



**PENGARUH MEDIA ANIMASI *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA DI KELAS IV SDN 24 TANJUANG BONAI**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S1)
Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

OLEH:

SONIA YUNITA

2130111125

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN UNIVERSITAS
ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
TAHUN 2025/1447 H**

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpah rahmat, nikmat dan karunia-NYA sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi *powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai”. Skripsi ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan strata- 1 pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar. Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan. Oleh karena itu peneliti ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Delmus Puneri Salim, MA., Res., Ph. D., Selaku Rektor Dan Ibu Prof. Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., Bapak Dr.H. Eficandra, S.Ag., M.Ag., Bapak Dr. Irman, S.Ag., M. Pd Selaku Wakil Rektor I, II dan III UIN Mahmud Yunus Batusangkar, atas segala bentuk dukungan, kebijakan, serta fasilitas yang diberikan dalam menunjang kelancaran proses akademik peneliti selama menjalani studi.
2. Bapak Dr. H. Ridwal Trisoni, S.Ag., M. pd selaku Dekan yang telah memberikan dukungan, arahan, dan kebijakan akademik yang sangat membantu dalam kelancaran dan studi proses penyusunan skripsi ini. Dan Bapak Dr. M Haviz, M. Si., Ibuk Dr. Hj. Demina, M. Pd, Bapak Dr. M. Yusuf Salam, S.Ag., Ma., Selaku Wakil Dekan I, II dan III Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan atas segala bentuk bantuan, bimbingan, serta kontribusi nyata dalam menunjang kegiatan akademik mahaPeserta Didik di lingkungan fakultas.
3. Ibu Sunarti, M. Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, arahan serta pelayanan akademik yang optimal selama peneliti menempuh studi di Program Studi ini.
4. Bapak Musparidi, M. Pd selaku dosen pembimbing yang telah penuh sabar dan dedikasi membimbing peneliti selama proses penyusunan skripsi ini. Melalui arahan, masukan, dan koreksi yang membangun, peneliti mampu menyelesaikan Karya Ilmiah ini dengan lebih terarah dan berkualitas.
5. Ibu Desty Ayu Anastasha, M. Pd selaku Dosen Penguji seminar proposal peneliti yang sangat baik dan sudah memberikan arahan, motivasi, serta pendampingan

selama masa studi penelitian di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

6. Ibu Dr. Gustina M. Pd selaku dosen penguji Munaqasah yang telah memberikan arahan, motivasi serta saran untuk skripsi peneliti selama masa studi peneliti di Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
7. Bapak Marsil, M. Pd., Kons selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan arahan, motivasi, serta pendampingan selama masa studi peneliti di program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.
8. Ibu Deswita, M. Pd selaku kepala Sekolah di lokasi penelitian, yang telah memberikan izin, kesempatan, serta dukungan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah yang beliau pimpin. Kemudahan akses dan bantuan yang diberikan selama proses pengumpulan data.
9. Ibu Erna Rasista S. Pd selaku wali kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai yang telah memberikan bantuan, dukungan dan arahan selama pelaksanaan penelitian di kelas yang beliau ampu.
10. Peserta didik kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai yang telah berpartisipasi dengan antusias dan penuh semangat dalam proses penelitian. Kerja sama dan keterlibatan aktif dari para peserta didik sangat membantu peneliti dalam memperoleh data yang dibutuhkan untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Pintu surga saya, Wirda seseorang yang biasanya saya panggil Ibu. Tak ada kata kata yang benar benar mewakili betapa besar cinta dan pengorbanan ibu. Terimakasih atas segala pengorbanan dan kerja keras yang selama ini ibu lakukan untuk saya. Saya sadar dengan ucapan terimakasih saya tidak akan pernah cukup untuk membalas pengorbanan dan jasa ibu selama ini. Ibu memang tidak merasakan bangku kuliah, tapi ibu berhasil mengantarkan anak anaknya menjadi Sarjana. Saya sangat beruntung dan bangga menjadi anak ibu.
12. Kakak saya tersayang yang sangat hebat Tessa Aulia Desrizza SE, S.Pd, SD yang raganya jarang saya peluk namun doa saya selalu mengiringi langkahnya. Terimakasih sudah menjadi garda terdepan untuk adik kecilmu, terimakasih selalu mengusahakan yang terbaik untuk saya, terimakasih sudah mau mengulurkan tanganmu yang kecil itu untuk membimbing saya dan mengantarkan saya menjadi

