

## **PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS WEB TERHADAP PRESTASI BELAJAR PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA SEKOLAH DASAR**

Cholifah<sup>1</sup>, Rahmania Sri Untari<sup>2</sup>  
<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Sidoarjo  
<sup>1</sup>cholifah1301@gmail.com

### **ABSTRACT**

*Weak mastery of material in Pancasila education learning, precisely the material meaning of Pancasila values in everyday life, results in the learning achievements achieved by students being still quite low. Then the lack of maximizing the use of media and school facilities is thought to influence learning activities to become less effective. so that in learning students tend to be passive. This research was conducted to determine whether or not there was an effect of using web-based animated video media on learning achievement in Pancasila class IV SDN Sugihwaras. The research design used was the one group pre-test -post-test pre-experiment. The population used in this study were all fourth-grade students at SDN Sugihwaras, totaling 25 students. Data collection techniques using tests and documentation. Based on the results of the research and discussion with the help of SPSS 26, it can be concluded that the application of web-based animated video media has an influence on student achievement in Pancasila education. The results show that student learning achievement increases with the results of the hypothesis test t-test, t-count value (-6.669) > t-table (-2.064) and probability value (0.000) < 0.05, and after the Eta test results are 0.946 in the pretest and and results are 0.971 in the posttest. These results indicate that web-based animated video media has a significant impact in increasing the learning achievement of Pancasila education in class IV D.*

*Keywords: Animation Video, Web Based, Learning Achievement, Elementary School*

### **ABSTRAK**

Lemahnya penguasaan materi pada pembelajaran Pancasila tepatnya materi makna nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari mengakibatkan prestasi belajar yang diraih peserta didik masih cukup rendah. Lalu Kurangnya dalam memaksimalkan pemanfaatan media serta fasilitas sekolah diduga berpengaruh Pada kegiatan pembelajaran menjadi kurang efektif. Sehingga dalam pembelajaran peserta didik cenderung pasif. Penelitian ini dilakukan guna mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penggunaan media video animasi berbasis web terhadap prestasi belajar mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV SDN Sugihwaras. Desain penelitian yang digunakan adalah pre-eksperimen one group pre-test -post-test. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV D SDN Sugihwaras yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Berdasarkan pada hasil penelitian dan pembahasan dengan berbantuan SPSS 26, dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan media video animasi berbasis web terdapat pengaruh pada prestasi belajar siswa pada Pancasila. Dari hasil menunjukkan bahwa

prestasi belajar siswa meningkat dengan hasil hipotesis uji t-tes nilai t-hitung (-6,669) > t-tabel (-2,064) dan nilai probabilitas (0,000) < 0,05, dan setelah dilakukan uji Eta hasil 0,946 pada pretest dan dan hasil 0,971 pada posttest. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwasannya media video animasi berbasis web memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan perstasi belajar 972ancasila972 972ancasila pada kelas IV D.

Kata Kunci: Video Animasi, Berbasis Web, Prestasi Belajar, Sekolah Dasar

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan di sekolah dasar merupakan jenjang dasar bagi siswa dalam menempuh pendidikan. Pendidikan pada sekolah dasar memiliki kontribusi dalam membangun pengetahuan siswa guna melanjutkan pada jenjang pendidikan selanjutnya. Hal tersebut sejalan dengan kutipan dari (Kosilah & septian, 2020) Pada tingkat sekolah dasar inilah potensi anak sedang berkembang secara maksimal, serta sebagai pondasi awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang selanjutnya. Karena pada fase ini kemampuan siswa dalam menyerap pengetahuan sangat tajam. Usia anak pada jenjang sekolah dasar mengalami perkembangan yang sangat pesat serta memiliki pola-pola tersendiri yang khas sesuai dengan aspek perkembangan (Dewi et al., 2020). sehingga pada jenjang sekolah dasar dapat dikatakan memiliki peran penting sebagai dasar pembentukan sumber daya manusia yang bermutu. Oleh karena itu, pembelajaran di

sekolah dasar harus berjalan secara optimal untuk mendukung tahap perkembangan belajar siswa.

