

## **Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi**

### **Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri 067244 Medan Selayang**

Tina Sheba Cornelia, M.Pd<sup>1)</sup>, Dewi Afriany Susanti, M.Pd<sup>2)</sup>, Wilda Monika<sup>3)</sup>, Gare Wita<sup>4)</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Quality

\* Email: [domtinasitompul@gmail.com](mailto:domtinasitompul@gmail.com)

### **Abstrak**

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa merasa bosan dan tidak fokus selama pelajaran PKn. Akibatnya, semangat mereka untuk belajar menurun dan hasil belajar mereka menurun. Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi selama kegiatan belajar mengajar, peneliti bertujuan untuk membantu siswa SD Negeri 067244 Medan Selayang dengan hasil belajar mereka tentang pembelajaran PKn dan menumbuhkan semangat belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran video animasi diharapkan dapat meningkatkan suasana belajar yang menyenangkan, antusias, tetap serius, dan semangat selama kegiatan belajar berlangsung. Sebelum guru memberikan tugas, media pembelajaran video animasi ini digunakan. Tim PKM mencoba menggunakan video animasi dalam pelajaran PKn tentang materi lambang Negara Indonesia untuk mengetahui bagaimana penggunaan media ini berdampak pada hasil belajar siswa. Video animasi adalah salah satu cara yang efektif untuk mempengaruhi hasil belajar siswa dan meningkatkan antusiasme mereka untuk belajar PKn. Dengan demikian, pembelajaran PKn akan menjadi lebih menyenangkan saat digunakan di kelas.

**Kata kunci : Media Video Animasi, Hasil Belajar Siswa**

### **Abstract**

It has been noted that during civics classes, students are disinterested and distracted. Their learning outcomes and interest for studying consequently declined. Researchers hope to support civics learning outcomes and increase students' excitement for studying by using animated video learning materials into teaching and learning activities at SD Negeri 067244 Medan Selayang. It is anticipated that the usage of animated video learning materials will

enhance the learning environment, which is lively, fun, and serious at the same time during learning activities. This animated movie learning tool is utilized prior to the teacher assigning the task. In order to determine how the use of multimedia media affects student learning results, the PKM team attempts to incorporate animated videos into civics classes centered around the Indonesian State symbol. One of the best methods to affect students' learning results and boost their interest in civics is through animated films. As a result, using civics in the classroom will make learning it more enjoyable.

***Keywords: Animated Video Media, Student Learning Outcome***

## **PENDAHULUAN**

### **Analisis Situasi**

Profil mitra dan lokasi mitra dibuat di SD Negeri 067244 Medan Selayang. Pengabdian ini berlangsung dari Oktober hingga Desember 2024.

### **Permasalahan Mitra**

Berdasarkan analisis keadaan diatas maka ditemukan beberapa permasalahan mitra yaitu:

1. Siswa kurang berminat mengikuti proses pembelajaran.
2. Pengajaran yang hanya berpusat pada penghafalan fakta.
3. Metode pengajaran yang kurang interaktif.
4. Guru tidak menggunakan media pelajaran.
5. Pembelajaran yang monoton.

### **Solusi dan Target LuaranSolusi yang di tawarkan**

1. Untuk institusi pendidikan, video animasi pendidikan dapat digunakan untuk menambah sumber daya pembelajaran mereka. Ada banyak media pembelajaran video animasi yang dapat membantu siswa belajar lebih baik.
2. Ini dapat digunakan oleh guru untuk mengatasi masalah hasil belajar siswa untuk lebih meningkat.
3. Ini dapat memberi tahu orang tua bahwa mereka dapat melakukan yang terbaik untuk menjaga anak-anak mereka di rumah.
4. Peneliti pendidikan dapat menggunakannya sebagai referensi dan mendapatkan lebih banyak informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

### **Target Luaran**

1. Menginvestigasi pola asuh orang tua dan bagaimana hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 067244, Kecamatan Medan Selayang.
2. Menganalisis hasil belajar siswa kelas IV di SDN 067244, Medan Selayang.

3. Meneliti penerapan media pembelajaran berupa video animasi serta dampaknya terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 067244, Medan Selayang.

## **Metode Pelaksanaan**

### Tahap Persiapan Awal

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan melakukan survei satu kali di lokasi program pengabdian masyarakat, yaitu di Kecamatan Medan Selayang. Akan ada penjelasan singkat tentang setiap variabel yang berkorelasi dengan hubungan yang signifikan antara kemampuan manajemen kepala sekolah dan kompetensi profesional guru sebelum membahas tentang seberapa signifikan hubungan ini. Kemampuan manajemen kepala sekolah adalah variabel X dalam penelitian ini, dan kompetensi profesional guru adalah variabel Y. Studi ini dilakukan di sekolah dasar negeri di Kecamatan Medan Selayang.

2. Administrasi

Proses administrasi dilakukan pada tahap persiapan dengan mengurus perizinan dan berkolaborasi dengan pihak kedinasan Medan Selayang. Mereka terdiri dari kepala sekolah di kecamatan Medan Selayang, masyarakat, dan anak-anak di daerah tersebut.

