulangan tengah semester, dan semesteran siswa sebagai data guna pendukung penelitian. Sedangkan, prosedur penelitian yang meliputi beberapa tahap yaitu tahap perencanaan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, dan tahap penulisan laporan penelitian.

Analisis data ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Pertama, dengan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas instrumen untuk memastikan soal yang digunakan sahih dan konsisten. Validitas yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*), yaitu kesesuaian instrumen tes dengan indikator yang ditetapkan dalam kisi-kisi soal (Utomo, 2019). Uji validitas dilakukan dengan teknik korelasi *Product Moment Pearson*, yaitu mengkorelasikan skor butir soal dengan skor total. Selanjutnya, data *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan uji normalitas (Shapiro-Wilk) untuk mengetahui distribusi data (Ahadi & Zain, 2023), serta uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk melihat perbedaan signifikan hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Uji reliabilitas yang memakai rumus Kuder-Richardson (KR-21) karena bentuk instrumen berbentuk tes pilihan ganda (Setyaedhi, 2024). Reliabilitas instrumen yang dapat dihitung dengan rumus Kuder-Richardson (KR-21) apabila instrumen berupa tes pilihan

ganda yang diberi skor 1 dan 0. Uji t berpasangan (*paired sample t-test*) karena pengambilan datanya dilakukan terhadap subjek yang sama dua waktu berbeda.

Hipotesis yang diuji adalah H_0 yang tidak terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, sedangkan untuk H_a yang terdapat pengaruh signifikan. Analisis ini, yang diharapkan dapat diperoleh kesimpulan mengenai efektivitas dari penggunaan media video animasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar Pendidikan Pancasila materi gotong royong pada para siswa.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil analisis yang menunjukkan peningkatan signifikan hasil belajar siswa, di mana nilai rata-rata *pretest* sebesar 61,07 dengan standar deviasi 10,12 meningkat menjadi 84,64 dengan standar deviasi 6,87 pada *posttest*. Hal ini membuktikan penggunaan media video animasi memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman siswa terkait materi gotong royong. Uji-t menghasilkan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima, berarti ada pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa, ditunjukkan Tabel 1. berikut.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV SDN 101956 Sukaramai

Aspek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	61,07	84,64
Standar Deviasi	10,12	6,87
Nilai Signifikansi (p)	-	0,000 ($p < 0,05$)
Kesimpulan Uji-t	-	Terdapat pengaruh signifikan

Sebelum pembelajaran dengan media video animasi, siswa yang diberikan *pretest* berupa 20 soal pilihan ganda untuk mengukur kemampuan awal mereka sebelum diberikannya perlakuan, kemudian setelah perlakuan yang diberikan *posttest* dengan tingkat kesetaraan yang sama guna menilai adanya peningkatan hasil belajar yang diperoleh setelah perlakuan penggunaan media pembelajaran video tersebut. Penelitian ini menunjukkan perubahan antara sebelum dan sesudah perlakuan pada siswa di kelas.

A. Hasil Penelitian

1. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Hasil *pretest* ini menunjukkan sebagian besar siswa belum memahami materi gotong royong dengan baik, ditandai dengan nilai terendah 45, tertinggi 80,

serta rata-rata 61,07 dengan standar deviasi 10,12. Dari 28 siswa, hanya 11 siswa (39%) yang mencapai KKM 75, sedangkan 17 siswa (61%) belum tuntas, sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan materi konsep gotong royong masih rendah dan belum merata di dalam kelas.

