



**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR PKN SISWA
KELAS III UPT SD NEGERI 060833
MEDAN PETISAH
T.P 2024/2025**

***THE INFLUENCE OF THE USE OF ANIMATED VIDEO LEARNING
MEDIA ON STUDENTS' CIVICS LEARNING OUTCOMES
CLASS III UPT STATE ELEMENTARY SCHOOL 060833
SPLIT FIELD***

Rosmeta Br Ginting⁽¹⁾, Irwansyah⁽²⁾, Krista Surbakti⁽³⁾, ¹⁾²⁾³⁾ Universitas Quality ⁽¹⁾²⁾³⁾
Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl. Ringroad-Ngumban Surbakti No. 18
Medan, Kode Pos 20132, Indonesia)
Penulis Korespondensi: ⁽¹⁾rosmetabrginting23@gmail.com,
⁽²⁾iirwansyah135@gmail.com, ⁽³⁾krisa.surbakti8484@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan jenis quasi eksperimen yang dilaksanakan di SD Negeri 060833 Medan Petisah. Subjek penelitian terdiri dari seluruh siswa kelas III, yang terdiri dari dua kelas. Kelas eksperimen terdiri dari 22 siswa, sementara kelas kontrol memiliki 24 siswa. Data dikumpulkan menggunakan alat tes pilihan berganda, dan analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas, serta pengujian hipotesis. Hasil penelitian menunjukkan hal-hal berikut: (1) Hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran berupa video animasi pada materi tanggung jawab di kelas III UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah tahun pelajaran 2024/2025, menunjukkan nilai rata-rata pretest sebesar 50 dan nilai rata-rata posttest sebesar 67, yang masuk dalam kriteria cukup baik. (2) Sebaliknya, hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam mata pelajaran PKN tentang tanggung jawab di kelas III SD Negeri 060833 Medan Petisah tahun pelajaran 2024/2025, memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 45 dan nilai rata-rata posttest mencapai 93,6, yang tergolong dalam kriteria sangat baik. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar PKN siswa pada materi tanggung jawab di kelas III UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah tahun pelajaran 2024/2025.

Kata Kunci: Media, Video Animasi, Hasil Belajar, PKN

ABSTRACT

This research is a type of quasi-experiment carried out at SD Negeri 060833 Medan Petisah. The research subjects consisted of all class III students, which consisted of two classes. The experimental class consisted of 22 students, while the control class had 24



students. Data was collected using a multiple choice test tool, and data analysis was carried out through normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing. The results of the research show the following: (1) The learning outcomes of students who were taught without using learning media in the form of animated videos on responsibility material in class III UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah for the 2024/2025 academic year, showed an average pretest score of 50 and an average posttest score of 67, which falls within the criteria of being quite good. (2) On the other hand, the learning outcomes of students who were taught using animated video learning media in the Civics subject about responsibility in class III of SD Negeri 060833 Medan Petisah for the 2024/2025 academic year, obtained an average pretest score of 45 and an average posttest score of 93.6, which is classified as very good. (3) There is a significant influence from the use of animated video learning media on students' Civics learning outcomes in responsibility material in class III UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah for the 2024/2025 academic year.

Keywords: Media, Animation Video, Learning Outcomes, Citizenship Education, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan era global. Maka pendidikan harus diselenggarakan dengan sebaik-baiknya, sehingga menghasilkan pendidikan yang bermutu dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Supaya menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, tentu saja pendidikan menjadi kriteria utama. Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran yang tidak lepas dari media, metode, dan hasil pembelajaran, dilaksanakan di setiap sekolah melalui berbagai mata pelajaran mulai dari tingkat SD sampai Perguruan Tinggi sesuai dengan kurikulum yang berlaku salah satu mata pelajaran yang diajarkan ditingkat SD adalah PKn.

Pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu mata pelajaran penting yang diajarkan di sekolah, berperan vital dalam pengembangan nilai-nilai peserta didik. Mata pelajaran ini mulai diperkenalkan kepada siswa sejak kelas rendah. Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan sangat diperlukan, karena melalui penanaman konsep-konsep yang tepat, siswa akan mampu mengaplikasikan ilmu yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari. Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah Kota Medan, kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran PKn dilakukan dengan menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional, karena permasalahan tersebut siswa menjadi bosan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti berupaya untuk menciptakan media pembelajaran dalam bentuk video animasi untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dengan fokus materi "Tanggung Jawab". Harapannya, media ini dapat menarik perhatian siswa dan mempermudah mereka dalam memahami materi yang diajarkan, sehingga informasi tersebut dapat tersimpan dalam memori jangka panjang. Dengan demikian, diharapkan hasil belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran PKn, dapat meningkat. Oleh karena itu, peneliti merasa terdorong



untuk melakukan penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III di UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah.

