

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
PADA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**FIKRI ABDURRAHMAN ZAKI  
2053053010**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**

## ABSTRAK

### PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 11 METRO PUSAT

Oleh

**FIKRI ABDURRAHMAN ZAKI**

Masalah dalam penelitian adalah rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Tujuan penelitian untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Jenis penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen. Metode penelitian yaitu eksperimen semu dengan desain penelitian yang digunakan yaitu *nonequivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 60 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknis tes berupa soal pilihan jamak. Teknik analisis data menggunakan uji t. Hasil uji t bahwa  $t_{hitung} 2,765$  lebih besar dari  $t_{tabel} 2,002$ , yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media interaktif animasi terhadap terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

**Kata kunci:** hasil belajar, media interaktif animasi, pendidikan pancasila

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF ANIMATED INTERACTIVE MEDIA ON THE OUTCOMES OF LEARNING PANCASILA EDUCATION IN CLASS V STUDENTS SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

**By**

**FIKRI ABDURRAHMAN ZAKI**

The problem in the research is the low learning outcomes of Pancasila education for class V students at SD Negeri 11 Metro Pusat. The aim of the research is to determine the influence of the use of animated interactive media on the learning outcomes of class V Pancasila education at SD Negeri 11 Metro Pusat. Type of quantitative research with an experimental approach. The research method is quasi-experimental with the research design used, namely nonequivalent control group design. The population in this study was 60 students. The research sampling technique used purposive sampling. The data collection technique was carried out using a technical test in the form of multiple choice questions. The data analysis technique uses the ttest. The results of the t test show that the calculated  $t_{count}$  2,765 is greater than the  $t_{table}$  2,002, which shows that there is an influence of the use of animated interactive media on the learning outcomes of class V Pancasila education at SD Negeri 11 Metro Pusat.

**Keywords:** *learning outcomes, animated interactive media, pancasila education*

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI TERHADAP  
HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA  
PADA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

**Oleh**

**FIKRI ABDURRAHMAN ZAKI**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA PENDIDIKAN**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Pendidikan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2025**



Judul Skripsi

**PENGARUH MEDIA INTERAKTIF ANIMASI  
TERHADAP HASIL BELAJAR PENDIDIKAN  
PANCASILA PADA PESERTA DIDIK KELAS V  
SD NEGERI 11 METRO PUSAT**

Nama Mahasiswa

*Fikri Abdurrahman Zaki*

No. Pokok Mahasiswa

2053053010

Program Studi

S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan

Ilmu Pendidikan

Fakultas

Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

*[Signature]*

**Dayu Rika Perdana, M.Pd.**  
NIK 231502870709201

Dosen Pembimbing II

*[Signature]*

**Deviyanti Pangestu, M.Pd.**  
NIP 19930803 202421 2 048

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

*[Signature]*

**Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.**  
NIP 19741220 200912 1 002



**MENGESAHKAN**

**Tim Penguji**

**Ketua**

**Dayu Rika Perdana, M.Pd.**



**Sekretaris**

**Deviyanti Pangestu, M.Pd.**



**Penguji Utama**

**Drs. Rapani, M.Pd.**

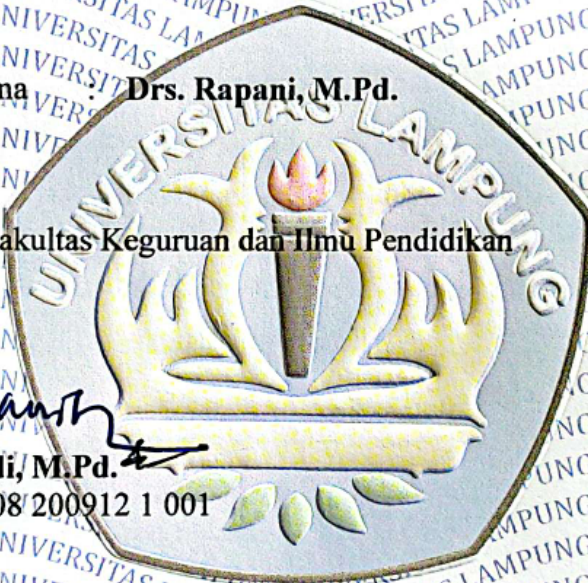


**Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Dr. Riswandi, M.Pd.**



**NID. 19760808 200912 1 001**



**Tanggal Dulus Ujian Skripsi: 14 Januari 2025**



## HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fikri Abdurrahman Zaki  
NPM : 2053053010  
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat” tersebut adalah asli hasil penelitian saya, kecuali bagian-bagian tertentu dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Metro, 14 Januari 2025  
Yang Membuat Pernyataan,



Fikri Abdurrahman Zaki  
NPM 2053053010

## RIWAYAT HIDUP



Fikri Abdurrahman Zaki, dilahirkan di Mutar Alam, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 12 Februari 2002. Peneliti merupakan anak pertama dari pasangan Bapak Gurinsa dan Ibu Fenti Sari.

Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti sebagai berikut

1. SD Negeri 3 Fajar Bulan, Kecamatan Way Tenong, Kabupaten Lampung Barat, lulus pada tahun 2014.
2. MTS Negeri Al – Muhajirin, Kecamatan Air Hitam, Kabupaten Lampung Barat, lulus pada tahun 2017.
3. MAN 1 Bandar Lampung, Kecamatan Sukarame, Kabupaten Bandar Lampung, lulus pada tahun 2020.

Pada tahun 2020, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur seleksi SMMPTN. Pada tahun 2023 peneliti melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Kota Baru, Kecamatan Negeri Agung Kabupaten Way Kanan serta melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 1 Kota Baru, Kecamatan Negeri Agung Way Kanan.



## **MOTTO**

“Jika bukan kamu lalu siapa?, Jika bukan sekarang lalu kapan?”

**(Hillel the elder)**

## **PERSEMBAHAN**

### **Bismillahirrahmanirrahim**

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih, lagi Maha Penyayang. Sujud syukur kusembahkan kepadamu Ya Allah, telah engkau berikan aku kesempatan untuk sampai ke titik ini, Segala puji hanya milik engkau YaAllah, bersama keridhaanmu, kupersembahkan skripsi ini kepada

### **Kedua Orang Tuaku, Bapak Gurinsa dan Ibu Fenti Sari**

Terima kasih telah menjadi orang tua yang sempurna, atas doa yang selalu dipanjatkan untuk anaknya, serta memberi arahan dan juga dukungan, terima kasih atas semua pengorbanan dan kesabaran.

### **Adikku Intan Nur Latifa**

Terimakasih sudah ikut serta dalam proses penyusunan skripsi selama ini, terimakasih atas doa, dukungan, dan semangat yang selalu diberikan. Semoga peneliti dapat menjadi kakak yang dapat dibanggakan untukmu dan tumbulah versi paling terbaik.

**Almamater tercinta “Universitas Lampung”**



## SANWACANA

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga peneliti mampu menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Dengan kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriyani, S.T., D.E.A., IPM., ASEAN.Eng. Rektor Universitas Lampung yang telah memfasilitasi dalam penyusunan skripsi.
2. Dr. Riswandi, M.Pd., Plt. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas, sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
4. Prof. Dr. Sowiyah, M.Pd., Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Drs. Rapani, M.Pd., Dosen pembahas yang telah memberikan motivasi serta saran untuk membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi.
6. Ibu Dayu Rika Perdana, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing I sebagai yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna penyempurnaan skripsi.

7. Ibu Deviyanti Pangestu, S.Pd., M.Pd., Dosen Pembimbing II sebagai yang telah membimbing dengan penuh kesabaran, mengarahkan dengan sebagaimana mestinya serta memberikan motivasi-motivasi guna penyempurnaan skripsi.
8. Bapak dan Ibu Dosen, serta Tenaga Kependidikan S-1 PGSD Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam segala hal mengenai pengetahuan maupun pengalaman, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan sebagaimana mestinya.
9. Kepala SD Negeri 11 Metro Pusat, Ibu Yuliana, S.Pd. M.Pd, yang telah memberikan izin penelitian kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
10. Kepala SD Negeri 06 Metro Barat, Bapak Dedi Kurniawan , S.Pd.SD., yang telah memberikan izin untuk melaksanakan uji coba instrumen.
11. Teman-teman PGSD tercinta yang telah membantu, memberikan motivasi dan menyukseskan setiap tahap seminar skripsi.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas semua kebaikan yang sudah diberikan kepada peneliti. Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.  
Aamiin.

Metro, 14 Januari 2025



Fikri Abdurrahman Zaki  
NPM 2053053010



## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>II. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Belajar .....	8
1. Pengertian Belajar .....	8
2. Tujuan Belajar .....	9
3. Teori Belajar .....	10
B. Pembelajaran .....	12
1. Pengertian Pembelajaran .....	12
2. Tujuan Pembelajaran .....	13
3. Komponen Pembelajaran .....	14
C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila .....	15
1. Hakikat Pendidikan Pancasila .....	15
2. Tujuan Pendidikan Pancasila .....	15
D. Hasil Belajar .....	16
1. Pengertian Hasil Belajar .....	16
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar .....	17
3. Indikator Hasil Belajar .....	18
E. Model Pembelajaran .....	19
1. Pengertian Model Pembelajaran .....	19
2. Jenis-jenis Model Pembelajaran .....	20
F. Media Pembelajaran .....	20
1. Pengertian Media Pembelajaran .....	20
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	21

G. Media Interaktif.....	22
H. Media Animasi .....	24
1. Pengertian Media Animasi .....	24
2. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi .....	25
3. Peran Animasi dalam Pembelajaran.....	26
4. Indikator Media Animasi .....	27
I. Powtoon .....	28
J. Penelitian Relevan .....	29
K. Kerangka Pikir.....	31
L. Hipotesis .....	32
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>34</b>
A. Jenis Penelitian .....	34
B. Prosedur penelitian .....	35
C. <i>Setting</i> Penelitian .....	36
1. Waktu dan Tempat Penelitian .....	36
2. Populasi dan Sampel .....	36
D. Variabel Penelitian .....	37
E. Definisi Variabel.....	38
1. Definisi Konseptual.....	38
2. Definisi Operasional.....	39
F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data .....	40
1. Observasi.....	40
2. Tes .....	41
3. Dokumentasi .....	41
G. Instrumen Penilaian.....	41
1. Uji Instrumen Tes .....	42
2. Uji Prasyarat Instrumen.....	42
H. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis.....	46
1. Uji Prasyarat Analisis Data.....	47
2. Uji Hipotesis .....	48
<b>IV. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Pelaksanaan Penelitian .....	50
B. Hasil Penelitian .....	50
C. Hasil Analisis Statistik.....	57
D. Hasil Uji Hipotesis .....	59
E. Pembahasan.....	60
F. Keterbatasan Penelitian .....	63
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>64</b>
A. Kesimpulan.....	64
B. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>66</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>71</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ketuntasan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada UTS Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.....	4
2. Desain Penelitian <i>Non Equivalent Control Group Design</i> .....	34
3. Jumlah Sampel Penelitian .....	37
4. Kisi-kisi Lembar Observasi .....	40
5. Kisi-kisi Soal Instrumen Tes.....	41
6. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai $r$ .....	43
7. Hasil Uji Validitas Soal .....	43
8. Koefisien Reliabilitas .....	44
9. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal .....	45
10. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal .....	45
11. Interpretasi Indeks Diskriminasi Soal.....	46
12. Hasil Uji Daya Pembeda Soal .....	46
13. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	50
14. Deskripsi Hasil Penelitian .....	51
15. Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Ekspreimen .....	52
16. Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Hasil Belajar Peserta Didik.....	53
17. Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Ekspreimen .....	54
18. Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Hasil Belajar Peserta Didik .....	56
19. Hasil Uji <i>N-Gain</i> .....	58
20. Keterlaksanaan Media Interaktif Animasi .....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Media Animasi Powtoon.....	29
2. Kerangka Pikir Penelitian.....	32
3. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	52
4. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	53
5. Grafik Rata-rata <i>Pretest</i> hasil belajar Pendidikan Pancasila .....	54
6. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	55
7. Grafik Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	55
8. Grafik Rata-rata <i>Posttest</i> Hasil Belajar .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan .....	72
2. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan .....	73
3. Surat Izin Uji Coba Instrumen .....	74
4. Surat Izin Penelitian .....	75
5. Surat Balasan Uji Coba Instrumen.....	76
6. Surat Balasan Penelitian .....	77
7. Teks Wawancara VA .....	78
8. Teks Wawancara VB .....	79
9. Modul Ajar .....	80
10. Media Animasi.....	92
11. Soal Instrumen Tes Penelitian dan Kunci Jawaban .....	93
12. Soal <i>Pretest</i> & <i>Posttest</i> serta Lembar Jawaban.....	101
13. Lembar Observasi dan Jawaban Observasi.....	110
14. Hasil Uji Validasi Instrumen Tes.....	113
15. Hasil Uji Realibilitas Instrument Tes.....	114
16. Hasil Uji Tingkat Kesukaran Instrumen Tes.....	115
17. Hasil Uji Daya Pembeda Instrumen Tes .....	119
18. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen .....	117
19. Uji Normalitas <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	118
20. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	119
21. Uji Normalitas <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	120
22. Hasil Homogenitas <i>Pretest</i> Hasil Belajar Peserta Didik.....	121
23. Hasil Homogenitas <i>Posttest</i> Hasil Belajar Peserta Didik .....	122
24. Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	123