sarjana, terimakasih sudah menjadi panutan bagi hidup saya, terimakasih telah menjadi kakak perempuan terbaik saya dan saya bangga padamu karna tidak semua kakak bisa melakukan hal yang sudah kamu korbankan mulai dari segi finansial maupun ekonomi. Dan tak juga lupa sama mengucapkan terimakasih banyak kepada kakak saya Zuliya Hanifa,SE yang sudah memberikan support kepada saya.

13. Cinta pertama saya, Emrizal yang biasa saya panggil ayah. Meskipun tidak menemani saya selama bangku perkuliahan, saya mengucapkan terimakasih atas segala yang terjadi dan membuat saya semakin bersemangat untuk meraih cita cita saya selama ini.
14. Untuk *favorite person* saya yang bernama Gilang Ramadhan, terimakasih sudah menjadi tempat berbagi cerita, tawa dan dukungan selama ini. terimakasih juga sudah kebersamai dan memberikan support, semangat dan mengorbankan tenaga, waktu juga bertukar pikiran selama proses kuliah saya. *Proud of you.*
15. Kepada sahabat saya Yunisa Putri Efelin, Hilyatul Jannah, Melfadila dan Juga Dola Yulmita yang sudah Bersama sama mejalani proses Pendidikan dan memberikan support, dukungan dan semangat mulai dari SMP sampai jenjang perkuliahan ini. ada banyak hal yang sudah kita lewati Bersama sama hingga kita bisa mencapai tahap ini.
16. Saudara saudara saya Nur Athira Qolbi, Putri Azzura, Suci Ramadhani Dan Arshaka keenandra yang tak kalah penting bagi saya terimakasih banyak sudah memberikan semangat dan supportnya Ketika saya merasa Lelah.
17. Terakhir saya mengucapkan terimakasih banyak kepada diri saya sendiri yang sudah kuat bertahan dan menyelesaikan semua ini dengan baik dan sesuai kemampuan saya.

Sonia yunita

2130111125

ABSTRAK

SONIA YUNITA, NIM 2130111125 (2025), Judul Skripsi “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai” Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu keguruan Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar peserta didik yang disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang konvensional dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran Animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Pendidikan Pancasila) di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis pre-eksperimental design dalam bentuk *one group pretest and posttest design*. Sampel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai yang berjumlah 30 orang. Instrumen yang digunakan adalah tes objektif pilihan ganda untuk mengukur hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah perlakuan (treatment) menggunakan Media *powtoon*. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis (uji t).

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Peserta Didik setelah pembelajaran menggunakan Media Animasi *powtoon*. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata posttest yang lebih tinggi yaitu 89,9 dibandingkan nilai rata-rata pretest yaitu 64,5, serta hasil uji statistik menunjukkan bahwa penggunaan Media Animasi *powtoon* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik. dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Yang artinya bahwa ada pengaruh dari penggunaan media Animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

Kata Kunci: Media Animasi *powtoon*, Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, Pembelajaran Inovatif.

ABSTRACT

SONIA YUNITA, NIM 2130111125 (2025), Thesis Title "The Effect of Using Animasi powtoon Learning Media on Student Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects in Grade IV of SDN 24 Tanjung Bonai" Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Mahmud Yunus State Islamic University, Batusangkar.

. The background of this research is based on the low learning outcomes of students caused by the use of conventional and less interesting learning media. This study aims to determine the effect of the use of Animasi powtoon learning media on student learning outcomes in the subject of Pancasila and Citizenship Education (Pancasila Education) in grade IV of SDN 24 Tanjung Bonai.

This study used a quantitative approach with a pre-experimental design in the form of a one-group pretest and posttest design. The sample was all 30 fourth-grade students of SDN 24 Tanjung Bonai. The instrument used was a multiple-choice objective test to measure student learning outcomes before and after treatment using Animasi powtoon media. The data obtained were analyzed using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests (t-tests).