BAHAN DAN METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode quasi eksperimen dengan desain pretest and posttest group desain. Metode quasi eksperimen merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Alasan menggunakan desain penelitian pretest and posttest control group desain karena dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Dalam design ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dibandingkan ditempatkan tanpa melalui random.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum peneliti memberikan perlakuan terhadap dua kelas, terlebih dahulu peneliti memberikan pretest terhadap kedua kelas untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah data pretest terkumpul, diperoleh nilai rata-rata pretest siswa kelas IIIA adalah 50 dan nilai rata-rata pretest IIIB adalah 45 pada materi tanggung jawab. Dikarenakan kedua kelas mempunyai kemampuan yang berbeda, maka peneliti menentukan kelas eksperimen yang mempunyai nilai rendah dan kelas kontrol yang memiliki nilai yang lebih tinggi, kelas IIIA selaku kelas kontrol akan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi dan kelas IIIB sebagai kelas eksperimen, akan diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi.

Setelah kedua kelas diberikan perlakuan yang berbeda, kemudian peneliti membagikan soal posttest untuk dikerjakan siswa. Data hasil posttest yang terhimpun dari kedua kelas diperoleh nilai rata-rata posttest kelas IIIA selaku kelas kontrol yaitu 67 dan nilai rata-rata kelas IIIB selaku kelas eksperimen yaitu 93,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 060833 Medan Petisah T.P 2024/2025 yang menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran video animasi lebih tinggi dibandingkan hasil belajar yang tidak menggunakan video animasi.

Dalam penelitian ini peneliti akan memaparkan mengenai temuan hasil penelitian. Hasil penelitian saya berjudul Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas III UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah T.P 2024/2025 dari hasil penelitian yang saya lakukan adanya pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar PKn dengan materi tanggung jawab siswa kelas III, desain video animasi yang terdapat gambar-gambar bergerak dan warna yang menarik, yang sesuai dengan minat siswa SD yang cenderung tertarik pada hal-hal yang bergerak, selain bergerak juga terdapat suara didalamnya yang menjelaskan pembelajaran.



KESIMPULAN

Berdasarkan Penerapan hasil dan pembahasan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang diajar tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi pada materi tanggung jawab kelas III UPT SD Negeri 060833 Medan petisah T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata pretest 50 dan nilai posttes 67 dengan kriteria Cukup baik.
2. Hasil belajar siswa diajar menggunakan media pembelajaran video animasi mata pelajaran PKn tanggung jawab dikelas III SD Negeri 060833 Medan Petisah T.P 2024/2025 memperoleh nilai rata-rata pretest 45 dan nilai posttest 93,6 dengan kriteria sangat baik.
3. Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar PKn siswa materi tanggung jawab dikelas III UPT SD Negeri 060833 Medan Petisah T.P 2024/2025.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad dalam Resti, 2017. pengaruh Media video animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Kelas V SD. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran ke-SD-an*, 81, 75.
- Agnew dan Kellerman, 2012 Pengertian Media Video Animasi Madrasah Ibtidaiyah. In *International Conference of Students on Arabic Language* Vol. 5, pp. 181-188.
- Faris, R., & Wiarta, I. W, 2022. Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Problem Based Learning pada Mata Pelajaran Matematika. *Journal on Teacher Education*, 33, 414-427.
- Hamalik Omear, 2014. Pemanfaatan media dalam pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 14, 104-117.
- Rahman, S, 2022. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*. 22, 104-115.
- Reiber, 2012. Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Maharah Istimah Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 32, 104-115.
- Suwarno S, 2021. Peningkatan Kualitas Pembelajaran PKn, Materi Pemerintahan Kabupaten dan Kota di Indonesia Melalui Model Think Pair Share Berbasis CD Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV SDN Ambulu I. *Jurnal Pembelajaran dan Ilmu Pendidikan*, 1: 284-295.
- Sunarso, A, 2020. Revitalisasi pendidikan karakter melalui internalisasi
- Yandi A, Putri ANK, Putri YSK, 2023. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik Literature Review. *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*, 1: 13-2
- Hamka, D., & Effendi, N. (2019). *Pengembangan media pembelajaran blended learning berbasis edmodo pada mata kuliah fisika dasar di program studi pendidikan IPA*. *Journal of Natural Science and Integration*, 2(1), 19-33.
- Rahmawati, dkk. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook pada Materi*



-
- Gerak Benda di SMP*. Jurnal Pembelajaran Fisika, 6(4), 326-332.
- Rahmawati. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Pada Materi Gerak Benda di SMP*. Jember: Universitas Jember.
- Samatowa, H. Usman. 2016. *Pembelajaran IPA di SD*. Jakarta: PT Indeks.
- Satrianawati, M. P. 2018. *Media Dan Sumber Belajar*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Slameto dalam Syafi'i (2018). *Studi tentang prestasi belajar siswa dalam berbagai aspek dan faktor yang mempengaruhi*. Bandung: Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2 No.2, juli 2018.
- Sudjana, & Riva'i dalam Nurdiansyah(2022). *Manfaat Media Pembelajaran*. Kalabahi:UMSIDA Press.
- Sudjana. 2021. *Metode Statistika*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono.(2019). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2014). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Jakarta Kencana.
- Syaiful Sagala. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.