Tabel 2. Distribusi Ketuntasan *Pretest* Siswa Kelas IV

Kategori	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas (≥ 75)	11	39%
Tidak Tuntas (< 75)	17	61%
Total	28	100%

Berdasarkan Tabel 2. bahwa nilai *pretest* ini yang mencerminkan gambaran awal pemahaman siswa terhadap materi gotong royong, dengan standar deviasi 10,12 menunjukkan keragaman nilai cukup tinggi, di mana sebagian siswa masih memiliki pemahaman rendah sementara yang lain lebih baik meski belum optimal; variasi ini yang penting untuk diperhatikan karena menggambarkan perbedaan kesiapan dan pemahaman awal siswa dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Tabel 3. Hasil *Posttest* Siswa Kelas IV SDN 101956 Sukaramai

Keterangan	Nilai
Nilai Terendah	70
Nilai Tertinggi	95
Rata-rata	84,64
Standar Deviasi	6,87
Peningkatan Rata-rata	23,57 poin

Berdasarkan pada Tabel 3. bahwa hasil *posttest* yang menunjukkan peningkatan signifikan dengan seluruh siswa mencapai KKM dan rata-rata nilai naik 23,57 poin, membuktikan efektivitas media video animasi di dalam pembelajaran. Standar deviasi menurun dari 10,12 pada *pretest* menjadi 6,87 pada *posttest* menunjukkan pemahaman siswa lebih merata, sementara penggunaan animasi dengan *cueing visual* turut meningkatkan fokus, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi gotong royong mudah diingat dan diaplikasikan.

Tabel 4. Hasil Uji-t (*Paired Sample T-Test*) *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV SDN 101956 Sukaramai

Variabel	Rata-rata	N	Std. Deviasi	t-hitung	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pretest</i>	61,07	28	10,12			
<i>Posttest</i>	84,64	28	6,87	12,37*	0,000 ($< 0,05$)	Terdapat pengaruh signifikan

Berdasarkan Tabel 4. bahwa hasil dari uji-t (*paired sample t-test*) dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ menunjukkan ada perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, sehingga peningkatan yang terjadi dapat dipastikan berasal dari penggunaan media video animasi dalam pembelajaran, bukan sekadar kebetulan atau faktor luar.

2. Uji Normalitas

Sebelum uji-t dilakukan, data *pretest* dan *posttest* dahulu diuji normalitas memakai Shapiro-Wilk guna uji prasyarat penelitian ini, seperti Tabel 5. sebagai berikut.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig. (Shapiro-Wilk)	Kesimpulan
<i>Pretest</i>	0,213	Berdistribusi normal
<i>Posttest</i>	0,167	Berdistribusi normal

Karena nilai signifikansi *pretest* dan *posttest* lebih besar dari 0,05, maka data yang dinyatakan berdistribusi normal sehingga artinya memenuhi syarat untuk mampu dilanjutkan dengan uji-t (*paired sample t-test*) sebagai uji parametrik.

3. Uji-t (Paired Sample T-Test)

Selanjutnya yang dilakukan dengan uji-t berpasangan (*paired sample t-test*) untuk mampu dalam menguji perbedaan yang signifikan antara nilai *pretest* dan nilai *posttest*, melalui Tabel 6. sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Uji-t

Data	Mean <i>Pretest</i>	Mean <i>Posttest</i>	Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Siswa (n=28)	61,07	84,64	0,000	Terdapat pengaruh signifikan

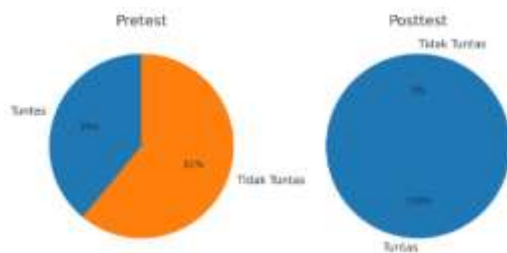
Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, yang berarti penggunaan media video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar para siswa dalam

proses pembelajaran yang berlangsung. Berdasar hasil tersebut bahwa menunjukkan adanya perubahan dari yang sebelum ke sesudah perlakuan dalam pembelajaran pada siswa.

