

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

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh:

INDAH AMALINA HUSNAH
NIM: 22129162

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG**

2026

PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Nama	Indah Amalina Husnah
NIM/ BP	22129162/ 2022
Departemen/ Prodi	Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FAKULTAS	Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Mei 2026

Disetujui oleh

Pembimbing,



Atri Waldi, M.Pd.
NIP. 199105012019031016

Kepala Departemen PGSD



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang
Nama : Indah Amalina Husnah
NIM : 22129162
Departemen/ Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
FAKULTAS : Ilmu Pendidikan

Padang, 06 Mei 2026

Tim Penguji,

Nama Tanda Tangan

1. Ketua : Atri Walidi, M.Pd

2. Anggota : Dr. Desyandri, S.Pd., M.Pd

3. Anggota : Yesi Anita, S.Pd., M.Pd

1.

2.

3.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	: Indah Amalina Husnah
Nim/BP	: 22129162
Departemen/Prodi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas	: Ilmu Pendidikan
Judul	:Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 19 April 2026

Saya yang menyatakan,



Indah Amalina Husnah
NIM. 22129162

UCAPAN TERIMA KASIH

Skripsi ini dapat peneliti selesaikan dengan baik dan tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, baik itu bantuan secara moril maupun secara materil. Untuk itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, M.Pd sebagai Kepala Departemen PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin penelitian pada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd. selaku kepala UPP PGSD FIP UNP
3. Bapak Atri Walidi, S.Pd., M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan, nasehat, saran, masukan serta dukungan yang sangat berharga dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Desyandri, S.Pd, M.Pd. selaku dosen penguji I dan Ibu Yesi Anita, M.Pd. selaku dosen penguji II, yang telah memberikan saran, petunjuk, dan ilmu kepada peneliti demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Bapak Hasmai Bungsu Ladiva, M.Pd. sebagai validator instrumen penelitian yang telah memberikan arahan, masukan, serta saran dalam kesempurnaan instrumen yang peneliti gunakan.
6. Bapak dan Ibu dosen beserta staf Departemen PGSD yang telah memberikan ilmu dan informasi yang sangat berguna selama peneliti menimba ilmu.
7. Bapak Mardios S.Pd selaku kepala sekolah SDN 18 Kampung Durian, Ibu Fatnilawati, S.Pd. I sebagai kepala sekolah SDN 35 Parak Karakah, Ibu Wenni

Wasda, S.Pd sebagai kepala sekolah SDN 20 Air Camar, Ibu Fardila Yunisa, S.Pd. I sebagai kepala sekolah SDN 08 Parak Gadang dan guru-guru, staf serta peserta didik yang telah memudahkan peneliti dalam proses penelitian.

8. Cinta pertama sekaligus teladan penulis, Ayah tercinta. Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya untuk setiap doa, dukungan, dan pengorbanan serta segala upaya dalam memenuhi kebutuhan, mendidik, membimbing penulis, sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga jenjang sarjana.
9. Pintu surgaku. Ibu tercinta. Terima kasih untuk semua hal yang sudah diusahakan untuk penulis, kasih sayang tanpa batas, kesabaran, pengorbanan dan doa yang selalu mengiringi setiap langkah perjalanan hidup penulis. Ibu adalah sumber kekuatan dan inspirasi bagi penulis, dengan semua upaya yang telah diberikan sehingga penulis mampu menyelesaikan pendidikan hingga jenjang sarjana.
10. Saudara laki-lakiku. Abang tersayang. Terima kasih atas segala doa, dukungan, perhatian, materi dan pengorbanan yang telah berikan selama ini. Terima kasih sudah menjadi menjadi sosok yang menguatkan di setiap langkah penulis, memberikan semangat saat lelah, serta menjadi tempat berbagi dalam suka maupun duka sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan pendidikan ini.
11. Sahabatku dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu, terima kasih untuk doa, bantuan, informasi, dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Terakhir, rasa bangga dan terima kasih untuk diri saya sendiri, Indah Amalina Husnah. Terima kasih untuk jiwa yang kuat dalam melewati proses yang luar biasa ini.

ABSTRAK

Indah Amalina Husnah. 2026: Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang. Skripsi. Departemen pendidikan guru sekolah dasar. Fakultas ilmu pendidikan. Universitas negeri padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, hal ini disebabkan kurangnya variasi penggunaan media pembelajaran sehingga peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SD 18 Kampung Durian Kota Padang.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian quasi eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari perlakuan variabel independen terhadap variabel dependen. Penelitian ini dilaksanakan pada semester 2 Januari – Juni 2026 di kelas V yang terdiri dari dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan jumlah masing-masing kelas 20 orang. Untuk pengujian hipotesis, penelitian ini menggunakan uji Paired T test, dengan taraf signifikan 5% ($=0,05$).

Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan nilai rata-rata kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan nilai pretest yang relatif sebanding (81,4 pada kelas eksperimen dan 82,6 pada kelas kontrol). Setelah perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 91,5, sedangkan kelas kontrol menjadi 87, dengan peningkatan masing-masing sebesar 10,1 dan 4,4. Selain itu, hasil uji hipotesis juga menunjukkan signifikansi $< 0,001$, sehingga H_0 ditolak. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Media video animasi, Hasil belajar

ABSTRACT

Indah Amalina Husnah. 2026: The Effect of Using Animated Video Learning Media on Student Learning Outcomes in Pancasila Education in Fifth Graders at SDN 18 Kampung Durian. Thesis. Department of Elementary School Teacher Education, Faculty of Education, Padang State University.

This research was motivated by the low student learning outcomes in Pancasila Education. This is due to the lack of variation in the use of learning media, which results in boredom and a lack of learning motivation. Therefore, this study aims to examine the effect of using animated video learning media on student learning outcomes in Pancasila Education in Fifth Graders at SDN 18 Kampung Durian, Padang City.

This study used a quantitative research method with a quasi-experimental design. The aim was to determine the effect of the independent variable treatment on the dependent variable. This research was conducted in the second semester, January–June 2026, in Fifth Grade, which consisted of two classes: an experimental class and a control class, with 20 students in each class. To test the hypothesis, this study used a paired t-test with a significance level of 5% ($=0.05$).

The results showed a higher mean score for the experimental class compared to the control class, with relatively comparable pretest scores (81,4 for the experimental class and 82.6 for the control class). After treatment, the mean posttest score for the experimental class increased to 91.5, while for the control class it increased to 87, with increases of 10.1 and 4.4, respectively. Furthermore, the results of the hypothesis test also showed a significance level of <0.001 , thus rejecting H_0 . It can be concluded that the use of animated video learning media has a significant influence on student learning outcomes in Pancasila Education.

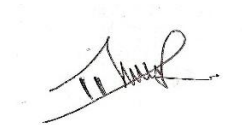
Keywords: Animated video media, learning outcomes

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin, puji dan syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkah rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kesehatan, kesempatan dan kemampuan kepada peneliti. Sehingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang”. Selanjutnya Shalawat dan salam peneliti hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah memberi petunjuk kebenaran kepada umat manusia serta menjadi suri tauladan bagi umat muslim. Sehingga kita dapat merasakan manisnya iman dan ilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Peneliti menyadari dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun sebagai bahan perbaikan di masa yang akan datang. Atas perhatian dan dukungan dari berbagai pihak, peneliti ucapkan terima kasih. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

Padang, 19 April 2026



Indah Amalina Husnah
NIM. 22129162

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR BAGAN.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Identifikasi Masalah Penelitian	11
C. Pembatasan Masalah Penelitian	11
D. Rumusan Masalah Penelitian	12
E. Asumsi Penelitian	12
F. Tujuan Penelitian	12
G. Manfaat Penelitian.	13
1. Manfaat Teoritis	13
2. Manfaat Praktis	13
BAB II LANDASAN TEORI	15
A. Kajian Pustaka.....	15
1. Teori Yang Mendasari Penelitian.....	15
a. Teori Behaviorisme	15
b. Teori belajar Multimedia (Cognitive Theory of Multimedia Learning).....	16
c. Teori Modalitas Ganda (Dual-Coding Theory).....	17
d. Teori Sistem Simbol (Symbol Systems Theory).....	19
2. Media Pembelajaran Video Animasi	21
3. Media Pembelajaran Konvensional.....	26
4. Definisi Hasil Belajar	27
5. Pendidikan Pancasila.....	28
6. Materi Menghargai Keragaman Di lingkungan sekolah	30
B. Penelitian Yang Relevan	32
C. Kerangka Bepikir	36
D. Hipotesis Penelitian.....	38
BAB III METODE PENELITIAN	39

A. Desain Penelitian.....	39
B. Populasi dan Sampel Penelitian	41
1. Populasi Penelitian.....	41
2. Sampel Penelitian.....	43
C. Definisi Operasional.....	47
D. Instrumen Penelitian.....	49
1. Uji Validitas	50
2. Reliabilitas	52
3. Daya Pembeda.....	53
4. Tingkat Kesukaran Soal	56
E. Prosedur Penelitian.....	59
F. Teknik Pengumpulan Data.....	61
1. Teknik Pengumpulan Data.....	61
2. Tempat dan Waktu Penelitian	62
G. Teknik Analisis Data.....	63
1. Uji Prasyarat Analisis.....	64
2. Uji Regresi linear Sederhana.....	69
3. Uji Koefisien Determinasi	70
4. Uji Hipotesis	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	75
A. Hasil Penelitian	75
1. Deskripsi Data Penelitian.....	75
2. Analisis Data	89
3. Uji Regresi Linear Sederhana	97
4. Uji Koefisien Determinasi	98
5. Uji Hipotesis	99
B. Pembahasan.....	100
C. Keterbatasan Penelitian.....	106
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	
PENELITIAN.....	107
A. Simpulan	107
B. Implikasi.....	108
C. Rekomendasi Penelitian	109
DAFTAR RUJUKAN	111

