

PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI KELAS IV UPTD SD NEGERI 122379 PEMATANGSIANTAR

**DEVI FEBRIANI¹, MINAR TRISNAWATI LUMBANTOBING², RADODE
 KRISTIANTO SIMARMATA³**

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar

Correspondency e-mail: devisimamora052@gmail.com

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<p>Riwayat Artikel : Diterima: 31- 12-2025 Disetujui: 12- 01-2026</p> <hr/> <p>Kata Kunci : Media Pembelajaran, Video Animasi, Hasil Belajar.</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Jenis penelitian ini penelitian kuantitatif yang dikombinasikan dengan teknik eksperimen. Penelitian ini menggunakan desain <i>Pre-Experiemental</i> jenis <i>One-Group Pretest-Posttest</i>. Sampel penelitian ini adalah <i>sampling jenuh</i>, adapun sampel penelitian ini adalah siswa kelas IV SD UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar yang berjumlah 25 orang. Hasil belajar Pendidikan Pancasila <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> yang diperoleh kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar yaitu: dari 25 orang siswa yang mengikuti <i>pre-test</i> terdapat 3 orang siswa yang tuntas dan 22 orang siswa tidak tuntas dengan rata-rata nilai 51,68, dan dari 25 orang siswa yang mengikuti <i>post-test</i>, siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP sebanyak 24 orang siswa sedangkan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 orang siswa dengan rata-rata nilai 90,64. Berdasarkan hasil uji dan analisis data yang telah dilakukan, hasil dari pengujian hipotesis, berdasarkan uji <i>Paired Samples</i> test diketahui nilai <i>sig (2 tailed)</i> 0,000. Maka $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar Tahun Ajaran 2025/2026 mengalami peningkatan.</p>

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Article History : Received : 31-12-2025 Accepted : 12-01-2026</p> <hr/> <p>Keywords: Learning Media, Animation Video, Learning Outcomes.</p>	<p><i>This research aims to determine the effect of animated video media on students' learning outcomes in Pancasila education learning in grade IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. This type of research is quantitative combined with experimental techniques. The research uses a Pre-Experimental design of the One-Group Pretest-Posttest type. The sample in this study is saturated sampling, where the sample consists of 25 students from grade IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. The learning outcomes of the Pancasila education pre-test and post-test obtained from grade IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar are as follows: out of 25 students who took the</i></p>

pre-test, 3 students achieved completeness and 22 students did not complete, with an average score of 51.68, and from 25 students who took the post-test, 24 students scored above the Minimum Completeness Criteria (KKTP) while 1 student did not complete, with an average score of 90.64. Based on the results of tests and data analysis that have been conducted, the results of the hypothesis testing, based on the Paired Samples test, showed a significance value (2-tailed) of 0.000. Therefore, $0.000 < 0.05$, it can be concluded that H_a is accepted and H_0 is rejected. Thus, it can be concluded that the Effect of Animated Video Media on Student Learning Outcomes in Civics Education Learning in Class IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar for the 2025/2026 academic year has improved.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia, baik untuk perkembangan pribadi seseorang maupun kemajuan bangsa dan negara. Secara umum, Pendidikan bisa diartikan sebagai proses menyampaikan pengetahuan dari guru kepada siswa melalui kegiatan belajar mengajar secara resmi. Tujuannya adalah agar siswa bisa memahami, menguasai, dan menerapkan ilmu yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan ini adalah dengan meningkatkan kualitas atau mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah, khususnya jenjang Sekolah Dasar harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas, bukan hanya segi pengetahuan saja tetapi diharapkan memiliki kemampuan dan keterampilan untuk bekal mengikuti pendidikan selanjutnya Sembiring, dkk (2021). Oleh sebab itu, guru dituntut menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru untuk menarik perhatian siswa selama proses belajar, agar mereka tidak merasa bosan saat mengikuti pelajaran. Selain sebagai pendukung dalam menyampaikan materi, media ini juga sangat penting untuk membantu keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Menurut Munadi dalam Sembiring dkk (2021), media adalah sarana yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pelajaran dengan tujuan agar pembelajaran bisa berjalan sesuai rencana. Dengan bantuan media, proses penyampaian materi bisa menjadi lebih cepat, jelas, dan mudah dipahami. Menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan secara inovatif sangat penting untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Saat ini, di era *society 5.0*, banyak media pembelajaran yang sudah mengikuti perkembangan teknologi, salah satunya adalah media video animasi. Media ini menyampaikan informasi melalui gambar-gambar yang bergerak dan bisa dilengkapi suara. Belajar menggunakan video animasi cenderung lebih menarik dibanding hanya menggunakan suara (audio) atau gambar saja, karena video animasi melibatkan dua indera sekaligus, yaitu mata dan telinga. Hal ini membuat siswa lebih fokus, semangat belajar meningkat, dan materi jadi lebih mudah dipahami serta diingat. Video animasi sendiri merupakan cara penyajian informasi dalam bentuk gambar bergerak seperti simulasi suatu objek. Menggunakan animasi dalam pembelajaran sangat membantu guru dan siswa karena bisa membuat proses belajar jadi lebih efisien, mudah dipahami, dan hasil belajar pun jadi lebih baik. Pemanfaatan media