B. Pembahasan

1. Hasil Evaluasi

Hasil evaluasi menunjukkan sebelum perlakuan, nilai pretest siswa masih rendah dengan rata-rata 61,07, hanya 39% yang tuntas, sementara sebagian besar belum mencapai KKM; tetapi setelah perlakuan menggunakan video animasi, nilai posttest meningkat signifikan dengan rata-rata 84,64 dan seluruh siswa (100%) yang berhasil mencapai KKM, hal tersebut yang menggambarkan efektivitas media tersebut dalam meningkatkan hasil belajar para siswa, yang interpretasikan dengan Gambar 1. dan Tabel 7. Yang sebagai berikut.

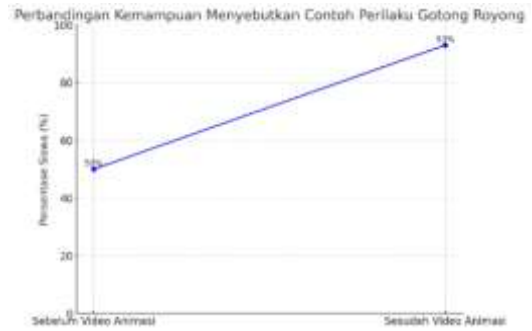


Gambar 1. Perbandingan Ketuntasan Belajar Siswa Kelas IV SDN 101956 Sukaramai

Tabel 7. Hasil Evaluasi *Pretest* dan *Posttest* Siswa Kelas IV SDN 101956 Sukaramai

Aspek	Pretest	Posttest
Nilai Terendah	45	70
Nilai Tertinggi	80	95
Nilai Rata-rata	61,07	84,64
Jumlah Siswa Tuntas (≥ 75)	11 siswa (39%)	28 siswa (100%)
Jumlah Siswa Belum Tuntas	17 siswa (61%)	0 siswa (0%)

Salah satu dari indikator penelitian menunjukkan bahwa sebelum penggunaan media video animasi, hanya sekitar 43% siswa yang mampu menjelaskan pengertian gotong royong dengan benar, sehingga mayoritas ini masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep tersebut secara teoritis atau materi pada buku pelajaran.



Gambar 2. Perbandingan Kemampuan Siswa Kelas IV SDN 101956 Sukaramai

Berdasarkan pada Gambar 2. di atas, bahwa setelah pembelajaran dengan media animasi, persentase siswa yang mampu menyebutkan tiga atau lebih dari contoh perilaku gotong royong meningkat dari sebelumnya hanya sedikit menjadi 93%, menunjukkan animasi ini memberikan stimulus visual yang kuat melalui ilustrasi konkret sehingga siswa lebih mudah mengingat, mengenali, dan memahami nilai-nilai dari gotong royong di dalam kehidupan sehari-harinya dan sekitar.

2. Temuan Observasi

Observasi ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran video animasi ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan dan antusiasme siswa. Sejak awal pemutaran video, siswa tampak lebih fokus, tenang, dan tertarik pada materi dibandingkan metode konvensional. Video animasi berhasil menciptakan suasana belajar kondusif dan membuat siswa lebih aktif terlibat. Hal ini sejalan dengan *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang menjelaskan pembelajaran lebih bermakna ketika suatu informasi disampaikan melalui saluran visual dan audio (Mayer, 2024). Dalam pembelajaran gotong royong, kombinasi visual dan verbal dalam video animasi yang memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam.

Selain itu, video animasi yang juga menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual dan bermakna. Misalnya, saat ditayangkan adegan kerja bakti, siswa yang secara spontan menghubungkannya materi dengan pengalaman pribadinya seperti membersihkan kelas atau saat bergotong royong di lingkungan rumah. Hal ini yang menunjukkan keterkaitan antara materi dan pengalaman nyata siswa (Fathiah dkk.,

2015). Pengamatan juga mencatat bahwa adanya peningkatan kohesi sosial, di mana siswa lebih kompak, saling membantu, dan aktif berkomunikasi dalam kerja kelompok. Nilai gotong royong yang dipelajari melalui tayangan animasi yang tampak diterapkan langsung dalam praktik di kelas.