LAMPIRAN.....	116
----------------------	------------

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Rancangan penelitian pretest posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen	40
Tabel 3. 2 Data Peserta Didik Kelas V Wilayah Gugus IV Tahun Ajaran 2025/2026.....	42
Tabel 3. 3 Rekapitulasi Nilai Mid semester Peserta Didik Kelas V Wilayah Gugus IV Tahun Ajaran 2025/2026	42
Tabel 3. 4 Hasil uji Normalitas	44
Tabel 3. 5 Hasil Uji Homogenitas	45
Tabel 3. 6 Klasifikasi Tingkat Daya Beda Soal.....	56
Tabel 3. 7 Kriteria Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	59
Tabel 4. 1 Distribusi nilai r tabel dengan signifikansi 5%	77
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Uji Validitas	77
Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas	79
Tabel 4. 4 Hasil Uji Daya Pembeda	80
Tabel 4. 5 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	82
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	84
Tabel 4. 7 Rekapitulasi Hasil Posttest Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	86
Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	90
Tabel 4. 9 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	93
Tabel 4. 10 Hasil Uji Linearitas	95
Tabel 4. 11 Hasil Uji Heteroskedastitas.....	96
Tabel 4. 12 Hasil Uji Regresi Sederhana	97
Tabel 4. 13 Hasil Uji Koefisien Determinasi	99
Tabel 4. 14 Hasil Uji Paired T Test:	100

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir.....	37
-----------------------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Perbandingan Nilai Pretest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	86
Gambar 4. 2 Perbandingan Nilai Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	88
Gambar 4. 3 Perbandingan hasil pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Observasi Sekolah	116
Lampiran 2 Lembar Observasi Kelas	120
Lampiran 3 Lembar Wawancara	128
Lampiran 4 Angket Peserta Didik	132
Lampiran 5 Dokumentasi	136
Lampiran 6 Modul Ajar	140
Lampiran 7 Kisi-Kisi Soal Pretest dan Posttest	154
Lampiran 8 Soal Pretest dan Posttest	161
Lampiran 9 Surat Keterangan Validasi Instrumen	170
Lampiran 10 Validasi Instrumen Tes	171
Lampiran 11 Surat Izin Melaksanakan Uji Coba Soal	186
Lampiran 12 Surat Balasan Melaksanakan Uji Coba Soal	187
Lampiran 13 Surat Izin Melaksanakan Penelitian	188
Lampiran 14 Surat balasan telah melaksanakan penelitian	189
Lampiran 15 Hasil Nilai Uji Coba Validasi Instrumen	190
Lampiran 16 Hasil Validitas Soal Uji Coba Tes	191
Lampiran 17 Hasil Uji Reliabilitas Soal Uji Coba	204
Lampiran 18 Hasil Uji Daya Pembeda	205
Lampiran 19 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	206
Lampiran 20 Rekapitulasi Nilai Pretest Dan Posstest Kelas Eksperimen ..	207
Lampiran 21 Rekapitulasi Nilai Pretest dan Posstest Kelas Kontrol	211
Lampiran 22 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol	215
Lampiran 23 Hasil Uji Linieritas	216
Lampiran 24 Tabel Uji Heteroskedastisitas	217
Lampiran 25 Tabel Uji Regresi Linear Sederhana	218
Lampiran 26 Tabel Uji Koefisien Determinasi	219
Lampiran 27 Tabel Uji Hipotesis	220
Lampiran 28 Dokumentasi Uji Coba Soal	221
Lampiran 29 Dokumentasi Penelitian Di Kelas Eksperimen	222
Lampiran 30 Dokumentas Penelitian Di Kelas Kontrol	224
Lampiran 31 Dokumentasi Penelitian	226
Lampiran 32 Nilai tertinggi dan terendah di kelas eksperimen	227
Lampiran 33 Nilai Tertinggi Dan Terendah di Kelas Kontrol	231

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidikan merupakan pondasi yang menopang kemajuan bangsa dan generasi muda. Pendidikan bertujuan mencerdaskan generasi penerus bangsa dan memantaskan mereka sebagai pemimpin masa depan. Di Indonesia tujuan pendidikan adalah terciptanya peserta didik yang dipersiapkan menjadi warga negara yang berakhlak mulia, kritis, cerdas dan memiliki komitmen kuat untuk berpartisipasi di lingkungan masyarakat. Tujuan pendidikan terdapat pada pasal 3 UU sistem pendidikan dasar nasional nomor 20 tahun 2003 yaitu: berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab. Pencapaian tujuan pendidikan terlaksana melalui proses belajar mengajar (Adistiana & Hamami, 2024).

Proses pendidikan tentunya membutuhkan guru profesional yang menjadi perantara dalam proses transfer ilmu pengetahuan di sekolah. Menurut (Wulansari & Sunarya, 2023) pada pembelajaran abad 21 sebagai guru profesional harus mampu menerapkan 4 keterampilan pada peserta didik atau disebut 4C yaitu *Critical Thinking* (Berpikir Kritis), *creativity* (kreativitas), *communication* (komunikasi) dan *collaboration* (kolaborasi).