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada jenjang sekolah dasar menjadi pelajaran pokok dikarenakan berpusat pada konsep, nilai, norma, moral, serta perilaku sesuai Pancasila dan UUD 1945. Hal tersebut merujuk pada (Musthofa Akhyar & Dewi, 2022) bahwa Pendidikan Pancasila merupakan pendidikan ideologi bangsa Indonesia dengan tujuan menciptakan masyarakat negara indonesia yang baik, paham mengenai hak serta kewajiban sebagai warga negara, cinta tanah air, dan berjiwa nasional Indonesia. Melalui mata pelajaran pendidikan pancasila guru dapat memberikan pandangan kepada para siswa mengenai bagaimana menjadi warga negara indonesia yang baik. Hal tersebut sejalan dengan (Triyanto, 2018) bahwa Penguatan nilai-nilai Pancasila tidak terlepas dari partisipasi siswa sebagai bagian dari

warga negara. Sehingga dengan demikian upaya yang dapat dilakukan ialah dengan menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan inovatif agar dapat memperoleh tujuan pembelajaran yang memuaskan.

Pada pembelajaran pendidikan Pancasila dapat menggunakan media pendukung untuk menyampaikan beberapa materi agar mudah dipahami oleh para siswa, sehingga diharapkan prestasi belajar siswa mendapatkan hasil yang maksimal serta mencapai tujuan dari merdeka belajar. Salah satu tujuan dari proses pembelajaran di kelas ialah untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Prestasi belajar dapat ditinjau melalui nilai yang telah diberikan oleh pendidik dari beberapa mata pelajaran yang telah dipelajari oleh siswa Pada Setiap proses pembelajaran siswa diharapkan mampu mengasilkan prestasi belajar yang memuaskan (Syafi'i et al., 2018). Namun pada dasarnya Setiap siswa pasti memiliki karakteristik masing-masing, perbedaan setiap individulah yang menyebabkan adanya perbedaan perilaku belajar antar siswa, sehingga menyebabkan prestasi belajar yang berbeda. Dalam pencapaian prestasi belajar

(Simamora et al., 2020), mengungkapkan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar meliputi : (1) faktor internal, faktor yang berasal dari dalam diri siswa, dan (2) faktor eksternal yang berasal dari luar diri siswa yang dapat mempengaruhi aktivitas serta hasil belajar.

Dari penjelasan kedua faktor di atas, (Pratiwi & Meilani, 2018) Menyatakan bahwa Faktor eksternal memainkan peran penting dalam mengembangkan kesempatan siswa untuk meningkatkan prestasi belajar. Hal tersebut menyatakan bahwa salah satu contoh faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar yaitu media pembelajaran. Pemilihan media yang tepat dan menyesuaikan bahan pembelajaran dengan pengalaman siswa juga harus diperhatikan agar dapat menarik perhatian siswa serta memberikan kejelasan obyek yang akan dipelajari. Dikutip dari (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) bahwa dengan proses pembelajaran yang menarik diharapkan mampu meningkatkan prestasi belajar siswa, karena prestasi belajar merujuk pada pencapaian beberapa aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor. ketika siswa

melaksanakan kegiatan belajar dengan penuh antusias maka pengetahuan serta tujuan dari mata pelajaran tersebut dapat tersampaikan dengan baik, sehingga akan berpengaruh pada peningkatan prestasi ataupun pengetahuan pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti di SDN Sugiwaras dengan guru kelas, diperoleh beberapa informasi meliputi : Terdapat perubahan program pendidikan pembelajaran yang membuat guru serta peserta didik masih dalam tahap menyesuaikan prosedur pembelajaran yang baru, terbatasnya ketersediaan media yang mendukung proses pembelajaran, Namun perlu digaris bawahi dalam hal ini terlihat bahwa sekolah memiliki fasilitas pendukung yang memadai untuk proses pembelajaran contohnya seperti LCD Proyektor, kurang memaksimalkan pemanfaatan fasilitas pembelajaran serta padatny muatan kurikulum diduga menjadi salah dua penyebab dalam Keterbatasan dalam proses pengelolaan pembelajaran yang efektif. Hal ini juga membuat prestasi belajar siswa kelas IV, khususnya dalam mata pelajaran pendidikan