3. Hasil Wawancara Guru dan Siswa

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SDN 101956 Sukaramai yang menunjukkan penggunaan media video animasi efektif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi gotong royong. Guru Pendidikan Pancasila sendiri yang menyampaikan materi-materi yang bersifat abstrak seperti gotong royong, tanggung jawab, dan kebersamaan sulit dijelaskan hanya dengan ceramah atau buku teks, namun dengan video animasi siswa lebih mudah memahami makna dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, suasana kelas menjadi lebih kondusif, siswa lebih fokus, dan bahkan para siswa yang biasanya pasif mulai menunjukkan adanya ketertarikan dan partisipasi aktif, sehingga membantu guru mengelola kelas.

Dari sisi siswa, tanggapan terhadap video animasi juga sangat positif. Mereka yang merasa pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, tidak membosankan, dan membantu mereka lebih cepat mengingat isi pelajaran karena adanya visualisasi yang dinamis. Melalui adegan nyata seperti membantu teman, membersihkan kelas, dan bekerja sama, video animasi berhasil menanamkan konsep gotong royong secara alami dan menyenangkan, berbeda dengan metode ceramah yang sering dirasa cukup membosankan serta dianggap siswa yang monoton atau kaku (Aprilia, 2025).

4. Hasil Dokumentasi

Titik biru yang menunjukkan nilai tiap siswa, sedangkan garis merah putus-putus $y=x$ menjadi garis referensi; hampir semua titik berada di atas garis tersebut, yang berarti nilai sesudah perlakuan lebih tinggi dibandingkan dengan nilai yang sebelum perlakuan sehingga menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan dalam pembelajaran di kelas, ditunjukkan pada Gambar 3. dan Tabel 8., berikut.



Gambar 3. Perbandingan Nilai dari Siswa Sebelum dan Sesudah Perlakuan

Tabel 8. Dokumentasi Nilai Harian Siswa Sebelum Perlakuan

Kategori Nilai	Jumlah Siswa	Persentase
< 60	5 siswa	18%
60 – 70	13 siswa	46%
71 – 74	6 siswa	21%
≥ 75	4 siswa	14%
(Tuntas/KKM)		
Total	28 siswa	100%

Penelitian lain menunjukkan metode berbasis video animasi ini mampu dalam meningkatkan perhatian, daya ingat, motivasi, hasil belajar siswa (Jamaludin dkk., 2023; Sholikhah dkk., 2025), sejalan dengan temuan penelitian ini menunjukkan peningkatan persentase para siswa dalam menyebutkan contoh gotong royong dari 50% menjadi 93%. Setelah pembelajaran menggunakan media animasi, nilai *posttest* para siswa meningkat signifikan dengan rentang 70–95 dan rata-rata 84,64, di mana seluruh siswa mencapai atau melampaui KKM. Hasil ini membuktikan penggunaan video animasi tidak hanya berdampak pada peningkatan numerik hasil belajar, tetapi juga memperkuat pemahaman konseptual serta kemampuan dari para siswa dalam mengidentifikasi perilaku nilai-nilai dari gotong royong sesuai dengan aspek-aspek analisis (C4) pada taksonomi Bloom.

5. Interpretasi dan Keterkaitan dengan Penelitian Sebelumnya

Penelitian ini menunjukkan penggunaan media video animasi yang berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar pada siswa kelas IV SDN 101956 Sukaramai pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi gotong

royong. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,07 pada *pretest* menjadi 84,64 pada *posttest*, dan seluruh siswa (100%) yang berhasil mencapai KKM. Fakta ini mengindikasikan media video animasi memberikan pengaruh positif yang nyata membantu pemahaman siswa terhadap materi, sekaligus membuat pembelajaran lebih bermakna (Amanda & Darwis, 2023; Maharani dkk., 2025).