25. Nilai <i>Pretest Posttest</i> Kelas Kontrol .....	124
26. Hasil <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Eksperimen .....	125
27. Hasil <i>N-Gain</i> Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kontrol .....	126
28. Lembar Observasi Pertemuan 1 .....	127
29. Lembar Observasi Pertemuan 2 .....	128
30. Hasil Uji T.....	129
31. Dokumentasi .....	130



## I. PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, baik teknologi informasi maupun komunikasi. Teknologi ini akan sangat berguna jika dalam perkembangannya diimbangi dengan perkembangan dalam dunia pendidikan. Begitu pula sebaliknya pendidikan sebagai salah satu tonggak terpenting dalam kehidupan dan kemajuan bangsa, maka perlu untuk memanfaatkan teknologi yang telah berkembang dengan baik demi tercapainya tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pendidikan merupakan sebuah kewajiban bagi masyarakat Indonesia sebagaimana diatur dalam UUD 1945 yang mengatur tentang kewajiban dan hak warga Indonesia dalam pendidikan, kewajiban pemerintah dalam bidang pendidikan dasar dan sistem pendidikan, serta mengatur tentang anggaran pendidikan nasional. Undang-undang tersebut dibuat untuk menentukan tujuan pendidikan agar lebih baik. Tujuan pendidikan berdasarkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 yang menyatakan bahwa:

Mengembangkan kemampuan peserta didik untuk berpartisipasi sehingga menjadi yang beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi masyarakat negeri yang demokratis dan bertanggung jawab.

Hal ini membantu menciptakan warga negara yang bertanggung jawab, peduli terhadap lingkungan, serta mampu membuat keputusan yang baik dan etis dalam kehidupan sehari-hari. Mempertimbangkan dimensi sosial, moral, dan intelektual, tujuan pendidikan menciptakan fondasi yang kokoh bagi pertumbuhan individu dan kontribusi yang positif bagi masyarakat secara luas (Rahman, 2022).

Kurikulum Merdeka adalah inisiatif pendidikan yang menekankan kemandirian, fleksibilitas, dan penyesuaian pada kebutuhan individual peserta didik (Melati, 2023). Konsep ini mempromosikan pendekatan belajar yang berbasis pada eksplorasi, kreativitas, serta pemberdayaan peserta didik untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran mereka. Membebaskan batasan kurikulum yang kaku, kurikulum merdeka memungkinkan pendidik untuk menyesuaikan materi pembelajaran dengan minat, kebutuhan, dan potensi unik setiap peserta didik, menciptakan lingkungan yang memungkinkan pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan sikap yang sesuai dengan perkembangan individu. Hal ini memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat lebih dalam dalam pembelajaran yang bermakna, memupuk kemandirian dalam memperoleh pengetahuan, serta mempersiapkan mereka untuk menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Kurikulum Merdeka menjadi landasan yang potensial untuk memperkuat dan memperkaya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan pelajaran lainnya (Melati, 2023). Konsep kemandirian dalam kurikulum merdeka memungkinkan integrasi yang lebih dinamis antara nilai-nilai Pancasila dengan pembelajaran yang menggugah kritis, analitis, dan partisipatif dalam pendidikan pancasila. Konteks ini sejalan dengan kurikulum merdeka yang tidak hanya memperkaya pendekatan pengajaran pendidikan pancasila, tetapi juga memungkinkan penanaman nilai-nilai Pancasila dalam pembelajaran yang lebih kontekstual dan relevan dengan realitas mengikuti kondisi zaman. Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam kepada peserta didik tentang nilai-nilai dasar Pancasila sebagai ideologi negara, serta pengetahuan tentang sistem pemerintahan, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta partisipasi dalam kehidupan demokrasi (Darmadi, 2010). Melalui mata pelajaran ini, peserta didik dibekali dengan pemahaman yang luas tentang nilai-nilai moral, hak asasi manusia, toleransi antar umat beragama, dan tanggung jawab sebagai warga negara yang berperan dalam memajukan bangsa.

Pendidikan Pancasila juga bertujuan untuk membentuk individu yang memiliki rasa nasionalisme dan cinta tanah air. Pemahaman ini tidak hanya terbatas pada tentang sejarah dan budaya Indonesia, tetapi juga penghormatan terhadap keragaman dalam masyarakat. Tujuannya adalah menciptakan warga negara yang memiliki identitas nasional yang kuat, serta menghargai dan memelihara keberagaman sebagai kekuatan bersama. Memperkuat nilai-nilai Pancasila dalam pendidikan, diharapkan generasi penerus dapat menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, membentuk karakter yang kuat, dan menjadi pilar yang kokoh dalam menjaga keutuhan dan keharmonisan bangsa (Darmadi, 2010).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki sejumlah hambatan yang dapat mempengaruhi pencapaian peserta didik di sekolah. Menurut hasil dari penelitian Astia, (2020) faktor-faktor seperti kurangnya sumber daya, baik itu buku teks maupun fasilitas pembelajaran, dapat menjadi penghalang bagi proses pembelajaran yang efektif. Pendapat lain menurut hasil dari penelitian Jannah, (2020) perbedaan gaya belajar antara peserta didik dan metode pengajaran yang diberlakukan oleh pendidik sebagai fasilitator terkadang kurang sesuai dengan kebutuhan individual juga dapat menjadi hambatan pembelajaran.

Ketidakefektifan interaksi antara pendidik dan peserta didik, serta kurangnya motivasi dalam lingkungan belajar, juga bisa membatasi pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Semua faktor ini kemudian dapat mengakibatkan rendahnya capaian pembelajaran, yang berdampak pada pemahaman dan pencapaian yang kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran (Jannah, 2020). Masa perubahan zaman yang cepat dan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan mengalami transformasi yang signifikan. Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah dari pendidik di depan kelas (Abdullah dkk, 2023).

Peneliti memilih SD Negeri 11 Metro Pusat sebagai sampel penelitian. SD Negeri 11 Metro Pusat menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif,

dan berbasis pada eksplorasi peserta didik dalam memahami nilai-nilai Pancasila serta peran mereka sebagai warga negara yang bertanggung jawab, namun dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 11 Metro Pusat, terdapat perbedaan yang mencolok dalam pencapaian hasil belajar Pendidikan Pancasila antara kelas VA dan kelas VB.

**Tabel 1. Nilai Ketuntasan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pada UTS Semester Ganjil Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat**

No	Kelas	KKM	% Ketuntasan				$\Sigma$ Peserta didik
			Tuntas $\geq 75$		Belum Tuntas $\leq 75$		
			Jumlah Peserta Didik	Presentase (%)	Jumlah Peserta didik	Presentase (%)	
1	VA	75	23	75,00	7	25,00	30
2	VB	75	9	27,59	21	72,41	30

Sumber: Dokumentasi Wali Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat tahun pelajaran 2024/2025

Berdasarkan hasil nilai Ujian Tengah Semester Ganjil tahun 2024/2025 Kelas VA menunjukkan tingkat pencapaian nilai Pendidikan Pancasila dengan persentase ketuntasan kelas mencapai 75% sementara kelas VB menunjukkan capaian yang lebih rendah dengan persentase ketuntasan kelas mencapai 27,59% berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas bahwa tidak ada perbedaan metode pengajaran antara kelas VA dan VB dan setelah dilakukan observasi di kelas VA dan VB adanya suasana kelas yang berbeda, pada kelas VA peserta didik lebih aktif dalam mengikuti materi pengajaran dan kelas lebih tenang, sedangkan pada kelas VB suasana kelas agak ramai menjadikan peserta didik kurang perhatian kepada materi.

Kendala tersebut yang muncul di kelas VB adanya faktor-faktor seperti Penggunaan metode yang belum bervariasi. Suasana kegiatan pembelajaran yang kurang menyenangkan yang menyebabkan peserta didik kurang terlibat aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran di kelas. Penggunaan media interaktif animasi yang digunakan oleh pendidik belum maksimal. Hal ini perlu adanya evaluasi mendalam terhadap proses pembelajaran, penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat, serta penyesuaian strategi agar



peserta didik dapat meraih pencapaian yang lebih baik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Penyesuaian media pembelajaran menjadi strategi yang sangat efektif dalam mengatasi masalah rendahnya capaian pembelajaran yang dialami kelas V B SD Negeri 11 Metro Pusat. Penyesuaian media pembelajaran dengan menggunakan beragam media, seperti video pembelajaran, presentasi multimedia, atau aplikasi interaktif, pendidik dapat menghadirkan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik (Biassari, 2021). Hal ini memungkinkan belajar akan lebih efektif, karena apa yang dilihat oleh mata dan di dengar oleh telinga akan lebih cepat dan mudah diingat dari pada apa yang hanya hanya dibaca saja atau di dengar saja (Munadi, 2013).

Media animasi mampu menyajikan informasi kompleks dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Animasi memiliki elemen visual yang berwarna-warni, karakter yang menarik, dan narasi yang jelas, video animasi memungkinkan konsep-konsep yang sulit dipahami menjadi lebih sederhana dan lebih menarik. Manfaat media animasi tidak hanya meningkatkan daya tangkap peserta didik terhadap materi pelajaran, tetapi juga memicu kreativitas dan imajinasi mereka, memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan memuaskan (Melati dkk, 2023). Pembelajaran dengan menggunakan media animasi juga bermanfaat agar peserta didik memiliki ragam gaya belajar berbeda untuk terlibat lebih aktif dalam pembelajaran serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran saat ini perlu media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk mengangkat judul "Pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat"

**B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil ujian tengah semester mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik.
2. Penggunaan metode yang belum bervariasi.
3. Pembawaan suasana pembelajaran yang membosankan.
4. Peserta didik kurang terlibat aktif dalam berlangsungnya proses pembelajaran di kelas.
5. Penggunaan media interaktif animasi yang digunakan oleh pendidik belum maksimal.

**C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan diatas, maka batasan masalah dalam penelitian ini peneliti hanya terfokus pada pengaruh pengaruh media pembelajaran animasi terhadap rendahnya hasil belajar peserta didik terutama dalam memahami materi mata pelajaran pendidikan pancasila.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, maka rumusan masalah pada peneltian ini, yakni:

Apakah ada pengaruh penggunaan media animasi terhadap hasil belajar pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SD Negeri 11 Metro Pusat?

**E. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui adanya pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

**F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua manfaat yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis, yakni:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memperkaya literatur akademis dengan menambah pemahaman tentang efektivitas media pembelajaran animasi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.
- b. Hasil penelitian dapat menjadi landasan untuk pengembangan teori terkait strategi pengajaran yang lebih inovatif dan adaptif, khususnya dalam mengintegrasikan teknologi pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Peserta didik

Meningkatkan pemahaman, minat, dan keterlibatan peserta didik terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila melalui pendekatan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

### b. Pendidik

Memberikan informasi kepada pendidik terkait penerapan media interaktif animasi sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang pada prosesnya untuk membantu pemahaman konsep peserta didik.

### c. Kepala Sekolah

Menjadi bahan masukan bagi kepala sekolah untuk meningkatkan mutu serta kualitas pendidikan di SD Negeri 11 Metro Pusat.