Pancasila, masih belum sepenuhnya memenuhi standar. Seperti yang dijelaskan oleh (Kartini & Dewi, 2020) bahwasanya Peran pendidikan Pancasila di sini sangat penting guna membentuk kepribadian peserta didik, bertanggung jawab dalam mengembangkan pengetahuannya setelah lulus, serta membudayakan sikap dan intelektual yang berkualitas. Artinya, ketika pembelajaran yang berlangsung tidak efektif sehingga berdampak pada siswa yang kurang memahami khususnya pada mata pelajaran pancasila. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar, sehingga tujuan utama dari pembelajaran ini tidak tercapai atau terpenuhi secara optimal.

Salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran yaitu media video animasi. Penggunaan media pembelajaran berbasis web online salah satunya yaitu PowToon. Aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat animasi presentasi dengan fitur menarik dan berbagai variasi template bisa didapatkan dari Powtoon. Beberapa kelebihan yang ada pada website powtoon menurut (Suhendra et al., 2018) antara lain yaitu : 1) video

Animasi yang diciptakan mampu menstimulasi indra pendengaran serta pengelihatan (2) output yang diciptakan interaktif, (3) Praktis (4) bersifat kolaboratif, (5) dapat digunakan secara bersamaan, (6) tidak menutup kemungkinan adanya umpan balik dalam kegiatan pembelajaran yang berkelanjutan, (7) dapat meningkatkan ketertarikan pada siswa dalam belajar. Seperti yang dikutip dari (Nurdiansyah et al., 2018) mengungkapkan bahwa PowToon sangat cocok digunakan dalam menyiapkan media pembelajaran, selain itu PowToon juga tidak perlu di instal pada komputer sebab aplikasi ini dibuat secara online di laman [www.PowToon.com](http://www.PowToon.com). Terkait hal di atas, Powtoon memudahkan penggunaanya untuk menyusun beberapa tampilan pada Video animasi guna memudahkan guru meringkas topik dengan cara yang terlihat menarik dan kreatif untuk meningkatkan proses pembelajaran.

Seringkali pada pembelajaran masih mementingkan hafalan semata, bukan berpikir kritis dalam mengimplementasikan pada kehidupan sehari-hari. Sejalan dengan (Ananda, 2017) beberapa faktor yang menyebabkan kurang

bermaknya konsep pembelajaran salah satunya ialah Pengelolaan dalam proses pembelajaran yang kurang efektif. dengan berbantuan media pembelajaran video animasi dapat menggabungkan komponen dasar antara materi dan animasi contoh dalam kehidupan sehari-hari yang akan menghasilkan suatu informasi yang berguna dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran bisa lebih efektif. Sejalan dengan pernyataan tersebut menurut (Puspitarini et al., 2018), Pemanfaatan teknologi dapat diterapkan pada Proses pembelajaran terlebih lagi sebagian besar sekolah memiliki beberapa fasilitas dan Alat yang mendukung penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan hal itu banyak faktor yang mendukung akan upaya perkembangan inovasi pembelajaran yang diterapkan pada pendidikan di Indonesia.

Penggunaan media video animasi didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Aliyah & Purwanto, 2022) yang menganalisis mengenai pengaruh media video animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika siswa kelas II

SD jatiwarna 3. Pada hasil pengolahan data dijelaskan bahwasannya hasil belajar materi perkalian kelas eksperimen mencapai rata-rata 82,75, sedangkan kelas kontrol mencapai rata-rata 49,5 berdasarkan uji hipotesis. Berdasarkan uraian tersebut diketahui bahwa penerapan video pembelajaran animasi berbasis media Powtoon memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah dari segi lokasi serta teknik analisis data dan jumlah sampel yang berbeda, serta pembelajaran yang disuguhkan berupa mata pelajaran pendidikan pancasila.