Temuan ini yang sejalan dengan teori kognitivisme yang menekankan pentingnya pemrosesan informasi melalui berbagai saluran sensorik (Nurhadi, 2020), di mana video animasi menghadirkan kombinasi visual dan auditori yang memperjelas konsep abstrak (Rahmah, & Bahri, 2023). Selain itu, penelitian lain menunjukkan media visual interaktif dan animasi yang mampu dalam meningkatkan hasil belajar, memotivasi siswa, serta mampu dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menarik (Mamase, 2019; Ramadhani & Sujarwo, 2023). Siswa juga terlihat lebih aktif, antusias, dan lebih mampu dalam mengaitkan dengan tayangan-tayangan animasi dengan pengalaman nyata (Carera & Nurmairina, 2024). misalnya ketika mereka langsung menyebutkan bentuk pengalaman kerja bakti setelah melihat adegan serupa dalam media animasi.

Video animasi tidak hanya berperan dalam aspek kognitif, tetapi juga mampu memengaruhi sikap dan motivasi siswa (Tiara & Sutarini, 2023; Kamal & Purnama, 2025). Apabila yang sebelumnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dianggap sangat membosankan, setelah menggunakan video animasi siswa merasa lebih senang, mudah memahami materi, dan lebih termotivasi untuk belajar (Nisa & Nurjannah, 2022; Usman & Wardhani, 2024). Guru yang mengakui bahwa media animasi membantu menjelaskan materi abstrak dengan cara yang sederhana dan menyenangkan, sejalan dengan penelitian lain. Penelitian ini memperkuat media animasi merupakan suatu sarana alternatif pembelajaran inovatif yang sangat efektif, dan menyenangkan, serta relevan dengan pendidikan di era digital sekarang (Marbun, & Dwi, 2024; Silalahi, 2023).

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila materi gotong royong. Nilai rata-rata *pretest* siswa hanya 61,07 dengan mayoritas di bawah KKM 75, sedangkan setelah perlakuan yang meningkat menjadi 84,64 dengan seluruh siswa mencapai ketuntasan belajar. Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$ sehingga H_a diterima, menegaskan media video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep, penyebutan contoh konkret, penerapan nilai gotong royong, hingga ketuntasan hasil belajar. Data observasi dan wawancara mendukung temuan ini, dengan siswa lebih antusias, aktif, dan termotivasi, serta guru merasa terbantu menyampaikan materi yang sebelumnya sulit dipahami dan diingat dengan baik. Pemberian penggunaan media-media dalam proses pembelajaran pada siswa akan mendukung kinerjanya dalam belajar serta mempermudah guru dalam pengajarannya, yang hasilnya adalah peningkatan pendidikan berkualitas.