### d. Peneliti lain

Menambah pengetahuan dan wawasan dalam menggunakan media interaktif animasi yang mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## II. KAJIAN PUSTAKA

### A. Belajar

#### 1. Pengertian Belajar

Secara etimologis, belajar dijelaskan sebagai upaya memperoleh pengetahuan atau keahlian. Definisi ini menggambarkan bahwa belajar adalah aktivitas yang bertujuan untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan. Menurut pendapat Parnawi, (2019) proses belajar adalah usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan untuk mendapatkan pengetahuan atau keterampilan yang sebelumnya belum dimiliki dengan melibatkan jiwa dan raga. Oleh karena itu, melalui proses belajar seseorang memperoleh pemahaman, pengetahuan, dan keterampilan yang memungkinkannya untuk memahami, mengetahui, dan melaksanakan sesuatu yang sebelumnya belum dikuasai. Hal ini sejalan dengan pendapat Skinner, (2014) yang berpendapat bahwa belajar merupakan aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya melalui pelatihan-pelatihan atau pengalaman-pengalaman. Belajar dapat membawa perubahan bagi si pelaku, baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun keterampilan, dengan perubahan-perubahan tersebut, tentunya si pelaku juga akan terbantu dalam memecahkan permasalahan hidup dan bisa menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Menurut pendapat Festiawan, (2020) belajar merupakan sebuah proses perubahan perilaku yang terjadi melalui pengalaman dan latihan.

Fokusnya adalah mengubah tingkah laku dalam berbagai hal, termasuk pengetahuan, keterampilan, serta sikap, yang melibatkan seluruh aspek individu. Tindakan mengajar, seperti mengatur pengalaman belajar,



merancang kegiatan pembelajaran, mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran, semuanya menjadi tanggung jawab pendidik. Jadi, inti dari belajar adalah perubahan. Skinner, (2014) meyakini bahwa belajar adalah sebuah tindakan. Ketika seseorang belajar, responsnya meningkat. Sebaliknya, jika tidak ada pembelajaran, responsnya menurun. Dalam proses belajar, terdapat elemen-elemen berikut: peluang terjadinya kejadian yang memicu respons dari pelajar, respons yang diberikan oleh pelajar, dan konsekuensi yang menguatkan respons tersebut.

Menurut Koffka dan Kohler dalam penelitian Sudjana (2016) belajar melibatkan adaptasi pertama dalam mencari respons yang sesuai untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi. Fokus utama dari belajar bukanlah sekadar mengulangi informasi yang harus dipelajari, melainkan memahami atau memperoleh wawasan baru. Mereka menekankan bahwa belajar yang didasarkan pada pemahaman lebih berharga daripada sekadar mengumpulkan sejumlah kesan atau informasi.

Berdasarkan dari beberapa pernyataan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa belajar merupakan suatu proses pada seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan yang berasal dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan sekitarnya. dan diperlukan pemahaman yang baik oleh pendidik untuk mengetahui tipe belajar apa yang dimiliki oleh peserta didik.

## **2. Tujuan Belajar**

Belajar merupakan suatu hal yang penting yang harus dilakukan seseorang untuk memperoleh atau menguasai sesuatu. Menurut Herawati, (2020) tujuan belajar didasarkan pada tujuan *instructional effects* (berbentuk pengetahuan dan keterampilan) dan *nurturant effect* (berbentuk pengembangan lingkungan belajar seperti kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, dan menerima pendapat orang lain) terdapat tiga tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanam konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap.

Tujuan belajar adalah merubah tingkah laku dan perbuatan yang ditandai dengan kecakapan, keterampilan, kemampuan dan sikap sehingga tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Darman, (2020) tujuan belajar adalah memperoleh atau menumbuhkan suatu kemampuan intelektual, merangsang keingintahuan, dan memotivasi peserta didik (Akhiruddin dkk., 2019).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari belajar adalah untuk memperoleh dan menguasai pengetahuan serta sikap dan keterampilan yang baik agar menjadi manusia yang mempunyai wawasan luas dan mampu mengatasi masalah-masalah yang dihadapainya, serta menumbuhkan suatu kemampuan intelektual, merangsang keingintahuan, dan memotivasi peserta didik.

### **3. Teori Belajar**

Teori belajar adalah suatu kerangka konseptual atau pendekatan teoritis yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau perilaku baru melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungannya. Menurut Saksono dkk., (2023) menjelaskan teori belajar sebagai berikut.

#### **1. Behaviorisme**

Pendekatan ini menyoroti betapa pentingnya pengaruh dari rangsangan luar dan respons yang dipicu oleh individu. Teori behaviorisme fokus pada pembelajaran yang dapat diamati dan diukur, serta keterkaitan antara stimulus eksternal dan perilaku yang termanifestasi.

#### **2. Kognitivisme**

Pendekatan ini menekankan pentingnya pengolahan informasi, pemahaman, dan proses pembentukan pengetahuan dalam proses belajar. Teori kognitivisme menganggap individu sebagai pemroses informasi yang aktif terlibat dalam mengorganisir, memproses, dan menafsirkan informasi.

#### **3. Konstruktivisme**

Pendekatan ini menyoroti peran aktif individu dalam membangun pengetahuan dan pemahaman melalui konstruksi makna berdasarkan pengalaman, pemikiran, dan refleksi. Teori konstruktivisme berfokus pada cara individu membangun pengetahuan dan memahami dunia berdasarkan konteks dan pengalaman pribadi mereka.

4. Humanisme  
Pendekatan ini menekankan aspek-aspek psikologis, emosional, dan sosial dalam konteks pembelajaran. Teori humanisme fokus pada pengembangan diri, pemenuhan kebutuhan pribadi, dan pertumbuhan individu sebagai tujuan utama dalam proses belajar.
5. Sosiokulturalisme  
Pendekatan ini menyoroti peran penting konteks sosial dan budaya dalam pembelajaran. Teori sosiokulturalisme berfokus pada bagaimana individu belajar melalui interaksi dengan lingkungan sosial dan bagaimana konteks budaya memengaruhi proses pembelajaran.

Pendapat lain menurut Wibowo, (2020) menjabarkan teori-teori belajar sebagai berikut.

1. Teori Pembelajaran Behavioristik  
Teori ini menekankan peran stimulus (rangkaian peristiwa yang mempengaruhi individu) dan respons (reaksi individu terhadap stimulus). Teori ini berfokus pada pembelajaran yang terlihat dan dapat diukur, seperti pembelajaran melalui penguatan.
2. Teori Pembelajaran Kognitif  
Teori ini berfokus pada peran proses mental dalam pembelajaran, seperti pemrosesan informasi, memori, pemecahan masalah, dan pemahaman.
3. Teori Pembelajaran Konstruktivis  
Teori ini menganggap bahwa individu membangun pengetahuan mereka sendiri melalui interaksi dengan lingkungan mereka. Pembelajaran konstruktivis menekankan pentingnya membangun pemahaman melalui eksplorasi dan refleksi.
4. Teori Pembelajaran Humanistik  
Teori ini menekankan potensi individu untuk mengarahkan pembelajaran mereka sendiri.

Berdasarkan teori-teori belajar yang telah dijelaskan, dapat disimpulkan bahwa teori belajar yang sesuai dengan media interaktif animasi adalah teori pembelajaran konstruktivisme. Hal ini karena teori belajar konstruktivisme dapat mendasari pembentukan aspek afektif yang berupa rasa ingin tahu sehingga dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar yang baik melalui sajian materi yang didukung dengan berbagai animasi yang menarik.

## **B. Pembelajaran**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran adalah proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, pemahaman, atau pengalaman baru melalui interaksi dengan informasi, pengajar, lingkungan, atau sumber pembelajaran lainnya.

Menurut Undang- Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 20 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Menurut Warista dalam penelitian Darman, (2020) pembelajaran adalah aktivitas yang bertujuan untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses belajar, yakni menciptakan situasi di mana peserta didik terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hal itu, pembelajaran mencerminkan upaya untuk merangsang peserta didik agar mereka secara aktif belajar dari materi pelajaran yang disajikan oleh pendidik.

Pendapat lain menurut Rusman dalam penelitian Darman, (2020) pembelajaran adalah upaya menciptakan situasi yang mendukung agar terjadi interaksi komunikasi dalam proses belajar mengajar antara pendidik, peserta didik, dan unsur-unsur pembelajaran lainnya dengan tujuan mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan. Sejalan dengan pendapat diatas menurut Wahab & Rosnawati, (2021) menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya pendidik untuk membuat proses pembelajaran berjalan dengan baik, yang dimulai dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang pendidik untuk memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar. Pembelajaran mencerminkan upaya yang dilakukan pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran agar membuat peserta didik ikut andil secara aktif.

## 2. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran adalah deskripsi pencapaian tiga aspek kompetensi, yakni pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh peserta didik dalam satu atau lebih kegiatan pembelajaran. Sudjana, (2016) mengungkapkan bahwa tujuan utama dari pembelajaran adalah memperoleh pengetahuan dengan cara yang dapat melatih kemampuan intelektual peserta didik, serta merangsang rasa ingin tahu dan motivasi dalam kemampuan mereka. Tujuan pembelajaran menurut Herliani, (2021) terdapat tiga kategori, yakni kemampuan intelektual (kognitif), perkembangan moral (afektif), dan keterampilan (psikomotorik). Pemikiran ini diperkuat oleh Bloom, (2014) yang juga membagi tujuan pembelajaran ke dalam tiga kategori serupa: kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Bloom, (2014) tujuan kognitif berkaitan dengan kemampuan individu dalam memahami lingkungan sekitarnya, melibatkan aspek perkembangan intelektual, sementara itu tujuan afektif mengacu pada pengembangan sikap, emosi, dan nilai-nilai, sering kali dikaitkan dengan perkembangan moral. Tujuan psikomotorik terfokus pada perkembangan keterampilan yang melibatkan aktivitas motorik, bertujuan untuk memajukan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam aspek ini. Pendapat lain menurut Herliani (2021) yang mengatakan bahwa tujuan pembelajaran berisi deskripsi perilaku dan keterampilan yang diharapkan peserta didik dapat capai setelah menyelesaikan pembelajaran. Tujuan ini mencakup aspek tingkah laku dan kemampuan yang diharapkan dimiliki oleh peserta didik. Oleh karena itu, tujuan pembelajaran yang disusun oleh pendidik haruslah sesuai dengan karakteristik peserta didik dan bermanfaat bagi mereka agar pencapaian tujuan tersebut dapat optimal.

Berdasarkan dari referensi diatas mengenai tujuan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah bagaimana seorang pendidik dapat mempersiapkan materi ilmu untuk para peserta didik dengan beragam kemampuan dapat memahami materi yang diberikan baik itu meliputi pengalaman, pemahaman moral, dan keterampilan, sehingga

peserta didik bisa melakukan hal yang positif dari ilmu yang diberikan pendidik.

### **3. Komponen Pembelajaran**

Komponen di dalam sistem pembelajaran, yang tidak dapat dipisahkan dari komponen lain di dalam sistem tersebut, dengan kata lain strategi pembelajaran dipengaruhi oleh faktor faktor lain. Faktor-faktor (variabel) yang mempengaruhi strategi pembelajaran ialah: tujuan, materi, peserta didik, fasilitas, waktu, pendidik dan evaluasi. Interaksi yang terjadi antara komponen pendidik dan peserta didik itu harus adil, yakni adanya komunikasi yang timbal balik di antara keduanya, baik secara langsung maupun tidak langsung atau melalui media.

Peserta didik jangan selalu dianggap sebagai subjek belajar yang tidak tahu apa-apa, ia memiliki latar belakang, minat, dan kebutuhan, serta kemampuan yang berbeda. Menurut pendapat Rosyana, (2021) peran pendidik tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah. Sanjaya, (2011) berpendapat bahwa tujuan merupakan komponen yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, tujuan pembelajaran berperan sebagai arah pembelajaran akan dibawa ke mana serta apa yang harus dimiliki oleh peserta didik, semua tergantung pada tujuan yang ingin dicapai.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa komponen pembelajar adalah sebuah rangkaian dari pendidik, peserta didik, materi, metode, dan media yang digunakan sehingga terciptalah timbal balik antara pendidik sebagai fasilitator dengan peserta didik sebagai arah pembelajaran yang akan diterapkan kepada peserta didik, memfasilitasi kegiatan belajar mengajar sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

## **C. Pembelajaran Pendidikan Pancasila**

### **1. Hakikat Pendidikan Pancasila**

Pendidikan Pancasila menurut Widodo, (2018) pada hakikatnya adalah sebuah bentuk pendidikan untuk generasi penerus yang bertujuan agar mereka menjadi warga negara yang sadar mengenai hak dan kewajibannya dalam hidup bermasyarakat dan bernegara, Pendidikan Pancasila juga bertujuan untuk mempersiapkan seluruh warga negara agar menjadi warga yang cerdas. Warga negara yang paham mengenai hak dan kewajibannya akan menggerakkan warga negara untuk ikut berperan aktif dalam melaksanakan bela negara. Menurut Zulfikar dkk., (2021) Pendidikan Pancasila adalah pelajaran yang mengarahkan masyarakat menjadi warga negara yang baik, karena warga yang baik secara tidak langsung mendukung keberlangsungan negara yang bersangkutan. Warga negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui dan memahami hak-hak dan kewajiban-kewajibannya sebagai warga negara.

Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan yang bertujuan membentuk warganegara yang memiliki karakter baik. Peran Pendidikan Pancasila bagi keberlangsungan hidup berbangsa dan bernegara sangat strategis. Suatu negara demokratis pada akhirnya harus bersandar pada pengetahuan, keterampilan, dan kebajikan dari warga negaranya dan orang-orang yang mereka pilih untuk menduduki jabatan publik (Taufika dkk., 2023).

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Pancasila adalah sebuah pendidikan yang bertujuan untuk mengetahui dan memahami hak-hak dan kewajiban-kewajibannya sebagai warga negara serta membentuk karakter dan etika menjadi warga negara yang baik. Warga negara yang baik adalah warga negara yang mengetahui hak dan kewajibannya sehingga dengan demikian warga negara akan turut ikut serta dalam membela negara.

### **2. Tujuan Pendidikan Pancasila**

Zamroni, (2014) berpendapat bahwa Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir



kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.

Menurut Aji, (2013) mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang berfungsi untuk membina nilai, moral, dan norma secara utuh bulat dan berkesinambungan, tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk membentuk watak warga negara Indonesia agar menjadi individu yang baik dan mengetahui hak dan kewajibannya.

Maarif, S. (2018) mengatakan bahwa tujuan Pendidikan Pancasila adalah untuk menanamkan kepribadian yang berkarakter, mandiri, dan berdaya saing tinggi, serta memiliki pemahaman yang mendalam dan pengamalan yang tulus terhadap nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara Indonesia dengan diharapkan dapat membangun kesadaran dan kepedulian warga negara terhadap kepentingan bangsa dan negara serta menjaga keutuhan dan keberlangsungan bangsa Indonesia sebagai negara yang plural, demokratis, dan berkeadilan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan Pendidikan Pancasila adalah pendidikan yang fungsinya sebagai pembina nilai, moral, dan norma serta pendidikan yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis sehingga menciptakan kesadaran dan kepedulian warga negara terhadap kepentingan bangsa serta rela menjaga keutuhan negara.

## **D. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Menurut pendapat Suprijono, (2015) hasil belajar merupakan pencapaian peserta didik setelah memahami konsep-konsep mata pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hasil belajar diukur dalam bentuk nilai, baik itu nilai langsung maupun nilai yang sudah dijumlahkan, hasil belajar juga dapat tercermin dalam perubahan perilaku peserta didik. Sejalan dengan pendapat Wulandari dkk., (2021) yang berpendapat bahwa hasil belajar

adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Kunandar, (2013) yang berpendapat bahwa hasil belajar merupakan transformasi yang dialami oleh individu yang sedang belajar, yang tidak hanya mencakup pengetahuan tetapi juga melibatkan perkembangan keterampilan dan pemahaman yang terbentuk dalam diri pribadi individu yang sedang belajar. Hasil belajar merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai saat mengikuti proses pembelajaran untuk melihat kemampuan peserta didik setelah menerima pembelajaran. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dikatakan sebagai pencapaian yang melampaui sekadar pemahaman pengetahuan, melainkan juga melibatkan perkembangan keterampilan, perubahan sikap, dan penghayatan yang terbentuk dalam diri individu yang sedang belajar.

## **2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Secara umum menurut Muhibbin, (2011) faktor yang mempengaruhi hasil belajar di bedakan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yakni:

### **a. Faktor Internal**

Merupakan faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik dan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor ini meliputi:

1. Faktor fisiologis, yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik peserta didik.
2. Faktor psikologis, yaitu faktor yang berkaitan dengan keadaan psikologis atau jiwa seseorang seperti intelegensi, motivasi, perhatian, minat, bakat dan kesiapan belajar.

### **b. Faktor Eksternal**

Merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yang berasal dari luar diri peserta didik. Faktor ini meliputi:

1. Lingkungan sosial keluarga, yaitu dorongan orang tua. Orang tua sangat berperan penting terhadap keberhasilan belajar peserta didik.
2. Lingkungan sekolah, yaitu pendidik, para staf administrasi dan teman-teman sekelas peserta didik.
3. Lingkungan masyarakat.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu ada dua yaitu internal dan eksternal, faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dari faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik seperti kondisi fisik, motivasi, dan minat peserta didik. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dari faktor eksternal adalah dorongan dan motivasi belajar dari orang tua, lingkungan di sekolah seperti pendidik dan teman peserta didik, dan juga lingkungan masyarakat.

### **3. Indikator Hasil Belajar**

Terdapat indikator yang digunakan untuk mengukur hasil belajar peserta didik. menurut Taksonomi Bloom klasifikasi hasil belajar dalam 3 ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam penelitian Ricardo & Meilani, (2017) adalah:

- a. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana peserta didik memperoleh pengetahuan melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
- b. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku peserta didik.
- c. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Berdasarkan uraian diatas mengenai indikator hasil belajar dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga ranah indikator untuk mengukur hasil belajar peserta didik. Tiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan peserta didik, ranah afektif yang berkaitan dengan sikap peserta didik, dan ranah psikomotor yang berkaitan dengan keterampilan peserta didik

## **E. Model Pembelajaran**

### **1. Pengertian Model Pembelajaran**

Model pembelajaran merupakan pedoman yang digunakan dalam merencanakan pembelajaran yang mencakup berbagai metode, strategi, dan pendekatan yang digunakan oleh pendidik atau instruktur untuk mendukung peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Menurut pendapat Asyafah, (2019) secara etimologis, istilah "model" merujuk pada pola dari sesuatu yang akan diciptakan atau dihasilkan. Pengertian tentang model dapat dilihat dari tiga jenis kata yaitu: sebagai kata benda, kata sifat, dan kata kerja. Sebagai kata benda, model merujuk pada representasi atau gambaran. Sebagai kata sifat, model digunakan untuk menyatakan sesuatu yang ideal, sebagai contoh, atau sebagai teladan. Sebagai kata kerja, model mencakup tindakan memperagakan dan menunjukkan contoh.

Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual dan operasional pembelajaran yang memiliki nama, ciri, urutan logis, pengaturan, dan budaya. Menurut Asrini, (2021) model pembelajaran adalah suatu pola yang mengacu pada pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk merencanakan pembelajaran sehingga pendidik dapat membantu peserta didik untuk mendapatkan suatu informasi, ide, pengetahuan, keterampilan, cara berpikir dan mengekspresikan ide.

Berdasarkan pengertian model pembelajaran menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan seluruh rancangan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal sampai akhir pembelajaran yang dilakukan pendidik yang berfungsi sebagai pedoman rancangan pembelajaran bagi pendidik serta terkait fasilitas yang digunakan pada saat pembelajaran berlangsung.

## 2. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Ada beberapa jenis model pembelajaran bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Bern dan Erickson dalam Ramdani, (2018) terdapat lima model pembelajaran sebagai berikut.

- a. *Problem Based Learning* (pembelajaran berbasis masalah), pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam memecahkan masalah dengan mengintegrasikan berbagai konsep dan keterampilan dari berbagai disiplin ilmu.
- b. *Cooperative learning* (pembelajaran kooperatif), pembelajaran yang diorganisasikan dengan menggunakan kelompok belajar kecil di mana peserta didik bekerja sama untuk memperoleh tujuan pembelajaran.
- c. *Project Based Learning* (pembelajaran berbasis proyek) pembelajaran yang memusat pada prinsip dan konsep utama suatu disiplin, melibatkan peserta dalam pemecahan masalah dan tugas penuh makna lainnya, mendorong peserta didik untuk bekerja mandiri membangun pembelajaran, dan pada akhirnya menghasilkan karya nyata.
- d. *Service Learning* (pembelajaran pelayanan), pembelajaran yang menyediakan suatu aplikasi praktis pengembangan pengetahuan dan keterampilan baru untuk kebutuhan di masyarakat melalui proyek dan aktivitas.
- e. *Work based learning* (pembelajaran berbasis kerja), kegiatan pembelajaran mengintegrasikan antara tempat kerja atau seperti tempat kerja dengan materi di kelas untuk kepentingan para peserta didik dan bisnis.

Berdasarkan jenis-jenis model pembelajaran yang ada, peneliti memutuskan untuk menggunakan model pembelajaran berbasis masalah (*Problem Based Learning*) dalam penelitian ini. Alasan pemilihan model ini adalah karena model pembelajaran tersebut memiliki kemampuan untuk mengembangkan pemikiran kritis dan pemikiran kreatif peserta didik. Penerapan model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## F. Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran termasuk kedalam salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran saat kegiatan belajar mengajar akan semakin menarik sehingga peserta didik akan lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu atau sarana yang digunakan pendidik dalam proses

pembelajaran untuk membantu menyampaikan informasi dan memfasilitasi pembelajaran. Menurut Gagne dan Briggs dalam penelitian Jennah, (2009) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Menurut Jennah, (2009) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

Menurut Rizal dkk., (2016) media pembelajaran adalah sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (pendidik) kepada komunikan (peserta didik) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran. Menurut Heinich dkk., dalam penelitian Jennah, (2009) media pembelajaran adalah media-media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan mempermudah serta membantu penyampaian informasi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.

## **2. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran sangat diperlukan untuk penyampaian materi yang sesuai. Menurut Hamalik dalam penelitian Rahayu, (2022) mengemukakan bahwa manfaat media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Manfaat lain diantaranya yaitu menurut Indriyani, (2019) media pembelajaran sangat bermanfaat pada proses jalannya pendidikan

karena dengan media pembelajaran proses pembelajaran lebih terarah, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tujuan pendidikan.

Secara umum menurut Nurfadhillah, (2021) manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memungkinkan pendidik dan peserta didik berinteraksi satu sama lain untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan manfaat media diantaranya:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
4. Efisiensi waktu dan tenaga.
5. Hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.
5. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.
6. Pendidik menjadi lebih positif dan produktif.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai alat untuk memperjelas pesan dari suatu pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan mampu membuat indera peserta didik menangkap pesan secara nyata atau kongkrit sehingga materi yang disampaikan lebih jelas dan detail.

## **G. Media Interaktif**

### **1. Pengertian Media Interaktif**

Menurut pendapat Daryanto, (2010) media interaktif merupakan media yang disiapkan dengan pengontrol untuk digunakan peserta didik, sehingga tergantung pada penggunaan dari peserta didik untuk memutuskan pilihan dari proses berjalannya media tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Surjono, (2017) yang berpendapat bahwa media pembelajaran interaktif adalah program pembelajaran kombinasi teks, gambar, video, animasi dll, yang terpadu dengan bantuan komputer digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan pengguna dapat berinteraksi dengan program secara aktif.

Pendapat lain seperti pendapat Munir, (2015) yang mengatakan bahwa media interaktif merupakan suatu media yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya. Sedangkan media pembelajaran adalah



pengaplikasian penggunaan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat dikatakan dalam proses komunikasi atau penyaluran pesan digunakannya berbagai media sehingga mampu merangsang peserta didik untuk memperhatikan dan memiliki kemauan agar proses belajar dapat terjadi.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media interaktif adalah pengaplikasian penggunaan media dalam proses pembelajaran dimana media yang dibuat dengan tampilan yang memenuhi fungsi untuk menyampaikan informasi atau pesan dan untuk mencapai tujuan pembelajaran, serta memiliki alat pengontrol untuk dapat digunakan oleh pengguna dan memiliki interaktifitas bagi penggunanya.

## **2. Manfaat Media Interaktif**

Secara umum menurut Daryanto, (2010) manfaat penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran yaitu proses pembelajaran akan lebih menarik bagi peserta didik, selain itu pembelajaran menjadi interaktif serta waktu mengajar dapat lebih pendek, pemahaman peserta didik dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Menurut Munir, (2015) terdapat beberapa kelebihan penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, yaitu:

1. Pembelajaran akan terasa lebih interaktif dan inovatif.
2. Pendidik sebagai pendidik dituntut agar selalu kreatif serta inovatif dalam mendapatkan terobosan pembelajaran.
3. Dengan penggunaan media dapat menggabungkan berbagai media seperti teks, audio, gambar, video, animasi dalam satu kesatuan yang mendukung satu sama lain untuk tercapainya tujuan pembelajaran.
4. Motivasi peserta didik dalam belajar selama proses pembelajaran dapat meningkat sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.
5. Dapat memudahkan dalam memvisualisasikan materi sulit jika menggunakan alat konvensional atau alat peraga.
6. Melatih peserta didik untuk belajar mandiri dalam mencari dan mendapatkan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media interaktif adalah media yang membuat proses pembelajaran akan lebih

menarik bagi peserta didik, selain itu waktu mengajar dapat digunakan dengan lebih efisien, pemahaman peserta didik dalam belajar suatu materi dapat ditingkatkan karena dapat belajar mandiri dengan dilakukan dimana saja dan kapan saja.