The results of the study showed an increase in student learning outcomes after learning using Animasi powtoon media. This is evidenced by a higher average posttest score of 89.9 compared to the average pretest score of 64.5, and the results of statistical tests showed that the use of Animasi powtoon media had a significant effect on student learning outcomes. It can be concluded that H_0 is rejected and H_a is accepted. Which means that there is an influence of the use of Animasi powtoon animation media on student learning outcomes in the Pancasila Education subject in grade IV of SDN 24 Tanjung Bonai.

Keywords: Animasi powtoon Media, Learning Outcomes, Civics Education, Innovative Learning.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR DIAGRAM	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Dan Luaran Penelitian	9
G. Definisi Operasional.....	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori.....	12
1. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
2. Kriteria Pemilihan Media	14
3. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran	17
4. Tujuan Pemanfaatan Media Pembelajaran.....	22
5. Karakteristik Media Pembelajaran	23
6. Pengertian Media Animasi <i>Powtoon</i>	24
7. Manfaat <i>Powtoon</i> Sebagai Media Animasi Pembelajaran	25
8. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi <i>Powtoon</i>	27
9. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Pendidikan Pancasila MI/SD....	29
10. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Pancasila MI/SD.....	32
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Berfikir.....	34

D. Hipotesis Penelitian.....	35
BAB III METODE PENELITIAN	36
A. Jenis Penelitian.....	36
B. Tempat dan Waktu Penelitian	36
1. Tempat	36
2. Waktu	36
C. Populasi dan Sampel	37
1. Populasi.....	37
2. Sampel.....	37
D. Pengembangan Instrumen	38
1. Uji validitas	39
E. Teknik Pengumpulan Data.....	50
F. Teknik Analisis Data.....	51
1. Uji Normalitas.....	52
2. Uji Homogenitas	52
3. Uji Hipotesis	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
A. Deskripsi Data.....	36
B. Pengujian Persyaratan Analisis.....	49
1. Uji Normalitas.....	49
2. Uji Homogenitas	51
3. Uji Hipotesis	52
C. Pembahasan	52
BAB V PENUTUP.....	57
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi.....	57
C. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1: Kriteria Hasil Belajar	3
Tabel 1.2: Nilai Pendidikan Pancasila Kelas Iv Sdn 24.....	8
Tabel 3.1: <i>Desain One Grup Pretest And Posttest</i>	36
Tabel 3.2: Rancangan Penelitian.....	37
Tabel 3.4: Kriteria Hasil Belajar Kognitif	39
Tabel 3.5: Uji Validitas Soal	43
Tabel 3.6: Hasil Analisi Uji Validitas Soal.....	44
Tabel 3.7: Kevalidan Soal	45
Tabel 3.8: Uji Reabilitas Instrument Soal	46
Tabel 3.9: Indeks Kesukaran Soal.....	46
Tabel 3.10: Tingkat Kesukaran Soal.....	46
Tabel 3.11: Kriteria Tingkat Kesukaran Soal	47
Tabel 3.12: Indeks Daya Mutu Soal.....	48
Tabel 3.13: Daya Pembeda Soal	48
Tabel 3.14: Interpretasi Daya Pembeda Soal	49
Tabel 3.15: Data Hasil Tes Belajar Setelah Dilakukan <i>Pretest Posttest</i>	50
Tabel 3.16: Deskripsi Kategori Persentase Skor <i>Pretest</i>	54

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1: Diagram Batang Nilai <i>Pretest</i> Siswa.....	38
Gambar 4.2: Penayangan Video <i>Powtoon</i>	43
Gambar 4.3: Penayangan Video <i>Powtoon</i>	46
Gambar 4.4: Diagram Batang Nilai <i>Posttest</i> Siswa	48
Gambar 4.5: <i>Pretest And Posttest</i> Peserta Didik.....	49
Gambar 4.6: Hasil Hitung Uji Normalitas <i>Shapiro Wilk</i>	50
Gambar 4.7: Uji Homogenitas <i>Pretest Posttest</i>	51
Gambar 4.8: Hasil Analisis Uji T <i>Paired Sample</i>	53