Dari penjelasan hasil penelitian di atas merujuk pada kutipan (Untari et al., 2021) bahwa multimedia animasi memegang peranan penting dalam dunia pendidikan khususnya pada kegiatan pembelajaran. Karena dalam kegiatan pembelajaran sangat menentukan pencapaian peserta didik dalam memahami suatu pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas penulis mengadakan penelitian tentang Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Web Terhadap Prestasi pada mata pelajaran

pendidikan pancasila Kelas VI di SD Negeri Gelam 1 Tahun Ajaran 2022/2023. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui adakah Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Web Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan desain penelitian yang akan digunakan adalah Pre-experimental design jenis one grup pretest-posttest design. Pada penelitian ini peneliti hanya menggunakan kelas eksperimen dengan tujuan melihat hasil pre-test dan post-test sebagai tolok ukur sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (treatment) kemudian dianalisis menggunakan Uji T (*t-test*). Pada desain penelitian ini peserta didik diberikan pre-test guna mengetahui kondisi awal peserta didik sebelum diberikan perlakuan. lalu dilanjutkan dengan pemberian perlakuan terhadap peserta didik. langkah berikutnya yaitu melaksanakan post-test. setelah mendapatkan data peneliti melakukan perbandingan

mengenai hasil pre-test dan post-test guna mengetahui hasil dari pemberian perlakuan dengan menggunakan Video Animasi tersebut.

Tabel 1. Eksperimen desain pretes-postes satu kelompok

$\frac{O_1 \quad X \quad O_2}{\quad}$
---------------------------------------

Sumber : (Campbell & Stanley, 2015)

Keterangan:

**O<sub>1</sub>** : nilai Pretest (Pengamatan Awal)

**O<sub>2</sub>** : nilai Posttest (Pengamatan Akhir)

**x** : treatment (saat diberikan perlakuan menggunakan Media Video Animasi berbasis Web)

Penelitian ini di lakukan di SDN Sugihwaras Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Sugihwaras. Berdasarkan data yang diperoleh dari sekolah bahwa siswa yang terdaftar dikelas IV adalah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini berupa Non-probability Sampling dengan model sampling jenuh. Sampling jenuh ini merupakan penggunaan atau menggunakan populasi penelitian secara keseluruhan untuk sampel penelitian, karena jumlah populasi paling banyak 30 siswa (Sugiyono, 2015). Variabel dalam penelitian ini ada dua jenis,

yaitu : variabel bebas (video animasi berbasis web) serta variabel terikat (prestasi belajar siswa kelas IV SDN Sugihwaras mata pelajaran pancasila sekolah dasar).

Pada penelitian ini, tahap awal yang dilakukan oleh peneliti meliputi melakukan observasi, menyusun perangkat pembelajaran sesuai dengan kurikulum merdeka, menyusun instrumen penelitian, kemudian melakukan uji validitas instrumen. Instrumen disini didefinisikan sebagai alat untuk mengukur kegiatan evaluasi pembelajaran atau alat yang digunakan sebagai pengumpulan data penelitian mengenai suatu variabel tertentu. Menurut (Magdalena et al., 2020) pada instrumen harus dilakukan validitas dan reliabilitas hal tersebut dimaksudkan agar instrumen tersebut dapat dijadikan alat ukur yang berkualitas dan dinyatakan keabsahannya sesuai kemampuan peserta didik.

Teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa 25 butir soal yang terdiri dari jenis soal pilihan ganda yang telah dilakukan uji validitas melalui bantuan software

SPSS versi 26 dengan perolehan nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel (0,404). dari 25 butir soal terdapat 23 butir soal yang dinyatakan valid karena soal tersebut memiliki nilai  $r$ hitung lebih besar dari  $r$ tabel. Responden 24 siswa berpartisipasi dalam memeriksa keakuratan masing-masing item soal . Apabila ditelaah dari segi perhitungan analisis validitas tes secara empiris, secara keseluruhan bisa dikatakan telah memenuhi kualifikasi yang diharapkan.

Realibilitas juga dilakukan dengan tujuan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran yang dilakukan dapat dipercaya. Hal tersebut diperkuat oleh penjelasan (Hakim et al., 2021) bahwasannya dengan mengetahui tingkatan konsistensi dari sebuah angket yang dipakai oleh peneliti, maka angket tersebut bisa diandalkan dalam mengukur variabel penelitian meskipun dilakukan lebih dari satu kali menggunakan kuisisioner dan angket yang sama. Dalam penelitian ini, menggunakan pendekatan dari konsistensi dari interval dengan cara mengkalkulasikan koefisien Cronbach's Alpha yang dilakukan pengolahan dengan berbantuan

program SPSS 26, dengan hasil berikut ini.