## H. Media Animasi

### 1. Pengertian Media Animasi

Rusman dan Riyana (2015) berpendapat bahwa asal kata "animasi" berasal dari bahasa Latin, "*anima*" yang mengandung arti jiwa atau kehidupan. Secara etimologi, "*animation*" berasal dari kata dasar "*to anime*" yang berarti memberi kehidupan pada sesuatu yang pada awalnya tidak memiliki gerakan sendiri. Riyanto (2014) mengatakan bahwa animasi adalah serangkaian gambar atau ilustrasi yang secara berurutan ditampilkan dengan sedikit perbedaan di antara satu dengan yang lainnya. Ketika gambar-gambar ini diputar secara berurutan, mereka menciptakan ilusi gerakan atau pergerakan di layar. Berdasarkan definisi tersebut, media animasi dapat dipandang sebagai sekumpulan gambar yang bergerak dengan tujuan merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat peserta didik untuk mencapai efektivitas dan efisiensi dalam pengajaran. Riyana, (2012) menyatakan bahwa film yang juga dikenal sebagai gambar hidup (*motion picture*), merupakan serangkaian gambar diam yang ditampilkan secara cepat dan diproyeksikan sehingga menciptakan ilusi gerakan dan kehidupan pada layar.

Berdasarkan pengertian-pengertian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media animasi merupakan bagian dari media film atau gambar hidup (*motion picture*) yang dikenal sebagai media gelang. Media ini terdiri dari serangkaian gambar diam yang saling berhubungan, diputar dengan cepat untuk menciptakan ilusi gerakan atau kehidupan. Animasi ini dapat terus berputar tanpa henti dan dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik dalam rangka mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

## 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi

Media animasi merupakan alat bantu yang digunakan pendidik dalam proses belajar mengajar dengan bertujuan untuk memberikan efek visual dan audio yang maksimal sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dari materi yang di ajarkan, namun disamping dari tujuam tersebut media animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Utami, (2011) menyatakan bahwa media animasi merupakan alat yang menarik untuk pembelajaran di sekolah dasar, namun memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai karakteristiknya. Beberapa keunggulan dari media animasi adalah:

- 1) Media animasi memiliki keunggulan dalam menyampaikan konsep yang kompleks secara visual dan dinamis. Hal ini memudahkan pemetaan hubungan atau keterkaitan konsep yang rumit dalam pemikiran peserta didik, membantu dalam memahami konsep atau proses yang kompleks.
- 2) Animasi digital memiliki kemampuan untuk menarik perhatian peserta didik secara efektif. Dibandingkan dengan media lain, animasi dapat menyampaikan pesan dengan lebih baik dan lebih mudah diingat oleh peserta didik karena sifat dinamisnya yang menarik perhatian dan memberikan kesan yang lebih lama daripada media yang statis.
- 3) Animasi digital juga dapat digunakan untuk menyajikan pembelajaran virtual, terutama dalam situasi di mana penyediaan materi yang sebenarnya sulit atau tidak mungkin, berpotensi berbahaya, atau memerlukan biaya yang tinggi.
- 4) Animasi menjadi media pembelajaran yang menyenangkan karena mampu memikat perhatian, meningkatkan motivasi, serta merangsang pemikiran peserta didik secara lebih efektif. Ini membantu mengurangi beban kognitif peserta didik dalam memahami materi pelajaran atau pesan yang disampaikan oleh pendidik.
- 5) Teknologi animasi dengan presentasi visual dan dinamisnya mempermudah penerapan konsep yang diajarkan.

Beberapa kekurangan media animasi adalah:

- 1) Mendesain animasi sebagai media pembelajaran membutuhkan tingkat kreativitas dan keterampilan yang signifikan.
- 2) Penggunaan animasi memerlukan penggunaan perangkat lunak khusus untuk membuatnya.
- 3) Peran pendidik sebagai komunikator dan fasilitator membutuhkan pemahaman terhadap peserta didik, bukan hanya memberikan animasi tanpa mendorong peserta didik untuk belajar. Penyajian informasi yang terlalu padat dalam satu frame juga bisa sulit dipahami oleh peserta didik.

### 3. Peran Animasi dalam Pembelajaran

Menurut Jannah, N. S., dkk. (2024) berpendapat bahwa animasi membantu pendidik untuk membuat visualisasi pembelajaran yang lebih hidup dan menarik sehingga membantu peserta didik untuk lebih memahami konsep-konsep kompleks, dengan menggunakan media animasi, materi dari suatu pembelajaran dapat di sajikan dengan menarik sehingga dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajarannya.

Arsyad (2014) menyatakan bahwa media animasi memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena media animasi dibuat bertujuan untuk memperlancar proses pembelajaran dan untuk memperkuat ingatan peserta didik. Video animasi juga dapat menumbuhkan minat peserta didik dan memberikan hubungan antara isi pelajaran dengan dunia nyata. Hidayat, (2020) menjelaskan beberapa peran yang dipegang oleh media animasi dalam kegiatan belajar mengajar yaitu:

- 1) Ketertarikan Anak  
Animasi memperjelas konsep-konsep yang kompleks dan membuat pembelajaran lebih menarik bagi anak-anak. Visual yang dinamis membantu anak-anak memahami materi yang sulit dengan lebih baik.
- 2) Interaktifitas dalam Proses Pembelajaran  
Media animasi memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam mengajar, memungkinkan penggunaan sumber daya yang interaktif dan menarik bagi peserta didik, memperkaya pengalaman belajar mereka.
- 3) Efisiensi Waktu dan Tenaga  
Penggunaan media animasi dapat membantu memaksimalkan waktu belajar dan mengurangi upaya fisik dalam penjelasan materi yang rumit, sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih efisien.
- 4) Peningkatan Hasil Belajar  
Penggunaan media animasi sering kali berkontribusi pada peningkatan hasil belajar peserta didik karena kemampuannya dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan memahami.
- 5) Pengembangan Sikap Positif terhadap Pembelajaran  
Animasi mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan menginspirasi, menghadirkan materi dengan cara yang menarik, dan mengubah persepsi peserta didik terhadap belajar menjadi lebih positif.

#### 6) Perubahan Peran Pendidik

Media animasi memungkinkan perubahan peran pendidik dari hanya menjadi pemberi informasi menjadi fasilitator yang lebih produktif, memungkinkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran mereka.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa peran media animasi pembelajaran adalah sebagai pendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam suatu pembelajaran selain karena tampilannya yang menarik juga karena media animasi dibuat bertujuan untuk memberikan pemahaman pembelajaran yang lebih mendalam karena dikaitkan dengan materi dan dunia nyata.

### 4. Indikator Media Animasi

Media pembelajaran mempunyai beberapa prinsip dan indicator dalam pengukuran pembuatannya, beberapa hal tersebut dapat disebut sebagai prinsip “V-I-S-U-A-L-S” (Nurseto, 2011), yakni:

- 1) *Visible* (Terlihat)  
Media pembelajaran harus menyajikan informasi dengan jelas dan mudah dilihat. Isi materi harus terlihat dengan baik, baik itu teks, gambar, atau elemen visual lainnya agar mudah dipahami oleh para peserta didik.
- 2) *Interesting* (Menarik)  
Materi yang disajikan dalam media pembelajaran harus menarik perhatian. Penggunaan elemen visual yang menarik, narasi yang menarik, atau metode yang interaktif akan membantu mempertahankan minat peserta didik dalam belajar.
- 3) *Simple* (Sederhana)  
Isi materi harus disajikan dengan cara yang sederhana dan tidak membingungkan. Informasi yang kompleks perlu diuraikan menjadi bagian-bagian yang lebih mudah dipahami agar dapat diikuti dengan baik oleh peserta didik.
- 4) *Useful* (Bermanfaat)  
Setiap informasi yang disampaikan haruslah bermanfaat dan relevan dengan pembelajaran. Materi yang disajikan harus memberikan nilai tambah dalam pemahaman peserta didik terhadap topik yang dipelajari.
- 5) *Accurate* (Akurat)  
Informasi yang disajikan dalam media pembelajaran harus benar, tepat sasaran, dan dapat dipertanggungjawabkan keakuratannya. Ketepatan informasi sangat penting dalam pembelajaran.

- 6) *Legitimate* (Sah dan Masuk Akal)  
Materi yang disajikan harus memiliki keaslian dan kredibilitas yang dapat dipertanggungjawabkan. Informasi yang disampaikan haruslah masuk akal dan sesuai dengan fakta yang ada.
- 7) *Structured* (Tersusun dengan Baik)  
Penyajian informasi dalam media pembelajaran haruslah terstruktur dengan baik dan berurutan. Materi harus disusun secara logis dan runtut agar dapat dipahami dengan lebih mudah oleh peserta didik.

## **I. Powtoon**

### **1. Pengertian Powtoon**

Powtoon sering digunakan untuk bisnis, pendidik, dan individu untuk membuat video yang menarik dan efektif dalam menyampaikan informasi. Menurut Graham, (2015) powtoon merupakan platform pembuatan video animasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat presentasi animasi, video promosi, dan materi edukatif secara mudah dan interaktif. Platform ini memudahkan pembuatan video animasi tanpa memerlukan keterampilan desain yang rumit, sehingga cocok bagi mereka yang ingin membuat konten multimedia tanpa investasi waktu dan usaha yang signifikan. Sehingga pendidik dapat mentransfer isi lembar kerja peserta didik (LKPD) ke dalam sebuah animasi, dengan harapan penggunaan media ini dapat meningkatkan kreativitas peserta didik dalam mempersiapkan bahan ajar dan mempermudah dalam proses penyampaian materi baik dalam bentuk teks, audio, maupun video. Bahan ajar dengan media powtoon dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

Media animasi powtoon tersebut digambarkan sebagai berikut.



**Gambar 1. Media Animasi Powtoon**

Sumber: Purwanto., dkk (2021)

Penelitian ini peneliti menggunakan powtoon untuk mendesain animasi dengan harapan penggunaan media animasi powtoon ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mempersiapkan bahan ajar dan mempermudah dalam proses penyampaian materi baik dalam bentuk teks, audio, maupun video. Bahan ajar dengan animasi powtoon dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dalam memperhatikan pembelajaran dengan tampilannya yang lebih menarik.

## **J. Penelitian Relevan**

1. Fadhillah Muhibbah, dan Khairil Iba (2022), “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD” penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi memiliki dampak signifikan terhadap hasil belajar matematika di kelas IV. Terlihat dari data yang dikumpulkan melalui post-test yang diberikan kepada kedua kelas kemudian Analisis dilakukan menggunakan rumus uji T, dengan pengambilan keputusan bahwa Hipotesis Nol ( $H_0$ ) ditolak jika nilai Thitung  $>$  Ttabel dan  $H_0$  diterima jika Thitung  $<$  Ttabel. Hasil perhitungan menunjukkan Thitung = 7,391 dan Ttabel = 1,999 dengan tingkat signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05. Karena nilai Thitung  $>$  Ttabel (7,391  $>$  1,999).