B. Saran

Berdasarkan yang diperoleh, disarankan agar guru memanfaatkan media pembelajaran berbasis video animasi, terutama pada materi abstrak seperti nilai-nilai Pancasila, agar pembelajaran lebih menarik dan bermakna; sekolah mendukung dengan menyediakan fasilitas serta pelatihan penggunaan teknologi; siswa memanfaatkan media tersebut tidak hanya sebagai hiburan tetapi juga sebagai sarana belajar yang menyenangkan; dan peneliti selanjutnya menggunakan desain eksperimen yang lebih kompleks dengan kelompok kontrol serta memperluas kajian-kajian pada mata pelajaran atau jenjang yang lain guna memperkuat validitas dan juga generalisasi hasil penelitian guna menjadi acuan bagi sarana pendidikan agar lebih berkualitas serta mampu berkelanjutan. Serta dalam pelaksanaannya penelitian ini menjadi sarana dalam penguatan kebijakan-kebijakan yang terkait pelaksanaan pendidikan terutama teknologi dalam pembelajaran. Pendidikan memerlukan pembaharuan sarana untuk mampu mengikuti kemajuan zaman.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahadi, G. D., & Zain, N. N. L. E. (2023). Pemeriksaan uji kenormalan dengan kolmogorov-smirnov, anderson-darling dan shapiro-wilk. *Eigen Mathematics Journal*, 11-19.
- Ahmadi, F. (2017). *Guru SD di era digital: pendekatan, media, inovasi*. CV. Pilar Nusantara.
- Amanda, R., & Darwis, U. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 4(5), 983-990.
- Anjani, S., Fatmasari, D., Nuha, S. A. P., Fauziah, L., Fakhriyah, F., & Ismaya, E. A. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Penggunaan Media Video Untuk Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *PESHUM: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Humaniora*, 2(5), 875-885.
- Aprilia, P., Aulia, R., & Anwar, B. (2025). Penerapan Media Papan Garuda Berbasis Model Interaktif Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas V SDN 1 Tambahrejo. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 2(3), 1537-1541.
- Aprilia, R. D. (2025). *Pengembangan Video Animasi Berbasis Adobe Animate Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar Al-Zahra Indonesia* [Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta]. Repositori Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Carera, F., & Nurmainina. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbantuan Aplikasi Canva terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD PAB 23 Patumbak. *Journal on Education*, 06(03), 16695-16706.
- Chumairah, L., & Nurmainina, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Multimedia Interaktif Sebagai Inovasi Pembelajaran Bagi Siswa SD. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 1-10.
- Fathiah, F., Kaniawati, I., & Utari, S. (2015). Analisis didaktik pembelajaran yang dapat meningkatkan korelasi antara pemahaman konsep dan kemampuan pemecahan masalah siswa SMA pada materi fluida dinamis. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 1(1), 111-118.
- Gajah, T. A., & Dwi, D. F. (2023). Pengembangan media diorama pada pembelajaran tematik Tema 3 Peduli terhadap Makhluk Hidup untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Marindal 104211 Kec. Medan Amplas. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1541-1551.
- Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Lase, I. P. S., Ndruru, M., & Ndraha, L. D. M. (2022). Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe jigsaw terhadap kemampuan pemahaman konsep belajar siswa. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325-332.
- Hazmi, M., & Helsa, Y. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Interaktif Berbasis Canva dalam Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar. *JIPMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 9-18.
- Inkiriwang, R. R. (2020). Kewajiban negara dalam penyediaan fasilitas pendidikan kepada masyarakat menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. *Lex Privatum*, 8(2).
- Jamaludin, U., Pribadi, R. A., & Arrasyidi, L. A. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Memotivasi Belajar Peserta Didik Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2), 2640-2650.
- Jiddan, M. A., & Al Arsy, M. A. (2025). Studi Literatur Tentang Efektivitas Media Pembelajaran Pop-Up Book Dalam Meningkatkan Pemahaman Nilai Gotong Royong Pada Pembelajaran Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(6), 570-573.
- Kamal, P., & Purnama, A. M. (2025). Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Minat Dan Kemampuan Membaca Siswa Kelas III Di UPTD SD Negeri. *Eductum: Jurnal Literasi Pendidikan*, 3(2), 98-110.