Tabel 2. Hasil Uji Realibilitas

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's	
Alpha <sup>a</sup>	N of Items
0.893	23

Bedasarkan Tabel 3 di atas, diketahui hasil dari pengujian reabilitas dengan nilai Cronbach Alpha sebesar 0,887 artinya sangat kuat Dikarenakan  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel. dengan demikian dapat disimpulkan bahwa butir soal pilihan ganda yang digunakan sebagai alat ukur peneltian ini reliabel.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

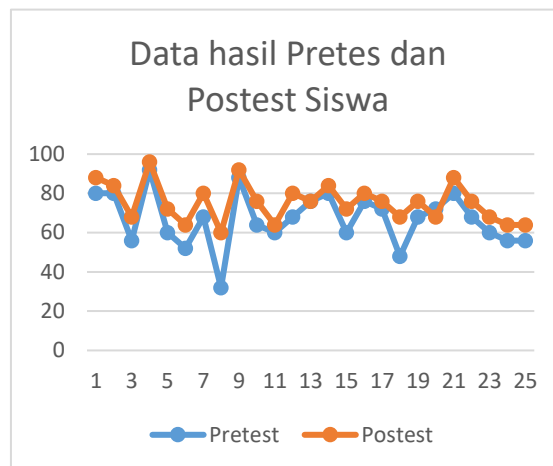
Hasil penelitian ini berasal dari pendataan yang dilakukan di SDN Sugihwaras. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian dalam empat hari. Pada pertemuan pertama, peneliti terlebih dahulu mempresentasikan materi ajar pancasila yaitu "Makna dan Contoh Praktis Pengamalan Pancasila" yang diterima peserta didik dari wali kelas IV D. Dalam pembelajaran di kelas,



peneliti melakukan pembelajaran seperti biasa kemudian memberikan soal pre-test. Pada pertemuan kedua dan ketiga, peneliti melakukan tugas belajar dengan pendampingan serta menggunakan Media Video Animasi Berbasis Web dan bahan ajar yang sebelumnya sudah dipersiapkan oleh peneliti. Setelah itu, peneliti menginstruksikan para peserta didik untuk diskusi kelompok guna mengerjakan soal latihan atau LKPD yang peneliti berikan. Kemudian Peneliti memimpin setiap kelompok untuk menampilkan mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Peneliti mengarahkan alur diskusi dan presentasi. Langkah terakhir adalah melakukan post test untuk melihat hasil belajar siswa setelah pembelajaran menggunakan bantuan dari Media Video Animasi Berbasis Web.

Untuk penelitian ini peneliti melakukan analisis deskriptif dengan tujuan b untuk mencatat hasil penelitian mereka, tetapi tidak berfungsi untuk menyimpulkan hasil penelitian. Berikut analisis data berupa grafik nilai siswa sebelum dan sesudah menerima perlakuan (treatment) berdasarkan temuan penelitian.

Gambar 1. Grafik nilai pretest dan posttest siswa



Berdasarkan grafik tersebut menunjukkan bahwasannya nilai skor rata-rata pretest pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV B SDN Sugihwaras sebesar 66,8 dengan nilai minimum 32, dan maximum sebesar 92 serta standar deviasi sebanyak 13,442. Sedangkan nilai posttest peserta didik kelas IV B memiliki jumlah skor rata-rata 75,36, Jumlah skor minimum 60 serta skor maksimum 96 dan standar deviasi statistik sebesar 9,639.

Uji normalitas pada penelitian ini peneliti mempergunakan pengujian one sampel kolomogrow-smirnov yang bisa dikatakan tes yang merupakan bagian dari tes standar klasik. Peneliti menggunakan uji Colologrow-Smirnov dengan SPSS versi 26. Tingkat signifikansi 5% digunakan dalam perhitungan sebagai

dasar pengambilan keputusan. Data dikatakan normal kalau nilai signifikansinya diatas 0,05, dan begitupun sebaliknya. Dari hasil Uji normalitas yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai pretest adalah 0,699 dan nilai posttest adalah 0,356. Dengan demikian mempunyai nilai signifikansi > 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data pretest dan posttest memiliki distribusi normal.

