

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS V
SDN 18 KAMPUNG DURIAN KOTA PADANG**

Indah Amalina Husnah¹, Atri Walidi², Desyandri³, Yesi Anita⁴
^{1,2,3,4}PGSD FIP Universitas Negeri Padang
[1Indahamalinahusnah@gmail.com](mailto:Indahamalinahusnah@gmail.com), [2atriwalidi@fis.unp.ac.id](mailto:atriwalidi@fis.unp.ac.id),
[3desyandri@fip.unp.ac.id](mailto:desyandri@fip.unp.ac.id), [4yesianita@fip.unp.ac.id](mailto:yesianita@fip.unp.ac.id)

ABSTRACT

This study examines the impact of using animated videos on student learning outcomes in Pancasila education subjects in grade V of SDN 18 Kampung Durian. Using quantitative methods and a non-equivalent control group design, learning outcomes were measured through tests. This study showed a significant increase between before and after the intervention. In the pretest, the top score recorded among students was 96, whereas the lowest score was 52 with an average of 81.4. After using animated video media, posttest scores increased with the highest score reaching 100, the lowest was 80 and an average of 91.5. The t-test obtained a significance value of <math><0.001</math>, which indicates that the use of animated video learning media significantly affects learning outcomes. Animated videos are proven to be an effective, innovative, fun, and relevant learning medium for improving student learning outcomes.

Keywords: *Animated Video, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Penelitian ditujukan guna mengkaji dampak penggunaan video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian. Menggunakan metode kuantitatif dan Desain *nonequivalent control group design*, hasil belajar diukur melalui tes. Studi ini menunjukkan adanya peningkatan signifikan antara sebelum dan sesudah intervensi. Pada *pretest*, nilai tertinggi yang didapat siswa ialah 96, terendah 52 melalui rata-rata senilai 81,4. Setelah penggunaan media video animasi, nilai *posttest* meningkat di mana nilai tertinggi mencapai 100, terendah 80 dan rata-rata 91,5. Uji-t mendapatkan nilai signifikansi <math><0,001</math>, yang menandakan, penerapan media pembelajaran video animasi secara signifikan mempengaruhi hasil belajar. Video animasi terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif, inovatif, menyenangkan dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Video Animasi, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan pondasi yang menopang kemajuan bangsa dan generasi muda. Pendidikan bertujuan mencerdaskan generasi penerus bangsa dan memantaskan mereka sebagai pemimpin masa depan. Pendidikan di Indonesia bertujuan membentuk warga negara yang berakhlak mulia, kritis, cerdas, dan berkomitmen tinggi untuk berkontribusi di masyarakat (Adistiana & Hamami, 2024). Proses pendidikan tentunya membutuhkan guru profesional yang menjadi perantara dalam proses transfer ilmu pengetahuan di sekolah. Menurut (Wulansari & Sunarya, 2023) pada pembelajaran abad 21 sebagai guru profesional harus mampu menerapkan 4 keterampilan pada peserta yaitu berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, serta komunikasi. Di samping hal tersebut, pembelajaran abad 21 dituntut untuk menggunakan teknologi agar peserta didik terbiasa dengan kemampuan hidup pada era sekarang ini (Rosnaeni, 2021).

Dunia pendidikan tidak bisa terhindari dari tuntutan zaman yang mana transformasi digital sudah menjadi kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang

sesuai dengan kondisi pembelajaran pada abad 21. Dalam dunia pendidikan teknologi sangat berperan krusial dalam mengatasi beragamnya tantangan serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang melampaui batas ruang dan waktu. Dengan adanya teknologi akan mengurangi keterbatasan sumber belajar dan kegiatan belajar bisa dilakukan dimana saja. (Asyikin and Rafeliai, 2025).

Salah satunya contoh media pembelajaran berbasis digital adalah media pembelajaran video animasi. Menurut (Asari, et al 2023) video animasi adalah video yang menampilkan gambar-gambar yang disusun kemudian diciptakan ilusi gerakan dan dilengkapi dengan suara. Media ini dapat meningkatkan antusias peserta didik saat belajar, memudahkan memahami konsep materi dan memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran (Widyahabsari, 2023).