video animasi dapat memberikan pengalaman secara tidak langsung dan memudahkan siswa dalam penjelasan yang sifatnya konkrit.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di sekolah UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar bahwa pembelajaran di sekolah tersebut dapat dikatakan kurangnya interaksi peserta didik dengan guru sehingga pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Selain itu, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran menyebabkan kurangnya pemahaman siswa dalam menguasai materi, sehingga sebagian besar siswa cenderung memperoleh nilai di bawah kriteria keterampilan tujuan pembelajaran. Selain itu tidak sedikit juga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga tidak ada keinginan untuk bertanya tentang topik yang tidak mereka pahami. Siswa yang kurang aktif dalam belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti kurang minat terhadap materi pembelajaran yang diberikan guru, kurangnya kecakapan dan kemampuan baik dalam bakat maupun pengalaman belajar siswa. Hal ini juga dapat disebabkan karena media pembelajaran yang diberikan pendidik terlalu kaku untuk di terima siswa. Proses pembelajaran terhadap siswa inilah yang seharusnya perlu diperhatikan oleh pendidik, yaitu dengan mencari konsep baru. Karena ketertarikan adalah awal semangat belajar siswa dan semangat siswa merupakan semangat pendidik juga. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk meneliti di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar dengan menggunakan media video animasi agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa dan semua akan ikut berperan dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar merupakan cerminan dari usaha belajar, dengan kata lain merupakan tolak ukur dari ketercapaian suatu pembelajaran. Semakin baik usaha belajar siswa maka semakin baik juga hasil belajar yang akan didapatkan. Hasil belajar meliputi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar yang tidak maksimal akan berpengaruh pada menurunnya mutu pendidikan. Salah satu gejala yang paling erat menurunkan mutu pendidikan adalah rendahnya hasil belajar siswa yang dapat dilihat dari gejala-gejala nilai yang masih dibawah Kriteria Keterampilan Tujuan Pembelajaran (KKTP). Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas IV di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV yang berjumlah 25 orang peserta didik, yang dimana laki-laki ada 15 siswa sedangkan perempuan ada 10 siswa masih tergolong rendah dapat dilihat dari tabel hasil dari nilai ujian Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar yakni sebagai berikut :

Tabel 1. Nilai Hasil Ujian Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Tahun Ajaran 2024/2025

KKTP	Nilai Kelas IV	Kriteria	Jumlah Siswa	Persentasi
70	> 70	Tuntas	10 Orang	40 %
	<70	Tidak Tuntas	15 Orang	60 %
	Jumlah		25 Orang	100 %

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong sangat rendah. Penyebab dari rendah nya hasil belajar siswa kelas IV adalah siswa kurang optimal diakibatkan oleh kurangnya kinerja siswa dalam pembelajaran, dalam hal ini juga guru kurang bervariasi terhadap media pembelajaran pada saat proses