3. Penyediaan Alat dan Bahan

Pada tahap ini, penyediaan alat dan bahan ini dilakukan dengan membuat materi dalam bentuk media pembelajaran video animasi dan membuat gambar materi pembelajaran yang menarik yang akan digunakan dalam sosialisasi. Pada tahap ini juga dipersiapkan peralatan yang digunakan dalam sosialisasi, seperti tikar, ruang tempat sosialisasi, dan laptop.

### Tahap Implementasi /Pelaksanaan

1. Sosialisasi

Tim PKM akan melakukan kegiatan sosialisasi dalam pengabdian kepada masyarakat ini. Ini akan dilakukan dalam dua tahap: teori dan praktek atau penerapannya. Teori akan disampaikan melalui media pembelajaran video animasi.

## **Tabel 1. Materi yang disampaikan oleh seorang Dosen (atau narasumber) selama acara penyuluhan atau sosialisasi**

No	NAMA	BIDANG TUGAS	URAIAN MATERI
1.	Tina Sheba Cornelia, M.Pd	Ketua	Materi Media Pembelajaran Video Animasi
2.	Dewi Afriany Susanti, M.Pd	Anggota	Materi Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi
3.	Wilda Monika	Mahasiswa	Menyiapkan sarana dan prasarana kegiatan Pengabdian
4.	Gare Wita	Mahasiswa	menyiapkan materi media pembelajaran video animasi, Membuat absensi.

## 2. Praktek Implementasi dilokasi

Setelah mendapatkan perawatan sosialisasi, tim PKM akan melakukan praktek atau penerapan. Kegiatan ini akan mencakup penerapan media pembelajaran video animasi yang akan digunakan dalam pembelajaran di kelas. Tim PKM telah mencapai kesepakatan dengan mitra untuk menyelesaikan masalah yang ada dengan menggunakan metode ini dalam kegiatan sosialisasi. Sosialisasi akan dilakukan dalam dua tahap: teori dan praktek. Praktek meliputi penyediaan media pembelajaran seperti video animasi dan gambar yang sudah disiapkan, serta ujian pilihan berganda dengan 10 soal. Beberapa narasumber akan memberikan dukungan dalam sosialisasi ini.

### a. Dokumentasi

Foto dan video yang menggambarkan partisipasi mitra dalam kegiatan PKM disimpan. Mitra bertanggung jawab atas semua aspek pelaksanaan kegiatan, termasuk persiapan peserta, penyediaan sarana dan prasarana, pelaksanaan kegiatan sosialisasi, koordinasi guru dan kelas praktik langsung, penyebaran materi sosialisasi yang dibutuhkan selama kegiatan, dan kesuksesan tim selama kegiatan berlangsung baik secara teknis maupun sistematis. evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah PKM selesai. Diharapkan, setelah kegiatan PKM ini dilakukan kepada mitra, guru akan dapat menggunakan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan

memasukkannya ke dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

### **Hasil dan Pembahasan**

Siswa kelas IV di SD Negeri 067244 Medan Selayang Tahun Ajaran 202/2025 menggunakan video animasi, yang akan dijelaskan di sini.

### **Deskripsi Penelitian Media Pembelajaran Video Animasi**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 067244 dalam mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Penelitian ini dapat terlaksana setelah peneliti melakukan observasi dan konsultasi kepada pihak sekolah yaitu Ibu kepala sekolah Naomi Ginting, S.Pd., M.Pd dan Ibu Agus Manurung sebagai Wakil Kepala sekolah. Pada saat melakukan penelitian yaitu *pretest*, peneliti fokus untuk mengamati siswa-siswi pada saat mengerjakan soal *pretest*, seluruh siswa-siswi kelas IV hadir pada saat melakukan penelitian. Setelah melakukan analisis dan mendapatkan hasil dari kemampuan siswa-siswi di kelas tersebut maka kemudian peneliti melakukan hal yang sama dalam pelaksanaan *posttest* yaitu mengikuti tata tertib kelas dan meminta izin kepada wali kelas sebelum melaksanakan penelitian. Setelah peneliti memberikan penjelasan awal tentang bahan yang akan diuji, yaitu lambang Pancasila dan artinya, penelitian *posttest* dilakukan. Peneliti menjelaskan bahan dengan menggunakan video animasi. Dimana siswa-siswi di kelas eksperimen menyelesaikan tes yang diberikan setelah mendapatkan pembelajaran mengenai materi lambang-lambang Pancasila dari media video animasi.

### **Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut: Soal-soal yang berkaitan dengan lambang-lambang Pancasila disampaikan di SD Negeri 064025 pada Tahun Ajaran 2023/2024, baik tanpa menggunakan video animasi maupun dengan video animasi. Proses evaluasi melibatkan dua jenis tes, yaitu tes awal dan tes akhir, yang masing-masing memberikan pemahaman mengenai materi yang diuji, baik dengan menggunakan video animasi maupun tanpa penggunaan tersebut.