Media pembelajaran video animasi memiliki fungsi yang penting dalam pendidikan pancasila karena mampu membantu peserta didik memahami nilai-nilai pancasila yang masih kurang jelas menjadi mudah dipahami. Nilai-nilai seperti menghargai,

toleransi dan lain sebagainya. Melalui video animasi nilai-nilai tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk narasi sesuai kehidupan asli siswa, sehingga materi pelajaran yang terkandung di dalamnya dapat diterima secara lebih bermakna. Melalui media video animasi, peserta didik dapat melihat contoh tingkah laku yang selaras dengan nilai pancasila, sehingga pembelajaran bukan sekedar tertuju pada aspek pengetahuan tetapi pada aspek pembentukan sikap (Febiyanti, 2024). Pendidikan pancasila seharusnya diajarkan tidak hanya sebagai pengetahuan teoritis tetapi sebagai proses pembiasaan nilai dalam kehidupan nyata. Pembelajaran pendidikan pancasila perlu dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dirasakan dan dipraktikkan secara langsung. Pada pembelajaran pendidikan pancasila, peserta didik cenderung melamun, berbicara dengan teman, bermain bersama teman sebangku, menggambar dan aktivitas lainnya ketika guru menyampaikan materi pelajaran. Penyebabnya pembelajaran masih berpusat kepada guru dan belum menggunakan media pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan berbagai macam aktivitas belajar mengajar agar siswa lebih bersemangat serta termotivasi dalam belajar. Media pembelajaran animasi termasuk pembelajaran yang bisa dipergunakan pada proses pembelajaran, media ini menggabungkan unsur audio dengan gambar animasi yang bisa bergerak dan dikemas dalam satu video. Berdasarkan uraian diatas, maka di rancang penelitian tentang **“Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian”**.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini mempergunakan metode kuantitatif. (Sugiyono, 2017) menjelaskan penelitian kuantitatif berakar pada filsafat positivisme. Metode ini memanfaatkan instrumen penelitian untuk menguji sampel yang sudah di tetapkan sebelumnya. Hasil akhir bersifat numerik dan statistik, dan tujuannya ialah guna mengujikan hipotesis yang sudah diajukan sebelumnya. Filosofi positivis memandang realita dan fenomenanya

sebagai sesuatu yang terkategori, relatif stabil, nyata, dan dapat diamati dan dapat diukur.

Jenis penelitian yang dipergunakan berupa eksperimen melalui pedekatan quasi eksperimen. Menurut (Yulianti, 2024) Penelitian eksperimen adalah peneliti dengan sengaja mengendalikan dan memanipulasi kondisi dalam menentukan peristiwa yang mereka minati, melakukan intervensi, serta mengukur perbedaan yang dihasilkannya. Tujuannya supaya dapat menyimpulkan perubahan yang diakibatkan oleh perlakuan (Abraham and Supriyati, 2022).

Populasi yang diteliti berupa semua peserta didik kelas V SDN 18 Kampung durian tahun ajaran 2025/2026 berjumlah 40 peserta didik. Teknik sampel yang dipergunakan berupa sampling jenuh yang dengan artian seluruh populasi dijadikan sampel diakibatkan jumlah populasinya yang kecil. Selanjutnya, peneliti mengambil dua kelas yaitu kelas V A dijadikan kelas eksperimen sementara kelas V B dijadikan kelas kontrol. Untuk insturem digunakan beberapa tes soal, tes ini berisikan dua jenis tes yaitu test *pretest* dan *postest*. Analisis data melibatkan

serangkaian langkah. Tahap awal adalah pengujian soal untuk memastikan validitas dan konsistensinya dengan uji validitas, reliabilitas, daya beda, dan tingkat kesukaran. Kemudian dilanjutkan uji prasyarat analisis, jika semua kriteria terpenuhi analisis dilanjutkan dengan uji regresi sederhana, uji koefisien determinasi, dan uji hipotesis menggunakan *Paired T Test*.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

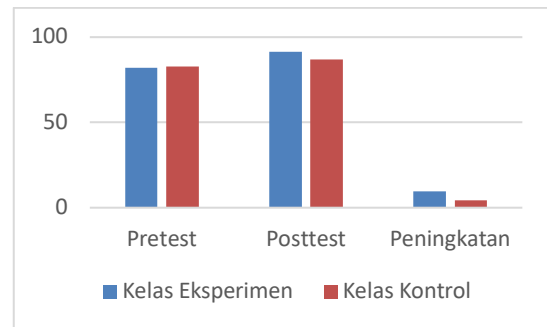
1. Deskripsi Data *Pretest* Pada Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

Sebelum perlakuan diberikan, jawaban siswa terhadap pertanyaan *pretest* dihitung pada masing-masing kelas. *Pretest* dilakukan untuk mengevaluasi pengetahuan awal siswa tentang Pendidikan Pancasila. Hasil *pretest* menunjukkan 20 siswa di kelas eksperimen memiliki skor tertinggi 96 dan terendah 52 melalui rerata 81,4. Di kelas kontrol, 20 siswa memiliki skor tertinggi 100 sedangkan terendah 52 dengan rata-rata 82,6.

2. Deskripsi data posttest pada kelas eksperimen dan kelas kontrol

Posttest dilaksanakan guna mengevaluasi pengetahuan peserta didik pasca perlakuan melalui media pembelajaran video animasi. Jawaban peserta didik terhadap pertanyaan *posttest* yang diberikan kepada kedua kelas menentukan nilai *posttest*. Hasil *posttest* pada 20 siswa di kelas eksperimen menerima nilai rentang 100 – 80 dan rata-rata 91,5 sedangkan 20 siswa di kelas kontrol menerima rentang 100 - 76, dengan rata-rata 87.