Selain 4C, pembelajaran abad 21 dituntut untuk menggunakan teknologi dengan tujuan agar peserta didik terbiasa dengan kecakapan hidup pada era sekarang ini (Rosnaeni, 2021). Dunia pendidikan tidak bisa terhindari dari tuntutan zaman yang mana transformasi digital sudah menjadi kebutuhan untuk menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan kondisi pembelajaran pada abad 21. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan harus diikuti seiring perkembangan zaman, yang nantinya akan memberikan perubahan pada kegiatan pendidikan. Dalam dunia pendidikan teknologi sangat berperan krusial dalam mengatasi beragamnya tantangan serta dapat meningkatkan mutu pembelajaran yang melampaui batas ruang dan waktu. Dengan adanya teknologi akan mengurangi keterbatasan sumber belajar dan kegiatan belajar bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun (Asyikin and Rafeliai, 2025).

Dalam dunia pendidikan saat ini, penggunaan media berbasis teknologi sudah menjadi hal yang penting. Penggunaan media dapat mendukung dan memaksimalkan tujuan kegiatan pembelajaran serta keberhasilan dalam proses pembelajaran (Permana et al., 2024). Sejalan dengan pendapat (Wulandari et al., 2023) penggunaan media pembelajaran dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi materi pelajaran, media yang menarik akan membuat peserta didik lebih aktif dan mudah mengingat materi yang sudah di jelaskan. Media pembelajaran yang paling disukai peserta didik pada era sekarang ini adalah media pembelajaran berbasis digital. Menurut (Sari et al., 2024) media

pembelajaran berbasis digital adalah media yang menampilkan materi pelajaran dalam bentuk kontekstual, audio dan visual yang menarik dan interaktif.

Salah satunya contoh media pembelajaran berbasis digital seperti media pembelajaran multimedia yaitu video animasi. Teori multimedia dikemukakan oleh Richard E. Mayer yang menyatakan bahwa peserta didik akan belajar lebih efektif melalui kombinasi kata-kata dan gambar dibandingkan dengan kata-kata saja. Media pembelajaran video animasi merupakan bentuk multimedia karena menggabungkan unsur visual berupa gambar atau animasi bergerak dengan unsur audio berupa narasi atau suara. Penggunaan media video animasi memungkinkan peserta didik untuk menerima informasi melalui dua saluran yaitu auditori dan visual, sehingga dapat mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Menurut (Asari, et al 2023) video animasi adalah jenis video yang menggunakan gambar-gambar bergerak yang diciptakan secara digital. Video animasi biasanya terdiri dari rangkaian gambar yang disusun sedemikian rupa sehingga menciptakan efek gerakan dan sering kali juga disertai dengan musik. Sejalan dengan pendapat (Widyahabsari, 2023) mengemukakan bahwa Media video animasi adalah media audio visual dengan menggabungkan gambar animasi yang bisa bergerak dengan diikuti audio sesuai menggunakan karakter animasi. Penggunaan media video animasi dapat memberikan respon yang baik kepada peserta didik. Media video animasi dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam

belajar, memudahkan pemahaman konsep materi dan mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar di kelas dapat stimulus dalam memaksimalkan tercapainya tujuan pembelajaran serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Thorndike yaitu Teori behaviorisme yang memandang belajar sebagai perilaku yang terjadi akibat adanya hubungan antara stimulus dan respon. Media dapat dijadikan sebagai stimulus dan hasil belajar sebagai respon. Hasil belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik dalam proses kegiatan belajar mengajar dengan membawa suatu perubahan dan pembentukan tingkah laku seseorang (Rahmatika, 2023). Sejalan dengan pendapat (Yandi et al., 2023) menjelaskan hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu, yang tercermin dalam perubahan pengetahuan, sikap, keterampilan dan tingkah laku. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mendapatkan hasil belajar yang optimal atau masih di bawah kriteria ketuntasan minimal. Salah satunya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. Terlihat pada hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V di wilayah Gugus IV Kecamatan Padang Timur yang mana masih terlihat mendapatkan hasil belajar di bawah batas minimum. Terlihat bahwa hasil

belajar tersebut belum optimal sedangkan Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam pembentukan karakter dan kepribadian peserta didik.

Pada era globalisasi sekarang ini, peran mata pelajaran ini menjadi semakin krusial untuk membentengi generasi muda dari pengaruh negatif dan menanamkan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, keadilan, dan toleransi sejak dini. Pendidikan Pancasila berperan penting dalam pembentukan karakter peserta didik (Nabila Zamri et al., 2025). Di tingkat pendidikan sekolah dasar, pembelajaran Pendidikan Pancasila bertujuan untuk menanamkan kesadaran terhadap nilai-nilai pancasila dan membimbing peserta didik untuk menerapkannya dalam kehidupan mereka. Pendidikan Pancasila memiliki karakteristik yang bukan sekedar hafalan ideologi tetapi memfokuskan pada pembentukan karakter, nilai, dan moral. Namun, dunia pendidikan saat ini dihadapkan pada tantangan sekaligus peluang yaitu lahirnya generasi yang lebih tertarik dan terbiasa dengan konten visual yang dinamis, interaktif, dan berbasis teknologi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang tekstual dan satu arah. Tuntutan ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang memerdekakan, berpusat pada peserta didik (*student centered*), serta pemanfaatan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang bermakna, relevan, dan menyenangkan (Asyikin & Rafeliai, 2025). Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Salah satunya media pembelajaran video animasi.