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Kisi Kisi Instrument Hasil Belajar	60
Lampiran 2: Tes Soal	61
Lampiran 3: Lembar Validasi Tes Soal	64
Lampiran 4: Modul Ajar Pendidikan Pancasila	68
Lampiran 5: Lembar Validasi Modul Ajar.....	86
Lampiran 6: Nilai Tes Belajar Siswa	90
Lampiran 7: Bukti Validasi Soal Eksperimen.....	81
Lampiran 8: Uji Validitas.....	104
Lampiran 9: <i>Reability Statistic</i>	105
Lampiran 10: Tingkat Kesukaran.....	106
Lampiran 11: Daya Pembeda Soal.....	107
Lampiran 12: Nilai <i>Pretest Dan Posttes</i>	109
Lampiran 13: Bukti Nilai <i>Pretest</i>	110
Lampiran 14: Bukti Nilai <i>Posttest</i>	120
Lampiran 15: Hasil Hitung Uji <i>Shapiro Wilk</i>	130
Lampiran 16: Hasil Analisis Uji Homogenitas	131
Lampiran 17: Hasil Uji Hipotesis	132
Lampiran 18: Rekomendasi Surat Penelitian	133
Lampiran 19: Balasan Surat Penelitian	134
Lampiran 20: Dokumentasi	135

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar adalah penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang dilakukan berulang kali. ini menunjukkan apakah Peserta Didik telah mencapai tujuan pembelajaran mereka. hasil belajar Peserta Didik adalah hasil yang dicapai Peserta Didik secara akademis ketika mereka aktif bertanya dan menjawab pertanyaan, tugas, dan ujian yang mendukung pengetahuan. untuk mendukung perolehan hasil belajar tersebut. banyak akademisi berpendapat bahwa keberhasilan akademik tidak ditentukan oleh nilai yang dicatat dalam raport atau ijazah Peserta Didik sebaliknya, keberhasilan dalam bidang kognitif dapat diukur melalui hasil belajar Peserta Didik. menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain dalam Supardi, "daya serap Peserta Didik dan perilaku yang tampak pada Peserta Didik dapat digunakan untuk menentukan ukuran keberhasilan belajar. hasil belajar yang dimaksudkan adalah prestasi belajar Peserta Didik yang memenuhi kriteria, atau nilai yang telah ditetapkan (Somayana, 2020).

Menurut Putri et al (2021:119) hasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah adanya proses belajar, yang mana dalam proses belajar tersebut terdapat perubahan baik dari segi kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik sehingga menjadi lebih baik lagi. Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh adanya pengalaman.

Hamalik mendefinisikan hasil belajar sebagai perubahan tingkah laku yang dapat diamati dan diukur dalam hal pengetahuan, sikap, dan keterampilan seseorang. Perubahan ini dapat digambarkan sebagai

peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dari sebelumnya, atau sebagai orang yang tidak tahu menjadi tahu. (Alfiris 2024).

Hasil belajar sangat penting karena memungkinkan pendidik melihat pengalaman Peserta Didik dan perkembangan pengetahuan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran (Agusti & Aslam, 2022). Tercapainya hasil belajar terlihat dalam perubahan perilaku Peserta Didik yang mengarah pada tingkah laku yang lebih positif, fungsional, dan lainnya. Hasil belajar menyebabkan pergeseran perilaku, yang terdiri dari komponen kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan). Guru dalam penelitian ini menilai sikap, pengetahuan, dan keterampilan Peserta Didik mereka berdasarkan hasil belajar (Afiani, 2022). yang dilakukan selama kelas.

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh Peserta Didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik seperti yang dikutip Rusman, yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan tingkah laku. Misalnya pemuasaan kebutuhan masyarakat dan pribadi secara utuh. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku Peserta Didik setelah dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan Peserta Didik biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah Peserta Didik melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar Peserta Didiknya. (Mulia et al ,2021).