belajar mengajar. Apabila pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa lebih cenderung pasif dan pembelajaran menjadi tidak kondusif akan sangat mempengaruhi gaya belajar siswa yang menimbulkan suasana belajar tidak menyenangkan. Maka dari itu, disini guru dituntut lebih aktif dan kreatif dalam menentukan media pembelajaran yang akan digunakan. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yakni dengan menerapkan media pembelajaran yang inovatif seperti media video animasi. Menurut Taufik dan Arwin (2018) media video animasi adalah kombinasi dari dua atau lebih media (*audio*, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi untuk mengendalikan perintah atau perilaku alami dari suatu presentasi. Menurut Taufik dan Arwin dalam Fitri dan Ardipal (2021) Media Video animasi adalah suatu media yang sangat kompleks dengan penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian untuk melihatnya. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti “Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar”. Penelitian ini mencari ada tidaknya Pengaruh media video animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang dikombinasikan dengan teknik eksperimen. Adapun alasan peneliti menggunakan penelitian kuantitatif adalah karena metode penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dapat diukur secara numerik sehingga dapat mengumpulkan hasil data yang akurat dan transparan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *pra-eksperimen* dengan model "*one group pretest-posttest design*". Artinya, pembelajaran diukur sebelum dan sesudah siswa diberi perlakuan. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Jl.Santosa Pematangsiantar. Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh hasil belajar siswa adalah berupa tes pilihan berganda sebanyak 30 butir soal. Tes yang digunakan peneliti yaitu berbentuk *pretest* dan *posttest* tipe pilihan berganda dengan jumlah soal masing-masing sebanyak 25 butir soal dengan ranah kognitif yakni, mengingat (C1), memahami (C2), penerapan (C3), analisis (C4), mengevaluasi (C5), yang menggunakan 4 pilihan jawaban mengenai materi Pendidikan Pancasila kelas IV yaitu mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban. *Pretest* dilakukan untuk mengetahui kemampuan awal siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Jl.Sentosa Pematangsiantar sebelum diterapkannya media video animasi. Sedangkan *posttest* digunakan untuk mengukur hasil belajar Pendidikan Pancasila yang diberikan oleh peneliti setelah diberikan perlakuan atau setelah penerapan media video animasi. Rumus yang digunakan dalam menghitung validitas soal (butir soal) dengan bantuan SPSS. Digunakan rumus product moment yaitu r_{xy} dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{\{N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2\} \{N(\Sigma Y^2) - (\Sigma Y)^2\}}}$$

Rumus yang digunakan adalah rumus *Kuder-Richardson 20* (KR-20) sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right) \text{(Arikunto, 2010)}$$

Adapun rumus untuk menentukan tingkat kesukaran butir soal sebagai berikut:

$$TK = \frac{JB}{JS} \text{ (Jakni, 2016)}$$

Daya beda butir soal dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$D = P_A - P_B$$

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara yaitu sebagai berikut:

1. Tes (*pretest dan posttest*)

Tes merupakan salah satu instrumen yang mampu mengumpulkan informasi baik secara individu maupun kelompok. Instrumen tertulis berupa tes soal pilihan berganda yang terdiri dari 25 butir soal, tes yang diberikan berupa soal *pre-test* dan *post-test* kepada kelas eksperimen yaitu kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Lembar soal tes bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dilakukan perlakuan dan setelah dilakukan perlakuan dengan menggunakan media video animasi.

2. Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi sangatlah penting. Hal ini karena peneliti akan memiliki bukti yang akurat dan dapat disajikan secara konkret, sehingga hasil penelitian dapat dipercaya. Dokumentasi penelitian dapat berupa foto, lembar kerja siswa dan lain-lain. Dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa foto-foto saat pembelajaran menggunakan media video animasi.

Uji Hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t menggunakan rumus yaitu sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto 2010)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang memaparkan hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi. Langkah awal yang dilakukan peneliti adalah dengan melakukan uji instrument di SD Negeri 094155 Rambung Merah. Uji instrument dilakukan selama 30 menit dengan memberikan soal pilihan berganda sebanyak 30 soal. Setelah selesai melaksanakan uji instrument, peneliti melanjutkan mencari data yang valid dan tidak valid dengan bantuan SPSS versi 26. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti melanjutkan penelitian di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Terlebih dahulu peneliti melakukan *pretest* kepada siswa untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mendapatkan hasil *pretest* siswa, hari berikutnya peneliti memberikan perlakuan berupa media video animasi pada saat pembelajaran pendidikan pancasila pada materi mendapatkan hak dan melaksanakan

kewajiban. Setelah menerapkan media video animasi pada saat pembelajaran, peneliti memberikan soal *posstest* untuk melihat perubahan hasil belajar siswa pada materi mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban. Kemudian peneliti melakukan analisis data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Analisis data digunakan untuk melihat ada atau tidak adanya pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada materi mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban siswa di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa tes pilihan berganda yang berjumlah 30 soal, di laksanakan pada tanggal 04 Agustus 2025 yang di mana peneliti gunakan untuk soal *pretest* dan *posttest*, akan tetapi terlebih dahulu dicari uji validitas, uji reabilitas, tingkat kesukaran dan daya pembedanya.

Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalitan suatu instrumen. Dalam menguji validitas dari butir soal yang sudah dikerjakan oleh responden, peneliti menggunakan aplikasi SPSS versi 26. Setelah peneliti mengkoreksi soal yang telah dikerjakan oleh siswa, peneliti melakukan penginputan data di SPSS 26. Butir soal yang dikatakan valid adalah jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka butir soal dikatakan tidak valid. Dalam menentukan r_{hitung} dapat dilihat dari tabel r product moment dengan $N= 25$ maka diperoleh = 0,396. Maka dari 30 butir soal uji coba instrumen analisis validitas dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Butir Soal

Butir Soal	R Hitung (rxy)	R Tabel (rtab)	Keterangan
1	0,581	0,396	VALID
2	0,388	0,396	TIDAK VALID
3	0,422	0,396	VALID
4	0,543	0,396	VALID
5	0,854	0,396	VALID
6	0,708	0,396	VALID
7	0,681	0,396	VALID
8	0,623	0,396	VALID
9	0,698	0,396	VALID
10	0,729	0,396	VALID
11	0,699	0,396	VALID
12	0,372	0,396	TIDAK VALID
13	0,441	0,396	VALID
14	0,561	0,396	VALID
15	0,827	0,396	VALID
16	0,589	0,396	VALID
17	0,636	0,396	VALID
18	0,305	0,396	TIDAK VALID
19	0,670	0,396	VALID
20	0,323	0,396	TIDAK VALID
21	0,579	0,396	VALID
22	0,735	0,396	VALID
23	0,655	0,396	VALID
24	0,664	0,396	VALID
25	0,745	0,396	VALID
26	0,317	0,396	TIDAK VALID
27	0,644	0,396	VALID
28	0,763	0,396	VALID

29	0,418	0,396	VALID
30	0,542	0,396	VALID

Berdasarkan table di atas, terdapat 30 butir soal yang akan peneliti ujikan sebelum digunakan untuk kesekolah eksperimen, setelah diujikan dapat dilihat butir soal yang memiliki nilai valid ada sebanyak 25 butir soal dan tidak valid sebanyak 5 butir soal. Untuk soal yang valid selanjutnya dapat digunakan sebagai tes.

Uji Reliabilitas

Setelah dilakukan uji validitas dalam pengumpulan data selanjutnya dilakukan uji reliabilitas untuk mengukur sejauh mana instrumen pada penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan alat pengumpulan data apabila instrumen tersebut baik. Pada pengujian realibilitas dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha serta menggunakan alat bantu SPSS dengan kriteria jika nilai Cronbach's Alpha > 0.60 maka data dinyatakan reliabel. Dan jika nilai Cronbach's Alpha < 0.60 maka data dinyatakan tidak reliabel. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.942	.941	25

Berdasarkan hasil uji reliabilitas yang dilihat dalam tabel di atas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,942. Hasil itu dapat disimpulkan bahwa soal instrument yang digunakan memiliki kriteria reabilitas soal yang sangat tinggi.

Hasil Belajar Siswa Sebelum diberi Perlakuan (Hasil *Pretest*)

Pretest diberikan pada tanggal 6 Agustus 2025 di kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar. Ketuntasan hasil belajar siswa dinilai berdasarkan KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yaitu 70. Adapun data hasil pretest dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4. Data Hasil Pretest Siswa Kelas V SD

No	Nama Siswa	<i>Pretest</i>	Keterangan
1	AP	48	Tidak Tuntas
2	AM	36	Tidak Tuntas
3	AS	48	Tidak Tuntas
4	CS	56	Tidak Tuntas
5	CH	60	Tidak Tuntas
6	FP	60	Tidak Tuntas
7	GS	20	Tidak Tuntas
8	HB	44	Tidak Tuntas
9	HM	72	Tuntas
10	JP	52	Tidak Tuntas
11	KP	52	Tidak Tuntas
12	MD	56	Tidak Tuntas
13	MR	52	Tidak Tuntas
14	MM	72	Tuntas
15	NR	60	Tidak Tuntas
16	PJ	56	Tidak Tuntas
17	RG	28	Tidak Tuntas
18	RT	60	Tidak Tuntas