Media pembelajaran video animasi memiliki fungsi yang penting dalam Pendidikan Pancasila karena mampu membantu peserta didik memahami nilai-nilai pancasila yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah di pahami. Nilai-nilai seperti menghargai, toleransi dan lain sebagainya. Melalui video animasi nilai-nilai tersebut dapat divisualisasikan dalam bentuk cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, sehingga materi pelajaran yang terkandung di dalamnya dapat diterima secara lebih bermakna. Melalui media video animasi, peserta didik dapat melihat contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai pancasila, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek pengetahuan tetapi juga pada aspek pembentukan karakter dan sikap (Febiyanti, 2024). Pendidikan Pancasila seharusnya diajarkan tidak hanya sebagai pengetahuan teoritis tetapi sebagai proses pembiasaan nilai dalam kehidupan nyata. Pembelajaran Pendidikan Pancasila perlu dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari agar nilai-nilai yang diajarkan dapat dirasakan dan dipraktikkan secara langsung

Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan di empat sekolah, observasi pertama dilakukan pada tanggal 22 oktober 2025 di kelas V SDN 18 Kampung Durian, dengan mengamati pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun permasalahan yang ditemukan adalah di mana saat proses pembelajaran terlihat peserta didik cenderung tidak fokus dan tidak semangat untuk mengikuti pembelajaran, terlihat peserta didik ada yang melamun, bermain dan berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini,

disebabkan karena guru masih menggunakan metode ceramah yang mana pembelajaran masih didominasi oleh guru dan guru belum menggunakan media yang dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik menjadi jenuh dan melakukan aktivitas lain yang menyenangkan bagi mereka. Selain itu, penulis juga melaksanakan wawancara dengan guru kelas V SDN 18 Kampung Durian.

Adapun hasil dari wawancara tersebut adalah ditemukan bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru lebih sering menggunakan buku cetak dan media gambar. Selain itu, guru juga belum pernah menggunakan media pembelajaran video animasi. Berdasarkan hasil wawancara guru sangat setuju bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik, dimana dengan adanya media tersebut peserta didik akan lebih bersemangat dan mudah memahami materi pelajaran. Selanjutnya, pada hasil angket peserta didik juga terlihat bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, juga ditemukan bahwa peserta lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya yaitu media video animasi. Adapun alasannya dimana media tersebut menyenangkan dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Observasi kedua dilaksanakan pada tanggal 4 november 2025 di kelas V SDN 35 Parak Karakah. Berdasarkan hasil observasi, terlihat pada saat proses pembelajaran peserta didik kurang semangat dalam belajar,

terlihat ada peserta didik yang melamun, berbicara dan ketika ditanya oleh guru tentang materi pelajaran peserta didik tersebut tidak bisa menjawab. Selain itu, terlihat dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat jenuh atau merasa bosan sehingga mereka melakukan aktivitas lain yang menarik bagi mereka seperti bermain botol minum, sering izin keluar dan ada juga yang tidur saat proses pembelajaran. Hal ini disebabkan pembelajaran masih berpusat kepada guru, dimana lebih banyak guru yang berbicara dan peserta didik menjadi pasif. Selain itu, guru juga belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Selanjutnya, penulis juga melaksanakan wawancara kepada guru kelas V SDN 35 Parak Karakah.

Adapun hasil dari wawancara tersebut adalah ditemukan bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru lebih sering menggunakan buku cetak. Adapun alasannya guru tersebut tidak terlalu memahami media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, pada hasil angket peserta didik juga ditemukan bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Pada hasil angket juga ditemukan bahwa peserta lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya yaitu media video animasi. Adapun alasannya dimana media tersebut membuat mereka merasa lebih semangat dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Observasi ketiga dilaksanakan pada tanggal 14 November 2025 di kelas V SDN 20 Air Camar. Berdasarkan hasil observasi, terlihat pada saat

proses pembelajaran peserta didik kurang semangat dalam belajar, terlihat ada peserta didik yang melamun, tidur-tiduran dan ketika ditanya oleh guru tentang materi pelajaran peserta didik tersebut tidak bisa menjawab. Selain itu, terlihat dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat jenuh dan merasa bosan sehingga mereka melakukan aktivitas yang menarik bagi mereka seperti menggambar, berbicara dengan teman dan memainkan mainan mereka. Hal ini disebabkan pembelajaran masih berpusat kepada guru dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik. Selanjutnya, penulis juga melaksanakan wawancara kepada guru kelas V SDN 20 Air Camar.