2. Krisdayanti, Ino Budiartman, Nurul Muttaqien (2023), “pengaruh media interaktif animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran ipa kelas V SDN gondrong 2” penelitian ini menunjukkan bahwa hasil tes akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan uji Paired Sample Test T-test diperoleh nilai (2-tailed) sebesar 0,000 dan sig. 0,05 hasil penelitian ini menyimpulkan terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa yang menggunakan media animasi interaktif dengan siswa yang diajar model konvensional.
3. Nia Rahmawati, Boy Dorahman, Nurul, Dayu Retno Puspita, Nur Latifah (2022), “Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar” penelitian ini menunjukkan hasil belajar berada di kategori sangat baik yaitu sebesar 54,6% pengaruh media animasi berada di kategori cukup baik yaitu sebesar 62,5% dan ada hubungan yang positif dan signifikan pengaruh media animasi dan hasil belajar bahasa inggris kelas 3 di SDN Sukasari 1 Kota Tangerang. Hal itu dapat dilihat dari nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$ .
4. Luh Sukma Wardani, Ni Nyoman Kurnia Sari, I Ketut Ngurah Ardiawan (2022), “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Gugus IX Kecamatan Buleleng”. Penelitian ini dilaksanakan di SD Gugus IX kecamatan Buleleng pada kelas 4 serta menunjukkan rata-rata hasil belajar *posttest* kelompok eksperimen adalah 90,46 dan kelompok kontrol adalah 75,12. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi powtoon Terhadap Hasil Belajar IPAS meningkatkan hasil belajar dibandingkan dengan metode konvensional, dan terdapat interaksi yang signifikan antara media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil pembelajaran.
5. Nurul Wahdah, I Ketut Widiada, Hasnawati (2024), “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Berbantuan Media Animasi Terhadap

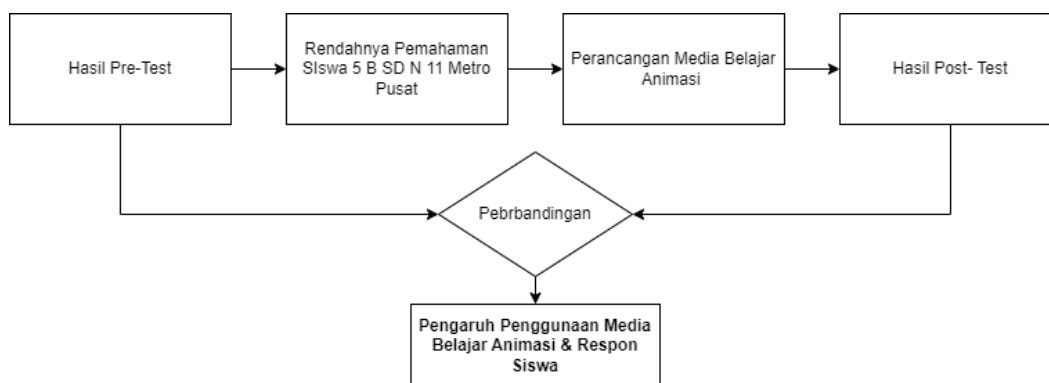
Hasil Belajar Pada Muatan Pelajaran IPA”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media animasi terhadap hasil belajar IPA memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPA peserta didik. Hal tersebut ditunjukkan terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol dalam hasil belajar IPA, dengan nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 74,43 dan kelas kontrol sebesar 71,41 dengan pengujian hipotesis bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima dengan  $t$ -hitung sebesar  $2,145 > t$ -tabel sebesar 1,682, dengan demikian penelitian ini memiliki pengaruh positif.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian terdahulu dalam beberapa hal kunci. Pertama, objek penelitian dalam penelitian ini berfokus pada hasil pembelajaran, sementara penelitian sebelumnya mungkin memusatkan perhatian pada aspek pembelajaran yang lain. Kedua, tujuan penggunaan media animasi dalam penelitian ini lebih terfokus pada hasil pembelajaran spesifik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Ketiga, perbedaan metode penelitian yang digunakan; penelitian sebelumnya menggunakan kuantitatif dengan analisis linear berganda sementara penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan *Pre-experimental Design* yang merupakan pendekatan eksperimen awal dengan variabel luar yang belum terkontrol sepenuhnya, untuk memperoleh hasil yang lebih terstruktur dan mendalam terkait dampak penggunaan animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

#### **K. Kerangka Pikir**

Kerangka pikir merupakan suatu rancangan, skema, atau garis besar dari sebuah objek penelitian. Menurut Uma Sekaran dalam penelitian Sugiyono, (2013) kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis keterkaitan antara variabel yang akan diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat.

Penelitian ini didasari oleh rendahnya hasil pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelompok belajar kelas VB di SD Negeri 11 Metro Pusat yang didapat pada *pretest*. Berdasarkan hal tersebut peneliti akan merancang media pembelajaran animasi yang di sesuaikan dengan kebutuhan dan kurikulum merdeka untuk mendukung proses belajar mengajar pada kelompok belajar kelas VB di SD Negeri 11 Metro Pusat, hasil pembelajaran akan di evaluasi melalui uji *posttest*, dimana hasil uji tersebut akan dibandingkan dengan hasil uji sebelum penerapan animasi sebagai media pembelajaran demi memahami pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi dan respons peserta didik terhadap media pembelajaran tersebut. Media Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang menampilkan audio visual dalam pembelajaran media ini dapat membantu pendidik supaya pembelajaran yang dilaksanakan dapat berjalan dengan aktif dan tidak hanya didominasi oleh pendidik tetapi melibatkan peserta didik yang dapat mengoptimalkan proses pembelajaran sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan uraian diatas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 2. Kerangka Pikir Penelitian**  
 Sumber: Adaptasi dari Halifah. S. N., (2017)

## L. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban yang bersifat sementara terhadap rumusan masalah suatu penelitian. Menurut Heryana, (2020) hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap pernyataan pada suatu penelitian dan

masih harus dibuktikan kebenarannya melalui data-data yang dikumpulkan pada saat penelitian. Berdasarkan kajian pustaka, penelitian relevan, dan kerangka pikir diatas, peneliti merumuskan hipotesis penelitian yaitu “Adakah Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat”.

### III. METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan adalah penelitian kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang lebih menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metode statistika. Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu praeksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ini peneliti menggunakan eksperimen semu (*quasi eksperiment*) design jenis *nonequivalent control group design*. Menurut Sugiyono, (2016) *quasi experimental design* terdapat dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experimental design* dan menggunakan model *nonequivalent control group design*. Sebelum diberi *treatment*, baik kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberi *test* yaitu *pretest*, dengan maksud untuk mengetahui keadaan kelompok sebelum *treatment*. Setelah diberikan *treatment*, kelompok eksperimen dan kelompok kontrol diberikan *test* yaitu *posttest*, untuk mengetahui keadaan kelompok setelah *treatment*. Berikut gambar *quasi experimental design* model *nonequivalent control group design*:

**Tabel 2. Desain Penelitian Non Equivalent Control Group Design**

<b>O1</b>	<b>X</b>	<b>O2</b>
<b>O3</b>		<b>O4</b>

Sumber: (Sugiyono 2016)

Keterangan : O1 : *Pre test* kelas eksperimen

O2 : *Post test* kelas eksperimen

O3 : *Pre test* kelas kontrol

O4 : *Post test* kelas kontrol

## B. Prosedur penelitian

Prosedur penelitian memberikan gambaran serta memudahkan Peneliti dalam melakukan penelitian. Tahap-tahap pelaksanaan penelitian eksperimen ini adalah sebagai berikut:

1. Memilih subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
2. Menggolongkan subjek penelitian menjadi 2 kelompok yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol akan diberikan perlakuan berupa media *power point* sedangkan kelas eksperimen akan diberikan perlakuan berupa media Animasi.
3. Menyusun kisi-kisi yang dikembangkan dalam pembuatan instrumen.
4. Menguji coba instrumen pada subjek uji coba yaitu kelas V SD Negeri 06 Metro Barat dengan jumlah soal 30 butir.
5. Menganalisis data hasil uji coba untuk menguji apakah instrumen valid dan reliabel.
6. Memberikan *pretest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.
7. Menganalisis hasil *pretest* yang dilakukan oleh kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui bahwa kedua kelas tidak ada perbedaan yang signifikan.
8. Melaksanakan pembelajaran 2 pertemuan pada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat dengan memberi perlakuan berupa media Animasi dalam pembelajaran pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol diberi perlakuan media *power point*.
9. Melaksanakan *posttest* pada kelas kontrol dan kelas eksperimen peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro pusat.
10. Menganalisis data hasil tes dengan menghitung perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest* untuk masing-masing kelompok.

11. Membandingkan perbedaan tersebut untuk menentukan apakah penggunaan media animasi berpengaruh secara signifikan pada kelas eksperimen.
12. Menghitung dan menganalisis data.
13. Interpretasi hasil penghitungan data.
14. Menyimpulkan hasil penelitian yang telah dilakukan.
15. Menyusun laporan penelitian.

### **C. Setting Penelitian**

#### **1. Waktu dan Tempat Penelitian**

##### **a. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti pada semester ganjil tahun pelajaran 2024, dengan nomor surat izin penelitian 6852/ UN26.13/ PN.01.00/ 2024.

##### **b. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 11 Metro Pusat yang beralamatkan di Jalan Veteran No. 50, Hadimulyo Barat, Kecamatan Metro Pusat, Kabupaten Metro, Lampung.

#### **2. Populasi dan Sampel**

##### **a. Populasi**

Menurut Yusuf, (2014) populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa manusia, objek, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Populasi adalah seluruh data yang menjadi perhatian peneliti dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang ditentukan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 11 Metro Pusat yang berjumlah 60 peserta didik.

##### **b. Sampel**

Menurut Sugiyono (2021), sampel merupakan sebagian kecil dari populasi yang dipilih untuk dijadikan objek pengamatan dalam sebuah penelitian. Sampel ini diambil secara representatif dari populasi untuk mewakili karakteristik dan sifat yang dimiliki oleh populasi secara

keseluruhan. Peneliti dapat menggeneralisasikan temuan dari sampel tersebut ke populasi secara lebih luas.

Sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik rombongan belajar B kelas V pada SD Negeri 11 Metro Pusat dengan jumlah 30 peserta didik, Untuk teknik pengambilan sampel, digunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan metode pengambilan sampel yang dilakukan dengan sengaja atau berdasarkan tujuan tertentu yang ingin dicapai dalam penelitian (Sugiyono, 2021). teknik ini dilakukan dengan pemilihan subjek atau unit sampel berdasarkan karakteristik tertentu yang dianggap relevan dengan tujuan penelitian.

Peserta didik rombongan belajar B kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat dianggap lebih cocok untuk dijadikan sebagai sampel penelitian karena rombongan belajar B memiliki capaian pembelajaran lebih rendah dibanding rombongan belajar A. Alasan peneliti mengambil seluruh anggota kelas sebagai sampel penelitian adalah karena, Arikunto, (2019) menyarankan bahwa jika jumlah subjek kurang dari 100, lebih baik menggunakan seluruh populasi sebagai sampel, menjadikan penelitian ini sebagai penelitian populasi.

**Tabel 3. Jumlah Sampel Penelitian**

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	V A	30
2	V B	30
Jumlah		60

Sumber: Dokumentasi Pendidik Kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat

#### **D. Variabel Penelitian**

Sugiyono, (2021) mendefinisikan variabel penelitian sebagai karakteristik, atribut, atau nilai yang dimiliki oleh individu, objek, atau kegiatan yang menunjukkan variasi tertentu yang diselidiki oleh peneliti untuk kemudian dievaluasi dan diambil kesimpulannya. Variabel pada penelitian ini adalah: penggunaan media animasi dalam pembelajaran sebagai variabel (X) dan



hasil Pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat (Y).

## **E. Definisi Variabel**

### **1. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual adalah penarikan batasan yang menjelaskan suatu konsep secara singkat, jelas, dan tegas. Definisi konseptual dalam penelitian ini yaitu:

#### **a. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha dkk, 2020). Hasil belajar adalah kompetensi atau kemampuan tertentu yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar dan meliputi keterampilan kognitif, afektif, maupun psikomotor (Wulandari dkk, 2021). Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu dilihat dari aspek kognitif peserta didik, di mana hasil belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk nilai angka yang diperoleh peserta didik.

#### **b. Media Interaktif Animasi**

Menurut Sulfiana, (2019) bahwa media animasi merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang bertujuan untuk merangsang audio, visual dan audio-visual yang terdapat pada peserta didik. penerapan pembelajaran dengan media Interaktif Animasi membantu materi pembelajaran dapat disajikan secara lebih interaktif dan menarik, memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar mereka. Selain penggunaan animasi, teknologi informasi dan komunikasi telah memfasilitasi pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya untuk memberikan pengetahuan berdasarkan pemahaman dan pengalaman yang diperoleh baik secara individual maupun kelompok.

## 2. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini menunjukkan mengenai pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif animasi yang membuat hasil belajar peserta didik dengan materi Pendidikan Pancasila meningkat.

### a. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan peserta didik berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar mencakup ranah kognitif. Hasil belajar dapat diketahui dengan melakukan penilaian-penilaian tertentu yang menunjukkan sejauh mana kriteria-kriteria penilaian telah tercapai. Penilaian dalam penelitian ini dilakukan dengan memberikan tes pada ranah kognitif dengan kata kerja operasional yaitu:

1. (C4) Menganalisis
2. (C5) Mengevaluasi
3. (C6) Membuat

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes soal terkait mata pelajaran Pendidikan Pancasila tes soal yang akan diberikan kepada peserta didik sekolah dasar merupakan soal pilihan ganda dengan jumlah 30 soal.