Beberapa persyaratan analisis data telah terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. uji hipotesis yang dipakai dalam penelitian ini merupakan teknik analisis data dengan menggunakan uji t berpasangan atau uji t sampel berpasangan. Sampel penelitian berpasangan ini diambil sesuai dengan variabel penelitian masing-masing dan dalam kondisi atau situasi yang berbeda pada lokasi penelitian yang sama. Oleh karena itu, Pengujian hipotesis ini dilakukan guna mengetahui apakah media video animasi berbasis web akan mempengaruhi perstasi belajar pendidikan pancasila kelas IV D. dengan hipotesis yang di ajukan ialah :  $H_1$  : terdapat pengaruh media video animasi berbasis web terhadap

perstasi belajar pendidikan pancasila kelas IV D,  $H_0$  : tidak terdapat pengaruh media video animasi berbasis web terhadap perstasi belajar pendidikan pancasila kelas IV D.

Tabel 3. Hasil Uji Hipotesis

Score	Df	SD	Mean	t-test
Pretest	24	6.358	-	-
-			8.480	6.669
Posttest				

Berdasarkan tabel 7, menunjukkan bahwa Hasil Uji hipotesis oleh kedua kelompok diketahui nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 dan nilai t hitung sebesar . Sehingga nilai t- hitung (-6,669) > t-tabel (-2,064) dan nilai probabilitas (0,000) < 0,05 sehingga hal tersebut berarti  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang menunjukkan bahwasannya hipotesis penelitian diterima.

Selanjutnya pada penelitian ini dilakukkann Uji Eta Squared guna mengukur seberapa besar atau kecil pengaruh pembelajaran dengan berbantuan media video animasi berbasis web terhadap hasil belajar siswa Kelas IV D SDN Sugihwaras.

Tabel 4. Hasil Eta Squared

<b>Directional Measures</b>			
			Value
Nominal	Eta	PRETEST	.946
by		Dependent	
Interval		POSTTEST	.971
		Dependent	

Dari data pada tabel 4, menunjukkan uji Eta Squared memberikan hasil 0,946 pada pretest dan dan hasil 0,971 pada posttest. Nilai setelah pengujian mengalami peningkatan dan jika  $t \geq 0,14$  hal tersebut menunjukkan bahwasannya media video animasi berbasis web memiliki dampak yang besar dalam meningkatkan prestasi belajar pendidikan pancasila pada kelas IV D.

Analisis data penelitian yang sebagaimana telah diuraikan sebelumnya digunakan sebagai dasar untuk studi atau analisis selanjutnya. Adapun keterlaksanaan media video animasi berbasis web pada pendidikan pancasila yang dilakukam di kelas IV SDN Sugihwaras pada hasil tabel diatas, Hasil tersebut membuktikan bahwa media video animasi berbasis web berpengaruh signifikan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada pendidikan pancasila. hasil penelitian ini juga didasarkan pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Friska et al., 2021) yang mengemukakan bahwasannya penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peningkatan prestasi belajar diuraikan dengan berdasarkan dua

aspek yaitu hasil belajar dan respon peserta didik.