Adapun hasil dari wawancara tersebut adalah ditemukan bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru lebih sering menggunakan buku cetak dan media gambar. Adapun alasannya guru tersebut belum terlalu mahir dalam menggunakannya. Selain itu, pada hasil angket peserta didik juga ditemukan bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Selain itu, pada hasil angket juga ditemukan bahwa peserta lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya yaitu media video animasi. Adapun alasannya dimana media tersebut menyenangkan dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Observasi keempat dilaksanakan di kelas V SDN 08 Parak Gadang pada tanggal 19 november 2025. Berdasarkan hasil observasi, terlihat

peserta didik pasif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajaran peserta didik terlihat jenuh dan merasa bosan sehingga mereka melakukan aktivitas yang menarik bagi mereka seperti bermain botol minum, coret-coret kertas dan berbicara dengan teman sebangkunya. Hal ini disebabkan pembelajaran masih berpusat kepada guru, dimana lebih banyak guru yang berbicara dari pada peserta didik. Selanjutnya, penulis juga melaksanakan wawancara kepada guru kelas V SDN 08 Parak Gadang. Adapun hasil dari wawancara tersebut adalah ditemukan bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, guru lebih sering menggunakan buku cetak. Adapun alasannya guru tersebut belum terlalu mahir dalam menggunakannya. Selain itu, pada hasil angket peserta didik juga ditemukan bahwa guru kelas jarang menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Pada hasil angket juga ditemukan bahwa peserta lebih semangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital salah satunya yaitu media video animasi. Adapun alasannya dimana media tersebut menyenangkan dan lebih mudah untuk memahami materi pelajaran.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang ditemukan hampir sama. Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, peserta didik cenderung melamun, berbicara dengan teman, bermain bersama teman sebangku, menggambar dan aktivitas lainnya saat guru menjelaskan materi pelajaran. Hal ini, disebabkan karena

pembelajaran masih berpusat kepada guru dan guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Berdasarkan permasalahan ini, dibutuhkan variasi dalam proses aktivitas belajar mengajar agar siswa menjadi semangat serta termotivasi ketika belajar. Media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guru dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran video animasi. Berdasarkan permasalahan yang ditemukan, penulis terdorong untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang”**.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar peserta didik.
2. Proses pembelajaran masih berpusat kepada guru.
3. Pembelajaran cenderung monoton sehingga tidak memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.
4. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis digital secara optimal.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Penelitian ini mempunyai batasan yang jelas agar tetap fokus dan menghasilkan hasil yang terarah. Materi yang dibahas pada penelitian ini

hanya mencakup materi Pendidikan Pancasila kelas V SD yang berkaitan dengan materi menghargai keragaman di lingkungan sekitar yang divisualisasikan melalui media video animasi. Penggunaan media animasi ini hanya diterapkan selama proses penelitian di kelas pada semester genap tahun ajaran 2025/2026, serta tidak mencakup keseluruhan mata pelajaran lainnya. Responden penelitian ini terbatas pada peserta didik kelas V SDN 18 Kampung Durian. Untuk pengukuran hasil belajar hanya dilakukan melalui penilaian *pretest* dan *posttest*.

D. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu:

Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang?

E. Asumsi Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penulis berasumsi bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang akan diteliti, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui pengaruh

penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 18 Kampung Durian Kota Padang.

G. Manfaat Penelitian.

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini akan memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi di berbagai kebutuhan dan mendorong munculnya strategi pengajaran baru terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi yaitu video animasi. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengaruh penggunaan media video animasi dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di tingkat Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Sebagai solusi inovatif dalam penyampain materi Pendidikan Pancasila serta sebagai bahan masukan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis digital dalam rangka memberikan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik sehingga hasil belajar dapat optimal.

b. Bagi Peserta Didik

Untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan meningkatkan minat mereka terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila, serta diharapkan dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik.

c. Bagi Penulis

Untuk memperluas wawasan dan meningkatkan pengetahuan tentang pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di SDN 18 Kampung Durian Kota Padang, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi menghargai keragaman di lingkungan sekitar. Hal ini dibuktikan dari adanya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar pada kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Nilai rata-rata pretest pada kedua kelas tidak jauh berbeda, yaitu 81,4 pada kelas eksperimen dan 82,6 pada kelas kontrol yang menunjukkan kemampuan awal peserta didik berada pada tingkat yang sebanding. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata posttest kelas eksperimen meningkat menjadi 91,5, sedangkan kelas kontrol meningkat menjadi 87. Peningkatan rata-rata pada kelas eksperimen sebesar 10,1 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 4,4.

Hasil uji statistik juga memperkuat temuan tersebut. Uji regresi sederhana menunjukkan nilai signifikansi sebesar $0,021 < 0,05$, yang berarti terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar. Uji hipotesis menggunakan paired sample T test menunjukkan nilai signifikansi $< 0,001$ yang berarti lebih kecil dari 0,05 sehingga H_0 ditolak. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,264 menunjukkan bahwa media video animasi memberikan kontribusi pengaruh

sebesar 26,4 % terhadap hasil belajar peserta didik, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Jadi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

B. Implikasi

Implikasi dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menegaskan bahwa media video animasi mampu membantu peserta didik memahami materi pembelajaran secara lebih jelas dan menarik, terutama pada materi Pendidikan Pancasila yang berkaitan dengan menghargai keragaman. Peningkatan hasil belajar yang lebih tinggi pada kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol menjelaskan bahwa penyajian materi melalui visual dan audio dapat mempermudah pemahaman konsep serta meningkatkan daya ingat peserta didik.