- Maharani, A. A., Rahmadani, N. C. P., & Renca, Z. S. (2025). Analisis Media Vidio Animasi Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Pada Pembelajaran Pancasila Di SDN 2 Tulungagung. *Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara*, 1(5), 1-7.
- Mamase, R. (2019). Pemanfaatan Visual Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar. *Jurnal Abdimas Gorontalo (JAG)*, 2(2), 88-94.
- Marbun, A. P., & Dwi, D. F. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Big Book terhadap Hasil Belajar Tematik Tema Keberagaman Negeriku Kelas IV SD Negeri 153063 Patupangan Kecamatan Barus. *ARMADA: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, 2(9), 840-852.
- Matondang, F. Z., Harahap, Y. S., Sujarwo, S., Nurhafni, N., & Pakpahan, N. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPAS dengan Pendekatan Culturally Responsive Teaching di Kelas V SDN 101766 Bandar Setia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(6), 7061-7069.
- Mayer, R. E. (2024). The past, present, and future of the cognitive theory of multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 36(1), 8.
- Nisa, R., & Nurjannah. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Inshot Dengan Menggunakan Model PBL Pada Pembelajaran Tematik Tema Indahnya Keragaman Di Negeriku. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1(3), 248-257.
- Nurhadi, N. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Edisi*, 2(1), 77-95.
- Nurlaili, N., & Nurmairina, N. (2021). Penerapan Computer Assisted Language Learning (Call) dengan Bantuan Menggunakan Media Video dalam Meningkatkan Speaking Ability Mahasiswa di UMN Al Washliyah Medan. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian* (Vol. 4, No. 1, hlm. 268-274).
- Rahmah, S. M., & Bahri, S. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Canva Pada Soal Cerita Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Bilangan Cacah Dikelas IV SD Negeri 108075 Kec. Deli Tua. *Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 1-9.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Ramadhani, R., & Sujarwo. (2023). Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Siswa Terhadap Hasil Belajar Tematik Tema Cita-Citaku Pada Siswa Kelas IV SDN 104266 Pematang Sijonam. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 88-99.
- Rizqina, Z. K., Rahayu, S., & A'yun, N. Q. (2024, October). Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Happy Notes Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong Pada Siswa Kelas V SDN Mulyorejo 3 Kota Malang. Dalam *Seminar Nasional dan Prosiding PPG Unikama* (Vol. 1, No. 2, hlm. 1623-1632).
- Sembiring, I. M., & Sujarwo. (2024). Pengembangan Media Papan Perjalanan (BILBUL) Materi Operasi Bilangan Bulat Penjumlahan dan Pengurangan di Kelas ID SD Negeri 107432 Bangun Purba Tengah. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(1), 1198-1211.
- Setyaedhi, H. S. (2024). Comparative test of Cronbach's alpha reliability coefficient, KR-20, KR-21, and split-half method. *Journal of Education Research and Evaluation*, 8(1), 47-57.
- Sholikah, A., Fariha, A., & Nur, D. M. M. (2025). Pemanfaatan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *RUKASI: Jurnal Ilmiah Perkembangan Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(03), 120-128.
- Silalahi, B. R. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Berbasis ArticulateStoryline 3 Untuk Sekolah Dasar. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(2), 115-125.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sumargo, B. (2020). *Teknik sampling*. UNJ Press.

- Sumilat, J. M., Kumolontang, D., & Rompah, Y. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Video Pada Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7159-67.
- Sunaryati, T., Putri, F. M., Al Saepi, D. S., & Chandra, N. A. (2023). Menerapkan sikap gotong royong bagi peserta didik di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(24), 819-822.
- Tiara, D., & Sutarini (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbentuk Video Animasi Berbantuan Aplikasi Filmora Pada Pembelajaran Pecahan Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 1(4), 25-40.
- Tobing, A. R. N. L., & Landong, A. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Discovery Learning pada Tema Energi dan Perubahannya Berbantuan Media Canva Siswa Kelas III SD Negeri 101791 Patumbak. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09, 4304-4313.
- Usman, H., & Wardhani, P. A. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi 3d berbasis Blender pada Mata Pelajaran PPKn di Kelas V. *Jurnal Holistika*, 8(1), 1-10.
- Utomo, B. (2019). Analisis validitas isi butir soal sebagai salah satu upaya peningkatan kualitas pembelajaran di madrasah berbasis nilai-nilai islam. *Jurnal Pendidikan Matematika (Kudus)*, 1(2).
- Widyatama, P. R., Uyun, Q., Risky, E. A., Ngene, P. K., Lestari, A. W. D., Jannah, A. N., Syaifudin, M., & Sari, M. M. K. (2024). Upaya meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila melalui Model Problem Based Learning (PBL) pada Siswa Kelas VIII SMPN 16 Surabaya. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(3), 1305-1322.