### b. Media Interaktif Animasi

Media Interaktif Animasi didesain sebagai materi pembelajaran yang telah diintegrasikan dengan pembelajaran konvensional kedalam media animasi untuk mengembangkan keterampilan investigasi dan pemecahan masalah. Indikator media animasi menurut Nurseto, (2011), yakni:

- 1) *Visible* (Terlihat)
- 2) *Interesting* (Menarik)
- 3) *Simple* (Sederhana)
- 4) *Useful* (Bermanfaat)
- 5) *Accurate* (Akurat)
- 6) *Legitimate* (Sah dan Masuk Akal)
- 7) *Structured* (Tersusun dengan Baik)

## F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa metode pengumpulan data yaitu:

### 1. Observasi

Metode ini melibatkan pengamatan langsung terhadap aktivitas, perilaku, atau situasi yang terjadi di lingkungan pembelajaran di SD Negeri 11 Metro Pusat, peneliti mengamati interaksi peserta didik selama penggunaan media animasi, respon mereka terhadap materi, dan interaksi dengan media tersebut. Observasi membantu dalam memperoleh pemahaman tentang bagaimana peserta didik berinteraksi dengan media animasi selama pembelajaran.

**Tabel 4. Kisi-Kisi Lembar Observasi**

Indikator	Teknik	Sumber			
		Peserta Didik			
		1	2	3	4
<i>Visible</i> (Terlihat)	Observasi				
<i>Interesting</i> (Menarik)					
<i>Simple</i> (Sederhana)					
<i>Useful</i> (Bermanfaat)					
<i>Accurate</i> (Akurat)					
<i>Legitimate</i> (Sah dan Masuk Akal)					
<i>Structured</i> (Tersusun dengan Baik)					

Sumber: Adopsi dari (Nurseto, 2011)

Keterangan: 1. Kurang sesuai  
2. Cukup sesuai  
3. Sesuai  
4. Sangat Sesuai

## 2. Tes

Penggunaan tes dalam pengumpulan data pada penelitian ini dilaksanakan untuk mengukur pemahaman atau peningkatan prestasi peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebelum dan setelah menggunakan media animasi. Tes pada penelitian ini berupa uji pemahaman langsung terhadap materi yang diajarkan dengan media animasi dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan dengan pilihan ganda.

**Tabel 5. Kisi-Kisi Soal Instrumen Tes**

Indikator	Ranah Kognitif	Soal diajukan	Soal dipakai
Melalui penggunaan media pembelajaran animasi peserta didik dapat menganalisis nilai-nilai dalam sila-sila pancasila.	C4	1,2,3,6,7,8,10,16,17,21,22,27,28	1,2,6,16,17,21,22,27,28
Melalui kegiatan berdiskusi peserta didik dapat menyimpulkan nilai-nilai pancasila yang sudah diterapkan disekolah.	C5	4,5,12,15,18,19,23,25,26,30	4,18,19,23,25,26,30
Melalui materi pembelajaran peserta didik dapat mengkategorikan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	C6	9,11,13,14,20,24,29	13,14,20,24

## 3. Dokumentasi

Metode ini melibatkan pengumpulan data dari dokumen yang ada, seperti catatan-catatan tentang hasil tes, rekaman aktivitas peserta didik selama pembelajaran dengan media animasi, atau bahan-bahan yang mendokumentasikan penggunaan media animasi dalam pembelajaran pendidikan pancasila. Dokumentasi dapat berupa foto-foto, catatan pengamatan, atau laporan-laporan terkait.

## G. Instrumen Penilaian

Alat pengumpul data yang akan digunakan dalam penelitian haruslah mampu menjamin bahwa instrumen tes yang digunakan berkualitas. Penelitian ini alat atau instrumen data yang digunakan adalah sebagai berikut.

## 1. Uji Instrumen Tes

Kisi-kisi soal tes yang akan digunakan disusun berdasarkan materi pembelajaran yang telah ditentukan. Kisi-kisi soal tes ini digunakan untuk memudahkan dalam penyusunan instrumen soal tes. Bentuk kisi-kisi soal tes dalam penelitian ini juga tercantum pada indikator dalam rencana modul ajar. Instrumen yang akan diberikan kepada subjek penelitian untuk memperoleh instrumen yang memiliki sifat valid dan reliabel. Subjek uji coba soal tes hasil belajar dan uji instrumen pada peserta didik kelas VA dan VB SD Negeri 11 Metro Pusat dan menggunakan kurikulum merdeka.

## 2. Uji Prasyarat Instrumen

### a. Uji Validitas

Menurut Arikunto, (2013) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Validitas tes yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Arikunto, (2013) menjelaskan validitas isi digunakan apabila mengukur tujuan khusus tertentu yang sejajar dengan materi atau isi pelajaran yang diberikan.

Teknis pengujian validitas ini akan menggunakan rumus korelasi *point biserial* dengan bantuan program *microsoft office excel 2010*. Kasmadi & Sunarsih, (2014) menjelaskan bahwa untuk mengukur validitas soal tes pilihan ganda, akan digunakan rumus korelasi *Point Biserial* sebagai berikut.

$$y_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

$y_{pbis}$  = Koefisien korelasi *point biserial* ( $r_{pbi}$ )

$M_p$  = Rata-rata subjek yang menjawab benar bagi item yang dicari validitasnya

$M_t$  = Rata-rata skor total (r-tot)

- $S_t$  = Simpangan baku  
 $p$  = Proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut  
 $q$  = proporsi peserta didik yang menjawab salah (1-P)

**Tabel 6. Interpretasi Koefisien Korelasi Nilai r.**

Besar Koefisien Korelasi	Interpretasi
0.80-1.00	Sangat kuat
0.60-0.79	Kuat
0.40-0.59	Sedang
0.20-0.39	Rendah
0.00-0.19	Sangat rendah

Sumber: Sugiyono 2016

Kriteria pengujian apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$ , maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , maka alat ukur tersebut tidak valid.

Jumlah soal yang di uji cobakan adalah 30 yang dilaksanakan dengan jumlah responden 18 peserta didik, setelah dilakukan uji coba instrumen soal, peneliti melakukan analisis validitas soal pilihan jamak menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010. Berikut hasil analisis uji validitas butir soal pilihan jamak

**Tabel 7. Hasil Uji Validitas Soal**

Nomor Soal	Jumlah	Keterangan
1, 2, 4, 6, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30	20	Valid
3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 29	10	Tidak valid

Sumber: Hasil Uji Instrumen

Berdasarkan hasil uji validitas soal terdapat dua kategori, yaitu 20 butir soal valid, dan 10 butir soal tidak valid. hasil uji validitas soal dapat dilihat pada lampiran 14 halaman 120.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Setelah tes diuji tingkat validitasnya, tes yang valid kemudian diukur tingkat reliabilitasnya. Reliabilitas merupakan konsistensi atau

kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda (Yusuf, 2014). Instrumen tes dikatakan reliabel apabila instrumen itu dicobakan kepada subjek yang sama secara berulang-ulang namun hasilnya tetap sama atau relatif sama. Uji reliabilitas dilakukan dengan rumus rumus KR. 20 (*Kuder Richardson*) sebagai berikut.

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( \frac{s^2 - \sum pq}{s^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas tes

$p$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan benar

$q$  = proporsi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara  $p$  dan  $q$

$n$  = banyaknya/jumlah item

$S$  = standar deviasi dari tes

Sumber: Arikunto, 2013

Perhitungan reliabilitas soal tes yang valid setelah dilakukan perhitungan menggunakan rumus KR 20 (*Kuder Richardson*) dengan bantuan *Microsoft Office Excel 2010* diperoleh nilai reliabilitas 1. sehingga diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut reliabel. Berdasarkan tabel kriteria tingkat reliabilitas diperoleh kesimpulan bahwa soal tes tersebut mempunyai kriteria reliabilitas sangat tinggi sehingga soal tes tersebut dapat digunakan dalam penelitian ini. Kriteria tingkat reliabilitas adalah sebagai berikut.

**Tabel 8. Koefisien Reliabilitas**

Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
0.80-1.00	Sangat kuat
0.60-0.79	Kuat
0.40-0.59	Sedang
0.20-0.39	Rendah
0.00-0.19	Sangat rendah

Sumber : Arikunto 2013

### c. Uji Tingkat Kesukaran Soal

Bentuk soal yang dipakai adalah uraian baik soal *pretest* maupun *posttest*. Tingkat kesukaran soal diperoleh melalui perhitungan dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Tingkat kesukaran} = \frac{\text{Jawaban benar}}{\text{Jumlah peserta didik}}$$

Berikut kategori tingkat kesukaran butir soal uraian:

**Tabel 9. Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal**

Indeks	Tingkat Kesukaran
0,0 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2012)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program *Microsoft Office Excel* 2010. Berikut hasil analisis uji taraf kesukaran butir soal pilihan jamak.

**Tabel 10. Hasil Uji Taraf Kesukaran Soal**

Nomor soal	Jumlah	Keterangan
3, 12, 15	3	Mudah
1, 2, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 25, 26, 27, 28, 29, 30	25	Sedang
20, 24	2	Susah

Sumber: Hasil Uji Instrumen

Berdasarkan hasil uji taraf kesukaran soal terdapat tiga kategori, yaitu 3 butir soal kategori mudah, 25 butir soal kategori sedang dan 2 butir soal kategori susah. hasil uji tingkat kesukaran soal dapat dilihat pada lampiran 16 halaman 122.

### d. Daya Beda Soal

Daya pembeda soal menyatakan seberapa jauh kemampuan soal membedakan antara peserta didik yang dapat menjawab soal dengan tepat dan peserta didik yang tidak dapat menjawab soal dengan tepat. Berikut rumus untuk menentukan indeks



diskriminasi (daya pembeda):

$$\frac{\text{rata - rata kelompok atas} - \text{rata - rata kelompok bawah}}{\text{skor maksimum soal}}$$

Kriteria interpretasi indeks diskriminasi butir soal tersebut

sudah tertera dalam tabel berikut:

**Tabel 11. Interpretasi Indeks Diskriminasi Soal**

No.	Besar Angka Indeks Diskriminasi	Klasifikasi	Interpretasi
1	< 0,20	<i>Poor</i>	Jelek
2	0,21 – 0,40	<i>Satisfactory</i>	Sedang
3	0,41 – 0,70	<i>Good</i>	Baik
4	0,71 – 1,00	<i>Excellent</i>	Baik sekali
5	Bertanda Negatif	-	Jelek sekali

Sumber: Anas Sudijono (2006)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan bantuan program *Microsof Office Excel* 2010. Berikut hasil analisis uji daya pembeda butir soal pilihan jamak

**Tabel 12. Hasil Uji Daya Pembeda Soal**

Nomor soal	Jumlah	Keterangan
3, 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 29	10	Kurang
1, 2, 17, 18, 23, 26	6	Cukup
6, 16, 19, 20, 22, 25, 27, 28, 30	9	Baik
4, 13, 14, 21, 24	5	Baik sekali

Sumber: Hasil Uji Instrumen

berdasarkan hasil uji daya beda soal terdapat empat kategori, yaitu 10 butir soal kategori kurang, 6 butir soal kategori cukup, 9 butir soal kategori baik dan 5 butir soal kategori baik sekali. hasil uji daya pembeda soal dapat dilihat pada lampiran 17 halaman 123.

## H. Teknik Analisis Data Instrumen Pengujian Hipotesis

Terdapat empat tiga analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini, yakni analisis statistik uji normalitas, uji homogenitas, uji *N-Gain*, dan uji hipotesis.

## 1. Uji Persyarat Analisis Data

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang berupa nilai hasil belajar yang diperoleh dari sampel berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan perhitungan Chi-Kuadrat ( $X^2$ )

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)^2}{f_h}$$

Keterangan:  $X^2$  = Chi-Kuadrat/ normalitas sampel

$f_o$  = Frekuensi yang diobservasi

$f_h$  = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian pada uji normalitas yaitu:

Jika  $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  berdistribusi normal

Jika  $X^2_{hitung} \geq X^2_{tabel}$  dengan  $\alpha = 0,05$  berdistribusi tidak normal.

### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh memiliki variansi homogenitas atau tidak. Uji homogenitas yang digunakan yaitu *arley* atau biasa disebut dengan *Uji-F*. Uji homogenitas memiliki rumus

$$F = \frac{\text{Variansi Terbesar}}{\text{Variansi Terkecil}}$$

Hasil nilai yang didapati oleh  $F_{hitung}$  selanjutnya dibandingkan

dengan

$F_{tabel}$  dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu:

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$ , maka varian homogen

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$ , maka varian tidak homogen

### c. Uji N-Gain

Uji *N-Gain* digunakan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik setelah diberikan *treatment* (perlakuan) pada saat penelitian.

Carayang digunakan pada saat menguji dengan menghitung selisih

antara *pre-test* dan *post-test* yang diberikan peneliti kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Menurut Meltzer dalam Khasanah (2014) dapat digunakan rumus *N-gain* sebagai berikut.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{skor pretest}}$$

Tinggi :  $0,7 \leq N\text{-gain} \leq 1$

Sedang :  $0,3 \leq N\text{-gain} \leq 0,7$

Rendah :  $N\text{-gain} < 0,3$

Sumber : Khasanah (2014)

## 2. Uji Hipotesis

Hipotesis untuk mengetahui apakah ada pengaruh Media Interaktif Animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila maka diadakan uji kesamaan rata-rata. Pengujian hipotesis dapat menggunakan rumus *t-test*.

### Rumusan Hipotesis:

$H_a$  : Terdapat pengaruh model pembelajaran Media Interaktif Animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas VB SD Negeri 11 Metro Pusat

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran Media Interaktif Animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas VB SD Negeri 11 Metro Pusat

Rumus *t-test* yang digunakan untuk pengujian hipotesis yaitu rumus *separated* berdasarkan ketentuan: Bila jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2$ , dan varian homogen ( $s_1^2 = s_2^2$ ) maka dapat digunakan rumus *t-test separated varians* maupun *pooled varians*. Menurut Sugiyono (2016) untuk melihat harga tabel digunakan  $dk = n_1 + n_2 - 2$ . Pada penelitian ini jumlah anggota sampel  $n_1 = n_2 = 58$  dan  $s_1^2 = s_2^2$  (varian homogen), sehingga peneliti menggunakan rumus *t-test pooled varians*. Rumus *t-test pooled varians* yang digunakan sebagai berikut;

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{(n_1 + n_2) - 2} \left(\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan :

$\bar{X}_1$  = rata-rata data pada sampel 1

$\bar{X}_2$  = rata-rata data pada sampel 2

$n_1$  = jumlah anggota sampel 1

$n_2$  = jumlah anggota sampel 2

$S_1$  = simpangan baku sampel 1

$S_2$  = simpangan baku sampel 2

$s_1^2$  = *varians* sampel 1

$s_2^2$  = *varians* sampel 2

$s_1$  (Muncarno, 2015)

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka diperoleh kesimpulan penelitian ini yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran Media Interaktif Animasi terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat. Hal ini dibuktikan dengan uji *t-test pooled varians* yang diperoleh dengan hasil  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $2,765 > 2,002$  yang artinya terdapat pengaruh model pembelajaran Media Interaktif Animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V SD Negeri 11 Metro Pusat.

### B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menerapkan media interaktif animasi maka ada beberapa saran yang dikemukakan oleh peneliti sebagai berikut.

#### 1. Peserta didik

Bagi peserta didik diharapkan untuk memperhatikan media interaktif animasi yang digunakan oleh pendidik agar hasil belajar yang diperoleh lebih baik.

#### 2. Pendidik

Bagi pendidik juga bisa menggunakan media interaktif animasi yang lebih baik, sehingga hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik dapat semakin meningkat.

3. Kepala sekolah

Kepala sekolah diharapkan untuk selalu memperhatikan faktor-faktor penunjang pembelajaran sarana dan prasarana lainnya untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti lain

Berdasarkan hasil yang dilakukan dalam penelitian ini bahwa penggunaan media interaktif animasi menunjukkan hasil yang positif maka penelitian ini dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, D., Dewi, K. A. K., Sembiring, D., Nursyamsi, S. Y., & Hita, I. P. A. D. 2023. Analysis Of Online Learning Media On Pjok Learning Outcomes. *Journal on Research and Review of Educational Innovation*, 1(2), 64–69.
- Aji.S. 2013. *Pendidikan Pancasila di Perguruan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Akhiruddin, Sujarwo, Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. 2019. *Belajar dan Pembelajaran*, Cahaya Bintang Cemerlang, Gowa.
- Anas, Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. 2019. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S., 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrini. 2021. Strategi Peningkatan Kualitas Proses Pembelajaran Melalui Model Problem Based Instruction. *Jurnal Bina Ilmu Cendikia*, Vol. 2(2).
- Astia, M. 2020. Analisis Faktor Penghambat Pembelajaran Membaca Permulaan di Kelas I SD Negeri 93 Palembang. *Scholastica Journal Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Dan Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Asyafah, A. 2019. Menimbang model pembelajaran (kajian teoretis-kritis atas model pembelajaran dalam pendidikan islam). In *TARBAWY: Indonesian Journal of Islamic Education: Vol. 6(1)*.
- Arsyad, A. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Biassari, I., & Putri, K. E. 2021. Penggunaan Media Video Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Nearpod Pada Materi Kecepatan Di Sekolah Dasar. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, (4), 62-74.
- Bloom, B. 2014. *Taxonomy of Educational Objective*. New York: Longman.

- Darman, R. A. 2020. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bogor: Guepedia.
- Darmadi, Hamid. 2010. *Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan*. Bandung: Alfabeta.
- Daryanto, 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Grava Media.
- Festiawan, R. 2020. *Belajar Dan Pendekatan Pembelajaran*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Graham, B., 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham: Packt Publishing Ltd.
- Halifah, S. N. 2017. *Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Murid Kelas V Sdn 370 Sepondeata Kecamatan Rano Timur Kabupaten Tana Toraja*. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makasar.
- Herawati. 2020. Memahami Proses Belajar Anak. *Bunayya: Jurnal Pendidikan Anak*, 4 (1), 27–48.
- Herliani. 2021. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Solo: Lakeisha.
- Heryana, A. 2020. *Buku Ajar Metodologi Penelitian pada Kesehatan Masyarakat*. Bahan Ajar Keperawatan Gigi, (June), pp. 1–187.
- Hidayat, A. &. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Smp. *PENSA. E-Jurnal Pendidikan Sains*, 8(3), 330-333.
- Indriyani, L. 2019. Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Untuk. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 2(1), 19.
- Jannah, M. 2020. Faktor Penghambat Pendidik sebagai Fasilitator dalam Pembelajaran Sosiologi di SMAN 2 Batusangkar. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(3).
- Jannah, N. S., Musri, H. A., & Edgusnaldi, D. 2024. Analisis Peran Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash dalam Media Pembelajaran TIK di Kelas 11 SMA 1 Sungai Pua. *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika Dan Komunikasi*, 4(1), 119–126.
- Jennah, R. 2009. *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antasari Press.
- Kasmadi., & Sunarsih, Nia S., 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Khasanah, F. 2014. *Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Teka-teki Silang terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN Metro Utara*. (Skripsi). Universitas Lampung.
- Krisdayanti, Budiartman, I., & Muttaqien, N. 2023. Pengaruh Media Interaktif Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas V SDN Gondrong 2. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 1926 - 1934.



- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Maarif, S. 2018. Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Pancasila dalam Pembangunan Karakter Bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 83-92.
- Melati, Eka dkk. 2023. Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, Vol. 06, No. 01, 732-741
- Melati, P. S. 2023. Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar Pada Sekolah Dasar Mempengaruhi Pada Hasil Evaluasi Belajar Peserta Didik. *Proceedings Series of Educational Studies*, 1(1).
- Muhibbah, F. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD. *Primary: Jurnal Pendidikan Pendidik Sekolah Dasar*.
- Muhibbin, S. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munadi, Y. 2013. *Media pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Muncarno. 2015. *Statistik Pendidikan*. Kota Metro: Arthawarna.
- Munir. 2015. *Multimedia konsep dan aplikasidalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nugraha, Mohammad Fahmi. Budi Hendrawan Dkk. 2020. *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Tasikmalaya: Rineka Cipta.
- Nurfadhillah, S. 2021. Media Pembelajaran Pengertian Media Pembelajaran, Landasan, Fungsi, Manfaat, Jenis-Jenis Media Pembelajaran, dan Cara Penggunaan Kedudukan Media Pembelajaran. Tangerang: CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 8(1), 19-35.
- Parnawi, A. 2019. *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Deepublish.
- Purwanto, A., Risdianto, E., Putri, D. H., Masito, F., & Oka, I. G. A. A. M. 2021. Pemanfaatan Aplikasi Powtoon Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SMAN 4 Kepahiang. *Darmabakti: Jurnal Inovasi Pengabdian Dalam Penerbangan*, 1(2), 114-120.
- Rahman, A. 2022. Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1-8.
- Rahmawati, N., Dorahman, B., Nurul, N., Puspita, D.R, & Latifah, N.2022. Pengaruh Media Animasi terhadap Hasil Belajar Bahasa Inggris Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(5), 4581–4586.

- Rahayu, Y. 2022. *Penerapan Media Book Creator Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 2 Majenang Cilacap*. (Skripsi) thesis, UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri.
- Ramdani, E. 2018. Model Pembelajaran Kontekstual Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter. *JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 1–10.
- Ricardo & Meilani, R. I. 2017. Impak Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 188-209.
- Riyana, C. S. 2012. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Riyanto, Y. 2014. *Paradigma baru pembelajaran*. Surabaya: Kencana.
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti. 2016. *Media Pembelajaran*. Bekasi: CV. Nurani.
- Rosyana, T. 2021. *Komponen Pembelajaran*. Departemen Informasi Teknologi Biro Administrasi Akademik dan Kemahasiswaan IKIP Siliwangi.
- Rusman, D. K., dan Riyana, C. 2015. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Saksono, H., Khoiri, A., Surani, D., Rando, A. R., Setiawati, N. A., Umalihatyati, Ali, H., Adipradipta, A., Ali, M. N., & Aryuni, M. 2023. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Batam: Cendikia Mulia Mandiri.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Skinner, B. 2014. *Science and Human Behavior*. Cambridge: The B. F. Skinner Foundation.
- Sudjana, N. 2016. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metodologi Penelitian Penyelidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2021. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R dan D*. Bandung: Alfabeta.
- Sulfiana. 2019. Pengaruh Penggunaan Media Animasi terhadap Hasil Belajar Murid SD Negeri Romang Polong Kecamatan Somba Opu Kabupaten Gowa. (Skripsi). Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Surjono, Herman D. 2017. *Multimedia Pembelajaran Interaktif: Konsep dan Pengembangan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Taufika, R., Amin, Z., & Alfiansyah, R. 2023. Implementasi Pembelajaran PKn Dalam Pembentukan Karakter Generasi Muda Good and Smart Citizenship di Era Resolusi Industri 4.0. *Jurnal Ilmiah Kajian Politik Lokal Dan Pembangunan*, 10(1), 56–58.
- Utami, D. 2011. Animasi dalam Pembelajaran. *Jurnal UNY*, 1(7), 44-52.
- Wahab, G., & Rosnawati. 2021. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Barat: Penerbit Adab.
- Wahdah, N., Widiada, I. K., & Hasnawati. 2024. Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Media Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Muatan Pelajaran IPA. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 673-680.
- Wardani, L. S., Wati, N. N. K., & Ardiawan, I. K. N. 2024. Pengaruh Model Problem Based Learning berbantuan Media Audio Visual terhadap Hasil Belajar IPAS. *Jurnal Mahasiswa Prodi PGSD STAHN Mpu Kuturan Singaraja*, 4(2), 319-328.
- Wibowo, H. 2020. *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Jakarta: Puri Cipta Media.
- Widodo, B. 2018. Membangun Kedewasaan Berpolitik Warga Masyarakat Akademis Melalui Pendidikan Kewarganegaraan. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 3(1), 70-78.
- Wulandari, W., Azmi, S., Kurniati, N., & Hikmah, N. 2021. Pengaruh Motivasi Berprestasi dan Persepsi Siswa Tentang Cara Guru Mengajar Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 1(3), 455–466.
- Yusuf, A. M., 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Zamroni. 2014. *Pendidikan Untuk Demokrasi, Tantangan Menuju Civil Society*. Yogyakarta: BIGRAF Publishing.
- Zulfikar, M. F., & Anggraeni Dewi, D. A. 2021. Pentingnya Pendidikan Kewarganegaraan Untuk Membangun Karakter Bangsa. *JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 104-115.