19	RP	64	Tidak Tuntas
20	RP	56	Tidak Tuntas
21	RS	56	Tidak Tuntas
22	RN	60	Tidak Tuntas
23	SA	24	Tidak Tuntas
24	SH	76	Tuntas
25	WH	24	Tidak Tuntas
Rata-rata			51,68

Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai *pretest* yang tertinggi adalah 76 dan yang terendah adalah 20. Nilai rata-rata *pretest* adalah 51,68. Dan terdapat 3 siswa yang memiliki nilai di atas KKTP dan 22 siswa memiliki nilai di bawah KKTP. Hasil pre-test yang digambarkan pada diagram di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 76 serta nilai terendah 20. Maka dapat disimpulkan hanya 3 orang siswa yang dapat mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 22 orang siswa lainnya belum dapat memperoleh nilai di atas KKTP yaitu 70.

Hasil Belajar Siswa Setelah diberi Perlakuan (Hasil Posttest)

Posttest diberikan pada tanggal 9 Agustus 2025 setelah diberikan perlakuan yaitu dengan menerapkan media video animasi pada saat proses pembelajaran dengan materi mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban. Data hasil belajar *posttest* dapat di lihat dari tabel berikut:

Tabel 5. Data Hasil Posttest Siswa Kelas IV SD

No	Nama Siswa	Posttest	Keterangan
1.	AP	88	Tuntas
2.	AM	84	Tuntas
3.	AS	80	Tuntas
4.	CS	88	Tuntas
5.	CH	96	Tuntas
6.	FP	88	Tuntas
7.	GS	68	Tidak Tuntas
8.	HB	92	Tuntas
9.	HM	100	Tuntas
10.	JP	96	Tuntas
11.	KP	90	Tuntas
12.	MD	88	Tuntas
13.	MR	92	Tuntas
14.	MM	96	Tuntas
15.	NR	96	Tuntas
16.	PJ	92	Tuntas
17.	RG	80	Tuntas
18.	RT	96	Tuntas
19.	RP	92	Tuntas
20.	RP	96	Tuntas

21.	RS	92	Tuntas
22.	RN	96	Tuntas
23.	SA	96	Tuntas
24.	SH	100	Tuntas
25.	WH	88	Tuntas
Ratarata			90,64

Dari data di atas dapat diketahui bahwa jumlah siswa sebanyak 25 orang dengan nilai tertinggi pada *posttest* adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 68. Jadi nilai rata-rata pada *posttest* adalah 90,64. Siswa yang memperoleh nilai di atas KKTP berjumlah 24 siswa. Capaian hasil belajar pada *posttest* lebih baik dibandingkan dengan *pretest*. Hasil *post-test* yang digambarkan pada diagram di atas menunjukkan bahwa nilai tertinggi adalah 100 serta nilai terendah 68. Maka dapat disimpulkan bahwa 24 orang siswa yang dapat mencapai nilai di atas KKTP, sedangkan 1 orang siswa belum dapat memperoleh nilai di atas KKTP yaitu 70.

Hasil Uji Hipotesis

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada pembelajaran alat ukur di kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Tahun Ajaran 2025/2026. Uji t yang digunakan peneliti pada penelitian ini yaitu: Paired samples test menggunakan bantuan SPSS 26.

Tabel 6. Uji t

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Sesudah Perlakuan - Sebelum Perlakuan	39.12000	11.49029	2.29806	34.37704	43.86296	17.023	24	.000

Berdasarkan tabel di atas ditemukan bahwa nilai sig (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, hal itu menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dalam hal ini H_0 ditolak dan H_a diterima dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar T. A 2025/2026.

Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi mendapatkan hak dan melaksanakan kewajiban di kelas IV Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan media video animasi pada saat pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 12379 Pematangsiantar. Metode yang digunakan adalah pre-eksperimental

dengan desain One Group Pretest-Posttest. Media video animasi dipilih karena dianggap mampu memberikan suasana belajar yang lebih asik dan dapat meningkatkan semangat belajar pada saat pembelajaran dan diharapkan siswa peningkatan hasil belajar menggunakan media video animasi dikarenakan pada saat proses pembelajaran tinggal membosankan dan monoton serta penerapan media pembelajaran tersebut merupakan hal baru bagi siswa sehingga siswa lebih antusias dalam pembelajaran. Dari hasil penelitian yang dilakukan, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan signifikan nilai rata-rata siswa dari pretest ke posttest. Nilai rata-rata siswa pada pretest adalah 51,68 sedangkan pada posttest meningkat menjadi 90,64. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam meningkatkan hasil belajar pendidikan Pancasila siswa kelas IV. Teknik analisis data menggunakan uji T, berdasarkan uji *Paired Samples Test* diketahui nilai signifikansi (2 tailed) 0,000. Maka $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat ditarik kesimpulan berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil data yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut :

1. Bahwa hasil belajar siswa kelas IV di UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar, sebelum diberikan perlakuan menggunakan Media pembelajaran video animasi ini masih banyak siswa yang belum dapat mencapai kriteria nilai tuntas yaitu KKTP dengan nilai 70. Namun setelah adanya perlakuan saat pembelajaran dengan media video animasi maka dapat dilihat bahwa siswa kelas IV lebih banyak mencapai nilai tuntas dan hanya 1 orang siswa yang belum dapat mencapai nilai tuntas setelah *posttest* diberikan.
2. Berdasarkan hasil uji dan analisis data yang telah dilakukan, hasil dari pengujian hipotesis, berdasarkan uji *Paired Samples Test* diketahui nilai *sig* (2 tailed) 0,000. Maka $0,000 < 0,05$. Hal ini dapat disimpulkan berarti H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas IV UPTD SD Negeri 122379 Pematangsiantar.

REFERENSI

- Arief, M. M. (2024). Media Pembelajaran IPA DI SD/MI (Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran). *Jurnal Torbiyah Darussalam*. Vol. 5, No. 8, Hal 13
- Arikunto, (2010:7). Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Fitri, F., & Ardipal, A, 2021. Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*. v5i6. <https://doi.org/10.31004/basicedu>.

- Jones, T (2023:15) Media Pembelajaran Tujuan Penggunaan, Fungsi, Prinsip Pemilihan, Penggunaan, Dan Jenis Media Pembelajaran)
- Jusman, D. (2024). *Pengenalan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi belajar Siswa di SDN 110 Lura*. 5(12), 496–501.
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (n.d.). *Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang*. 2, 97–104.
- Mini & Zohriah, A. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar The Implementation of Make a Match Larning Method Towards students' Thematic Learning Outcome*. 7(1), 73–88.
- Prihantini A, dkk. (2023:8). *Pengaruh Video Animasi Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*, Vol. 08, No. 02.
- Rosmana, P. S., dkk, (2024:12). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Perencanaan Pembelajaran Guru Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Tambusai, Vol. 8, No. 1, Hal 3048-3054.
- Saragih, D. A., Purba, N. A., & Sianturi, C. L. (2022). *Pengaruh Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Gangguan Kesehatan Pada Organ PeredaranDarah di SD Negeri 122381 Pematangsiantar*. Jurnal Pendidikan Dan Konseling, 4(2), 1750–1769.
- Sembiring,A., dkk. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Time Token* terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Tematik. Vol. 5, No. 5 Hal 4076-4084
- Setyawati, A., dkk. (2024:15). *Media Pembelajaran Berbasis Digital*. Cirebon: PT Arr Rad Pratama
- Sirait, R. S. M., Siahaan, T. M., & Sianturi, C. L. (2023). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Tema 3 Subtema 1 Di UPTD SD Negeri 122379 Pematang Siantar*. JOURNAL SAINS STUDENT RESEARCH, 1(2), 36–44.
- Sitompul, H. S., & Maulina, I. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe Make a Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Koloid*. Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 1(1), 11–17.
<https://doi.org/10.47709/educendikia.v1i1.1008>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). *Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Sugiyono, P. D. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
- Suryanto, Adi, ddk. 2021. *Evaluasi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Tanjung, D. S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas V SDN 200111 Padangsidimpuan. *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, IV(1), 68–79.
- Taufik Taufina & Arwin. (2018). Peningkatan Sikap dan Kemampuan Berpikir Ilmiah Siswa Melalui Model PBL di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 2 April 2020 Hal. 491- 497 Jurnal Basicedu Research & Learning in Elementary*

- Education <https://jbasic.org/index.php/basicedu>, 4(2), 491–497.*
- Tobing, M. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar dan Media PPKn SD.*
- Topandra, M., & Hamimah. (2020:10). *Model Kooperatif Tipe Make A Match dalam Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar.* *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1256–1268
- Yeti, H. (2018:10). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Mengembangkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Usia 7-8 Tahun Di Sd Negeri 1 Way Dadi Sukarame Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017/2018.* UIN Raden Intan Lampung.