Dari sisi praktik hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada guru dalam merancang pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Guru diharapkan mulai mengintegrasikan media berbasis digital seperti video animasi sebagai salah satu strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik di kelas. Selain itu, sekolah juga memiliki peran penting dalam mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi dengan

menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti perangkat multimedia dan akses terhadap sumber belajar digital. Selanjutnya, bagi peserta didik, penggunaan media video animasi terbukti mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan partisipasi aktif dalam pembelajaran. Hal ini pada akhirnya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar yang lebih optimal.

C. Rekomendasi Penelitian

Berdasarkan hasil dan keterbatasan penelitian, terdapat terdapat beberapa rekomendasi penelitian yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan kepada guru untuk dapat menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovasi salah satunya menggunakan media pembelajaran berbasis digital seperti media pembelajaran video animasi, khususnya pada materi yang membutuhkan visualisasi agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.
2. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, speaker, dan akses perangkat digital. Selain itu, pihak sekolah dapat mengadakan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kompetensi dalam membuat atau menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.

3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini masih memiliki keterbatasan pada ruang lingkup, variabel, jumlah sampel, dan materi pembelajaran tertentu. Oleh karena itu, peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan sampel yang lebih luas atau menggunakan beberapa sekolah untuk memperoleh hasil yang lebih luas. Peneliti selanjutnya juga dapat menambahkan variabel lain seperti motivasi belajar, minat belajar, atau model pembelajaran yang digunakan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, Karimudin. Dkk. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Desa Baroh: Pelajar Tijue.
- Abraham, I., & Supriyati, Y. (n.d.). Desain Kuasi Eksperimen Dalam Pendidikan: Literatur Review. *Jurnal Ilmiah Mandala Education (JIME)*, 8(3), 2442–9511.
- Adibah, azarah ida. Dkk. 2025. *Buku Ajar Metode Penelitian Pendidikan (Kuantitatif & Kualitatif)*. Karawang: CV Saba Jaya Publisher.
- Adistiana, O., & Hamami, T. (2024). Pengembangan Tujuan Kurikulum Pendidikan Agama Islam. *EDUKATIF : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(1), 260–270. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.6102>
- Aditya, Dkk. *Buku Petunjuk Praktikum Teknik Uji Statistik pada Hipotesis Komparatif*. Retrieved <https://www.researchgate.net/publication/380027975>
- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>
- Asyikin, N., & Rafeliai, W. (2025). Transformasi Pendidikan Di Era Digital: Tinjauan Literatur Terhadap Peran Teknologi Dalam Pembelajaran. In *Jurnal Multidisiplin Inovatif* (Vol. 9, Number 6).
- Belva Saskia. Dkk. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28. <https://doi.org/10.55606/khatulistiwa.v4i1.2702>
- Dodiet Aditya. (2021). *Hipotesis Dan Variabel Penelitian*. Jawa tengah: Tahta Media Group
- Fadilla, Z. Dkk. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Desa Baroh: Yayasan Penerbit Muhammad Zain.
- Fakhri Ramadhan, Dkk. (2024). Validitas and Reliabilitas. *Journal on Education*, 06(02), 10967–10975.
- Farhan Arib, M., Suci Rahayu, M., Sidorj, R. A., & Win Afgani, M. (2024). Experimental Research Dalam Penelitian Pendidikan. *Journal Of Social Science Research*, 4, 5497–5511.
- Farmasi, J., & Farmakoinformatika, D. (n.d.). *ARTIKEL REVIEW : Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi* REVIEW ARTICLE:

Application of Paired T-Test in Pharmaceutical Research (Vol. 2, Number 2).

- Febiyanti, H. (2024). Video Animasi Sebagai Media Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar. *JPGMI*, 10(1), 24.
- Fitriani, N. (2021). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* 12(2), 199–205. <https://doi.org/10.31764>
- Fitriani, N. (2021). *Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, Dan Efektivitas Pengecoh Soal Pelatihan Kewaspadaan Kegawatdaruratan Maternal Dan Neonatal*. 12(2), 199–205. <https://doi.org/10.31764>
- Hamdani. (2021). *Teori Belajar Behavioris dalam Perspektif Pemikiran Tokoh-Tokohnya*. Yogyakarta: Pascasarjana Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
- Hamdani. Dkk. (2025). Pengaruh Video Animasi Terhadap Pengenalan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Caksana : Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(2), 907–916. <https://doi.org/10.31326/jcpaud.v8i2.2514>
- Hasan, M. Dkk. (2021). *Makna Peran Media Dalam Komunikasi dan Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.629>
- Huda, A. I. N., & Abduh, M. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1594–1601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.629>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2021) *Metode Penelitian*. Purbalingga. CV.Eureka Media Aksara
- Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). Analisis Korelasi Pearson Dalam Menentukan Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Kemandirian Belajar Pada Pembelajaran Daring. In *Jurnal Sintak* (Vol. 1, Number 1). <https://doi.org/>
- James & Pavio. (1991). Dual Coding Theory and Education. *Educational Psychology Review*. Vol 3, No. 3.