### **Data Hasil Belajar Siswa**

Pertama, peneliti melakukan pembelajaran dengan memberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian, mereka menganalisis jawaban soal *pretest* siswa untuk mengetahui seberapa baik mereka belajar. Menurut hasil *PreTest*, nilai rata-rata kelas IV = 62,24. Di kelas eksperimen, peneliti menggunakan video animasi sebagai media

pembelajaran dalam mata pelajaran PKn materi pemahaman dan penjelasan tentang arti lambang-lambang pancasila. Di kelas kontrol, mereka menggunakan video animasi tanpa menggunakannya. Untuk mengetahui seberapa baik kemampuan siswa setelah perawatan, peneliti melakukan tes tambahan dengan soal yang sama seperti tes sebelumnya. Hasil uji normalitas dengan Chi Kuadrat dan uji F untuk homogenitas varian kedua kelas IV. Setelah data PostTest IV berdistribusi normal, pengujian hipotesis dapat dilanjutkan dengan uji t. Hasilnya menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berdampak signifikan pada hasil belajar siswa di mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas IV SD Negeri 067244 Medan Selayang.

### **Pengujian Analisis Data**

1. Sebagai bagian dari prosedur penelitian, analisis data didasarkan pada hasil pretest dan posttest, yaitu: Analisis data pretest terdiri dari uji normalitas dan homogenitas di kelas yang diajarkan untuk mengetahui hasil belajar siswa tentang pengetahuan mereka tentang lambang-lambang pancasila dan maknanya.
2. Analisis data setelah tes terdiri dari uji normalitas dan homogenitas pada kelas yang diajarkan dengan video animasi dan uji hipotesis. Rata-rata data didapat dari daftar distribusi frekuensi (Sudjana, 2016: 70).

Untuk mencapai hasil analisis, yang mencakup uji prasyarat analisis dan uji hipotesis, serangkaian analisis data berikut digunakan:

### **Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan pada data yang dikumpulkan dalam penelitian ini dengan menggunakan uji lilliefors (Sudjana, 2016: 466), dengan langkah-langkah berikut:

- a. Dengan menggunakan rumus  $z_i = \frac{x_i - \bar{x}}{s}$ , bilangan baku  $x_1, x_2, \dots, x_n$  dibuat menjadi  $z_1, z_2, \dots, z_n$ .
- b. Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, kemudian dihitung peluang  $F(z_1) = P(z \leq z_1)$ .
- c. Selanjutnya, cari proporsi  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang lebih kecil atau sama dengan  $z_i$ . Jika proporsi ini diwakili oleh  $S(z_i)$ , maka  $S(z_i) =$  banyaknya  $z_1, z_2, \dots, z_n$  yang kurang dari  $z_i$  n
- d. Kemudian cari harga mutlak selisih  $F(z_i) - S(z_i)$ .
- e. Kemudian ambil harga yang paling besar ( $L_0$ ) di antara harga-harga mutlak selisih.

Selanjutnya, bandingkan  $L_0$  dengan nilai kritis dari daftar, dengan taraf nyata  $\alpha = 0.05$ .

Dengan demikian,

Jika  $L_{hitung} < L_{tabel}$  maka sampel tidak berdistribusi normal.

Jika  $L_{hitung} > L_{tabel}$  maka sampel berdistribusi normal.

### **Uji Homogenitas**

Uji homogenitas digunakan untuk menentukan apakah varians di kedua kelompok sampel sama. Menurut Sudjana (2017: 250), rumusan hipotesis yang diuji adalah sebagai berikut:

Dengan rumus uji F yaitu: 
$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Kriteria pengujiannya adalah:

Jika  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data dinyatakan tidak homogen.

Jika  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data dinyatakan homogen.

### **KESIMPULAN**

Analisis data dan pengujian hipotesis penelitian yang dilakukan di SD Negeri 067244 pada tahun ajaran 2024/2025 menghasilkan beberapa kesimpulan sebagai berikut:

- a. Hasil belajar siswa di kelas IV menunjukkan rata-rata nilai sebesar 62,24 sebelum dilaksanakan posttest. Setelah penerapan media pembelajaran berupa video animasi, nilai rata-rata akhir siswa meningkat menjadi 81,2 di SD Negeri 067244 Medan Selayang.
- b. Terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya dalam memahami dan menjelaskan makna lambang-lambang Pancasila di kelas IV SD Negeri 067244 Medan Selayang pada tahun ajaran 2024/2025.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsini.(2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asep, dkk.(2012). *Evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: multi pressindo
- Daryo, Agus.(2008). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Djamarah, Bahri.(2002). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional.(2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Morissan, dkk. (2012). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: Kencana
- Riduwan. (2010). *Dasar-Dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta
- Sanjaya,Wina.(2008). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Sardiman.(2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Shochib, M.(2010). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membantu Mengembangkan Disiplin Diri*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sudjana, N.(2009). *Dasar- Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sujarweni,V.Wiratna. (2014). *SPSS Untuk Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Pers
- Syah, Muhibbin.(2010). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Tridhonanto, Al.(2014). *Mengembangkan Pola Asuh Demokratis*. Jakarta: Gramedia
- Walgito, Bimo.(2011). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Andi