Dari penjelasan di atas, dapat dilihat kedua kelas mengalami peningkatan nilai setelah diberikan perlakuan. Terbukti banyaknya siswa mendapatkan nilai di atas nilai minimum untuk pelajaran Pendidikan Pancasila setelah menggunakan media video animasi. Berikut gambaran perbandingannya:



Sumber: Hasil Olah Data Exel 2021

Gambar. 1 Perbandingan Hasil Pretest Dan Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

3. Pengujian Prasyarat Analisis

Sebelum melakukan analisis statistik lebih lanjut, penting untuk uji prasyarat yang di dalamnya berupa uji normalitas, uji Linieritas, dan uji Heteroskedastistas (sofwatillah, 2024).

a. Uji Normalitas

Uji ini ditujukan guna menjamin apakah data sampel yang didapat tersalurkan secara normal. Keputusan mengenai normalitas data didasarkan nilai signifikansi (sig). Jika nilai 0,05 maka data dianggap berdistribusi normal, begitu juga sebaliknya (Yulita and Amini, 2020). Berikut hasil perhitungannya.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest Eksperimen	.150	20	0,200*	.917	20	0,088
Posttest Eksperimen	.161	20	0,189	.928	20	0,143
Pretest Kontrol	.192	20	0,051	.906	20	0,054
Posttest Kontrol	.188	20	0,062	.924	20	0,116

Sumber: Hasil Olah Data SPSS IBM Versi 27

Pada tabel tersebut, berdasarkan perhitungan kedua kelas sampel, diperoleh hasil keseluruhan data sudah berdistribusi normal. Dibuktikan dengan nilai signifikansi yang didapat $>0,05$.

b. Uji Linearitas

Uji linearitas yaitu sebuah rangkaian statistik guna melihat apakah terdapat hubungan antara kedua variabel secara signifikan (Widana & Putu, 2020). Metode yang digunakan *linearity test*

berbantuan SPSS. Kriteria penetapan pilihan, apabila nilai *defiation from linearity* $>0,05$, bisa dikatakan hubungan dua variabelnya dianggap linear, begitu juga sebaliknya. Berikut adalah hasil ujinya:

Tabel 2. Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Eksperimen * Kontrol	Between Groups	(Combined)	11.1248	2	2.782	1.249	0,333
		Linearity	.1031	1	.1036	.0433	0,833
		Deviation from Linearity	11.0235	23	3.675	1.649	0,220
	Within Groups		33.422	152	2.228		
Total		44.550	170				

Sumber: Hasil Olah Data SPSS IBM Versi 27

Berdasarkan hasil uji linearitas, diperoleh hasil signifikansi untuk bagian linearitnya 0,833. Nilai ini melebihi

0,05, yang menandakan terdapatnya hubungan linear untuk dua variabel. Selanjutnya, pada bagian *Deviation from Linearity* dihasilkan signifikansi 0,220, yang melebihi 0,05. Jadi, dapat disimpulkan terdapat hubungan antara penggunaan video animasi dengan hasil belajar peserta didik memenuhi asumsi linearitas.

c. Uji Heteroskedastistas

Uji heterokedastisitas merupakan salah satu prasyarat analisis yang berguna untuk mendeteksi adanya bias atau penyimpangan dalam model regresi (Widana & Putu, 2020). Uji heteroskadestisitas dilakukan menggunakan teknik glejser dengan bantuan SPSS. Teknik ini melibatkan regresi antara variabel independen dengan nilai absolut dari residualnya. Syarat pembuatan keputusan dilandasi pada tingkat signifikansi, bila skor (sig) >0,05 maka dinyatakan tidak ada gejala heteroskadestisitas, begitu juga sebaliknya. Berikut merupakan hasil uji heteroskadestisitas.

Tabel 3. Hasil Uji Heteroskedastistas

Coefficients ^a						
Model		Unstandardize d koefisien		Standar dized Coeffici ent	Sig	
		B	Standar Error	Beta t		
1	(Constant)	-2.709	4.597		.589	0,563
	Eksperimen	.024	.128	.045	.191	0,851
	Kontrol	.156	.157	.236	.999	0,332

Sumber: Hasil Olah Data SPSS IBM Versi 27

Berdasarkan hasil uji heterokedastisitas, nilai signifikansi yang didapat pada kelas eksperimen yaitu 0,851 sementara kelas kontrol mendapat 0,332. Dua skor tersebut melebihi 0,05. Merujuk pada kriteria keputusan dalam uji heterokedastisitas, bila skor sig > 0,05, bisa dikatakan tidak terdapat bias (penyimpangan) pada analisis model regresi.