- Komang Sukendra, I., & Kadek Surya Atmaja. (2020). *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press
- Kosdianti, L., & Sunardi, D. (2021). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt. Satria Piranti Perkasa Di Kota Tangerang. *Jurnal ARASTIRMA Fakultas Ekonomi Program Studi Manajemen UNPAM*, 1(1), 141–150.
- Magdalena, I. Dkk. (2021). Analisis Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesulitan Dan Daya Beda Butir Soal Ujian Akhir Semester Tema 7 Kelas Iii Sdn Karet 1 Sepatan. In *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 3, Number 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Mayer, R.E.(2009). *Multimedia Learning Second Edition*. Cambridge
- Munadiyan. (2025). *Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jawa Timur. Pandu Gemilang Pustaka
- Nabila Zamri, R. Dkk. (2025). Efektivitas Media Digital Interaktif Berbasis Genially Terhadap Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Edu Research* (Vol. 6, Issue 1).
- Natalia, L. Dkk. (2023). 10 Pentingnya Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(10),266–272.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.10109883>
- Nurba'id, Anggun. Penerapan Paired T-Test Pada Penelitian Farmasi Review Article: Application of Paired T-Test. in *Pharmaceutical Research* (Vol. 2, Issue 2).
- Nurhatmi, J. (n.d.). *TEORI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN: LANDASAN KOGNITIF DAN IMPLIKASI DESAIN INSTRUKSIONAL*.
- Pradita, E. Dkk. Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda, dan Fungsi Distraktor PTS Matematika SMPN Jakarta. In *Original Research*.
- Pratiwi, G., & Lubis. 2021. Pengaruh Kualitas Produk Dan Harga Terhadap Kepuasan Pelanggan Ud Adli Di Desa Sukajadi Kecamatanperbaungan. *Jurnal Bisnis Mahasiswa*.
- Rahmadani, & Surbakti, K. (2024) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Universitas Quality Jl. Ngumban Surbakti*, 3(18).
- Rahmadani. Dkk. (2024). Pengaruh penggunaan mediapembelajaran video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PPKN Kelas III DI UPT. SD NEGERI 064025 TAHUN AJARAN 2023/2024. *Jurnal Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)*. Volume 3.
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*.

- Rahmatika. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Digital Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Magisma*. Vol. 11No. 2
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sdn Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *JPGSD*.
- Rakhman, P. A. Dkk. (2024). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Karundang 1. In *Journal Genta Mulia* (Vol. 16, Number 1). <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm>
- Rezeki Anggreni. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong di Kelas IV SDN 101956 Sukaramai Kata kunci. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)* (Vol. 8). <http://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Rosnaeni, R. (2021). Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4341–4350.
- Salomon, Gavriel. *Interaction of Media, Cognition, and Learning*. New York and Londong: Routletge.
- Safitri, M. (n.d.). Pengaruh Motivasi Kerja, Disiplin Kerja Dan Stres Kerja Terhadap Kinerja Pegawai Perumda Air Minum Tirta Binangun Di Kulon Progo. *JPSB* (Vol. 9, Number 2).
- Sari, M. Dkk. (2024). Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. (Vol. 18).
- Shoffan. Dkk. (2023). *Media Pembelajaran*. Pasaman Barat: CV. Afasa Pustaka
- Sofwatillah. Dkk. Tehnik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Journal Genta Mulia*. Volume 15. 79-91
- Subhaktiyasa, P. G. (2024). Menentukan Populasi dan Sampel: Pendekatan Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(4), 2721–2731. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i4.2657>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sukwika, (2023). *Menentukan Populasi dan Sampling*. Sumatera utara: PT. Mifandi Mandiri Digital
- Syamsul Damayanty. Dkk. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori Dan Penerapannya*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.

- Ulayya, S. (2025). Evaluasi Perbandingan Metode Pembelajaran Digital Dan Konvensional: Strategi Meningkatkan Prestasi Siswa Dalam Pendidikan Kontemporer. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1).
- Wardhana, A. (2024). *Populasi dan Sampel*. Purbalingga: Ureka Media Aksara
- Wayan, Widana. Dkk. (2020). UJI PERSYARATAN ANALISIS. Jawa Timur: Klik Media
- Widyahabsari. Dkk. *Media Video Animasi Materi Bangun Ruang*.
- Wulandari, A. Dkk. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*. 05(02), 3928–3936.
- Wulansari, K., & Sunarya, Y. (2023). Keterampilan 4c (Critical Thinking, Creativity, Communication, dan Collaborative) Guru Bahasa Indonesia Sma dalam Pembelajaran Abad 21 di Era Industri 4.0. *Jurnal Basicedu*, 7(3), 1667–1674. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i3.5360>
- Yandi, A. Dkk. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik (Literature Review). *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara*. Vol. 1 No. 1
- Yulianti, R. Dkk. (2024) *Metode Penelitian Eksperimen Konsep, Implementasi, dan Studi Kasus*. Medan:PT. MIFANDI MANDIRI DIGITAL.
- Yulistiyo.(2022). Dkk. *Pancasila dan kewarganegaraan*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Yulita, R., & Amini, R.(2020). Pengaruh Model Creative Problem Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Sekolah Dasar. *Journal of BasicEducation*. Vol 3 No 2.
- Yuniarti, A. Dkk. (2023). Media Konvensional Dan Media Digital Dalam Pembelajaran. *Journal education and tecnology*. Vol. 4, hal. 2.