Peserta didik lebih antusias dalam melakukan pembelajaran dengan berbantuan media video animasi sehingga hal tersebut berdampak akan pemahaman materi yang mereka dapatkan serta menjadikan adanya peningkatan pada hasil belajar mereka. Hal tersebut diperkuat oleh penjelasan (Ninawati & Tuti, 2022) bahwa pada era globalisasi saat ini peserta didik sangat terbiasa menggunakan teknologi dalam kehidupan sehari-hari salah satunya yaitu handphone, sehingga dengan penggunaan media teknologi menjadi solusi dalam menciptakan kegiatan pembelajaran yang tepat dengan tujuan mendapat hasil yang optimal. berdasarkan pelaksanaan penelitian dilapangan secara umum, menunjukkan bahwa media video animasi berbasis web juga mempengaruhi dinamika dan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga hal ini sangat memudahkan pendidik untuk dapat mengontrol suasana kelas agar tetap kondusif.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwasannya dalam penggunaan media video animasi berbasis web pada proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam penguasaan materi pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh data hasil penelitian ini yang menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis web memiliki nilai efektivitas tinggi terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar. Temuan ini juga dapat menjadi masukan bagi pendidik serta calon pendidik untuk terus berinovasi dalam proses belajar mengajar guna membantu menyempurnakan kualitas pembelajaran di masa mendatang. Bagi peneliti selanjutnya, untuk mengembangkan lagi penelitian mengenai media pembelajaran terhadap prestasi belajar dalam jangkauan yang lebih luas.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Aliyah, A. A., & Purwanto, S. E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Matematika pada Materi Perkalian Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Ideas: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Budaya*, 8(3), 921.

<https://doi.org/10.32884/ideas.v8i3.946>

- Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 21–30. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v1i1.149>
- Dewi, M. P., S, N., & Irdamurni, I. (2020). Perkembangan Bahasa, Emosi, Dan Sosial Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30659/pendas.7.1.1-11>
- Friska, S. Y., Amanda, M. T., Novitasari, A., & Prananda, G. (2021). Pengaruh Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Muatan Pembelajaran IPA Kelas IV Di SD Negeri 08 Sungai Rumbai. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(1), 250–255. <https://doi.org/10.33369/pendipa.6.1.250-255>
- Hakim, R. Al, Mustika, I., & Yuliani, W. (2021). *VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI Riko Al Hakim 1, Ika Mustika, 2, Wiwin Yuliani 3*. 4(4), 263–268. <https://doi.org/10.22460/fokus.v4i4.7249>
- Kartini, D., & Dewi, D. (2020). Implementasi Pancasila dalam Pendidikan Sekolah Dasar. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 3(1), 113–118.
- Kosilah & septian. (2020). PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE ASSURE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6).
- Magdalena, I., Rahayu, R. P., &

- Tangerang, U. M. (2020). *SEKOLAH DASAR KABUPATEN TANGERANG*. 2, 227–237.
- Musthofa Akhyar, S., & Dewi, D. A. (2022). PENGAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR GUNA MEMPERTAHANKAN IDEOLOGI PANCASILA DI ERA GLOBALISASI. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1).
- Ninawati, M., & Tuti, K. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar PKn Materi Hak Dan Kewajiban pada Siswa Kelas IV SD. *Journal of Elementary School (JOES)*, 5(2), 298–304.
- Nurdiansyah, E., Faisal, E. El, & Sulkipani, S. (2018). Pengembangan media pembelajaran berbasis PowToon pada perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Puspitarini, Y. D., Akhyar, M., & Djono, D. (2018). *Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School*. 165(lccsr), 173–177. <https://doi.org/10.2991/iccsr-18.2018.37>
- Simamora, T., AHarapan, E., & Kesumawati, N. (2020). FAKTOR-FAKTOR DETERMINAN YANG MEMPENGARUHI PRESTASI BELAJAR SISWA (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, dan Supervisi Pendidikan) P-ISSN: 2548-7094 E-ISSN 2614-8021. *Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan*, 5(2).
- Sugiyono. (2015). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF KUALITATIF DAN R&D* (22nd ed.). ALFABETA, cv.
- Suhendra, I., Enawaty, E., & Melati, H. A. (2018). Pengaruh Penggunaan Media audiovisual Powtoon Terhadap Motivasi dan hasil Belajar Siswa Materi Unsur Senyawa campuran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 1–8.
- Syafi'i, A., Marfiyanto, T., & Rodiyah, S. K. (2018). Studi Tentang Prestasi Belajar Siswa Dalam Berbagai Aspek Dan Faktor Yang Mempengaruhi. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 115. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.114>
- Triyanto, N. F. (2018). Penguatan nilai-nilai pancasila di sekolah dasar. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 15(1), 161–169.
- Untari, R. S., Wiguna, A., Andhiarini, R. M., & Pratama, A. F. (2021). *Android-Based Educational Games for Online Learning at Kindergarten*. 27(2), 81–85.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>