4. Uji Regresi Sederhana

Analisis ini ditujukan guna memprediksi pengaruh satu

variabel terhadap variabel lainnya secara linear (sofwatillah, 2024). Kriteria pengambilan keputusan dan persamaan umum regresi linear sederhana adalah bila skor signifikansinya kurang dari 0,05, hingga variabel X memengaruhi variabel (Y) dan begitu juga sebaliknya. Perolehan pengujian regresi sederhana tersaji melalui tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Sederhana

Coefficient						
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficient	t	Sig.
		B	Standard error	Beta		
1	konstanta	-3.782	9.529		-.397	0,696
	X	1.056	.416	.513	2.538	0,021
a. Dependent Variable: Y						

Sumber: Hasil Olah Data SPSS IBM Versi 27

Analisis regresi di atas, mendapatkan T hitung 2,538 melalui signifikansinya senilai 0,021. Temuan tersebut kurang

dari 0,05, jadi variabel (X) memengaruhi variabel (Y).

5. Uji Koefisien Determinasi

Sugiyono (2017:201) menjelaskan koefisien determinasi merupakan uji guna melihat besarnya pengaruh variabel (X) pada variabel (Y) secara parsial.

Tabel 5. Hasil Uji

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Squared	Standard Error of Estimate
1	.513 ^a	.264	.223	1.350
a. Predictors: (Constant), Kontrol				

Sumber: Hasil Olah Data SPSS IBM Versi 27

Guna menyelidiki perolehan uji koefisien determinasi, bisa disimak melalui kolom R square. Nilai R Square senilai 0,264 ataupun 26,4 %. Nilai r square 0,264 memperlihatkan kemampuan mempengaruhi perubahan pada variabel dependen sebesar 0,264 setara 26,4 %, dan 73,6% nya berasal dari faktor di luar penelitian, seperti model pembelajaran dan tingkat pengetahuan peserta didik.

6. Uji Hipotesis

Pengujian dilakukan menggunakan uji t berpasangan yang mana membandingkan rata-rata dua sampel yang berhubungan untuk mendeteksi perbedaan statistik yang signifikan (probabilitas). Ketika sig rendah dari 0,05 bisa dikatakan H_0 di tolak dan H_a di terima. Perolehan pengujian tersaji melalui tabel:

Tabel 6. Hasil Uji

Paired Samples T Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Standar Deviasi	Standar error Mean	95% Interval Kepercayaan Perbedaan				
					Lower	Upper			
Paired Samples 1	Pretest - Posttest	-2.500	2.705	.605	-3.766	1.234	4.134	19	<.001

Sumber: Hasil Olah Data SPSS IBM Versi 27

Adapun hasil yang didapatkan yaitu skor signifikansi <0,001 dari 0,05. Diartikan H_0 ditolak dan H_a diterima. Ini mengindikasikan

penerapan media video animasi memengaruhi hasil belajar peserta didik kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang.

D. Kesimpulan

Mengacu temuan studi yang dijalankan, bisa dirangkum bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang. Pengaruh ini terlihat dari perolehan pengujian hipotesis mempergunakan uji *paired samples Test* melalui skor sig. <0,001 yang berarti nilai tersebut kurang dari 0,05. Bisa dikatakan, H_0 ditolak dan H_a diterima, dalam artian terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, I., & Supriyati, Y. (n.d.). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511.
<https://doi.org/10.36312/jime.v8i3.3800/http>
- Adistiana, O., & Hamami, T. (2024). Pengembangan Tujuan

- Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 260–270.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6102>
- Asyikin, N., & Rafeliai, W. (2025). Transformasi Pendidikan Di Era Digital: Tinjauan Literatur Terhadap Peran Teknologi Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Multidisiplin Inovatif* (Vol. 9, Number 6).
- Farmasi, J., & Farmakoinformatika, D. (n.d.). *ARTIKEL REVIEW: Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi* *REVIEW ARTICLE: Application of Paired T-Test in Pharmaceutical Research* (Vol. 2, Number 2).
- Febiyanti, H. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *JPGMI*, 10(1), 24.
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1548>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Wayan Widana, I., & Putu Lia Muliani, Mp. (2020). *UJI PERSYARATAN ANALISIS*.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (n.d.). *Media Video Animasi Materi Bangun Ruang*.
- Wulansari, K., & Sunarya, Y. (2023). Keterampilan 4c (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaborative) Guru Bahasa Indonesia Sma dalam Pembelajaran Abad 21 di Era Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1667–1674.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5360>
- Yulianti, R. Dkk. *Metode Penelitian Eksperimen Konsep, Implementasi, dan Studi Kasus PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL*.
- Yulita, R., & Amini, R. (n.d.). *Pengaruh Model Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar*.