Hasil belajar yang dimaksud adalah dalam Ranah Kognitif. Selaras dengan Sudjana Ranah Kognitif ini mencakup C1 (Mengevaluasi), C2

(Memahami), C3 (Mengaplikasikan), C4, (Menganalisis), C5 (Mengevaluasi) C6, (Membuat). Setiap peserta didik tentunya memiliki hasil belajar kognitif yang berbeda beda.

Tabel 1.1
Kriteria hasil belajar

Tingkat penguasaan	Skor standar
90% - 100%	A
80% - 89%	B
70% - 79%	C
60% - 69%	D
> 59%	E

Sumber Arifin dalam nurlindayani *et al* (2021)

Hasil belajar ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor menurut Slamento (dalam sappaille, *et al* 2021). faktor faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar adalah a) faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik. Terdapat dua faktor internal yaitu faktor psikologis, faktor kelelahan dan faktor jasmaniah. b) faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri peserta didik. Ada beberapa faktor eksternal yaitu faktor sekolah, keluarga dan masyarakat. Guru harusnya memperhatikan faktor faktor tersebut agar hasil belajar peserta didik mencapai nilai ketuntasan.

Dengan penggunaan media sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menghindarkan Peserta Didik dari rasa kebosanan dan Peserta Didik akan mendapatkan hasil belajar yang lebih baik jika materi pembelajaran disajikan dalam bentuk animasi supaya Peserta Didik tidak kebosanan saat belajar, materi pembelajaran Pendidikan Pancasila yang penuh dengan materi harus disampaikan dengan cara yang menarik. (Muthmainnah *et al.*, 2021).

Media yang ada dalam proses belajar dan mengajar dapat sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baik yang akan mendorong Peserta Didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. media juga dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan dan

menyampaikan materi materi pembelajaran. jika tidak menggunakan media, komunikasi antara guru dan Peserta Didik akan kurang efektif dan tidak optimal. media pembelajaran ini sangat berdampak pada Peserta Didik dan guru juga tidak akan efisien selama proses belajar mengajar. (Pertiwi et al., 2022).

Terkait dengan semakin beragamnya media pengajaran, Raharjo mengatakan pemilihan media hendaknya memperhatikan beberapa prinsip. Yaitu; (1) Kejelasan maksud dan tujuan pemilihan media; apakah untuk keperluan hiburan, informasi umum, pembelajaran dan sebagainya, (2) Familiaritas media, yang melibatkan pengetahuan akan sifat dan ciri-ciri media yang akan dipilih, dan (3) Sejumlah media dapat diperbandingkan karena adanya beberapa pilihan yang kiranya lebih sesuai dengan tujuan pengajaran. (Dewi 2023).

Media telah menjadi alat penting dalam proses pembelajaran. media diperlukan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran. jika media tidak digunakan secara signifikan dalam penyampaian materi pembelajaran, peserta didik mungkin kurang memahami apa yang disampaikan oleh pendidik. dengan pesatnya kemajuan teknologi, guru harus menjadi inovatif dan mahir dalam menggunakan berbagai teknologi sebagai media pembelajaran agar Peserta Didik memahami apa yang disampaikan gurunya. selain itu, guru harus mampu menyesuaikan media untuk sesuai dengan kebutuhan dan karakter Peserta Didik. (Fadilah et al., 2023).

Media pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pembelajaran. sebagai bagian, media harus menjadi bagian penting dari proses pembelajaran secara keseluruhan dan memungkinkan Peserta Didik berinteraksi dengan media yang telah mereka pilih. saran terakhir untuk memilih media adalah memasukkannya dalam kegiatan pembelajaran dan memungkinkan Peserta Didik berinteraksi (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 2024).

Didalam buku “media pembelajaran“mengartikan istilah media sebagai *the term refer to anything that carries information between a source and a receiver* yang artinya segala sesuatu yang memberikan informasi antara sumber dan penerima. (Septy Nurfadhillah, 2021).

Media yang ada dalam proses belajar dan mengajar dapat sangat penting untuk menciptakan suasana pembelajaran yang baik yang akan mendorong Peserta Didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses belajar. media juga dapat digunakan oleh guru untuk menjelaskan dan menyampaikan materi materi pembelajaran. jika tidak menggunakan media, komunikasi antara guru dan Peserta Didik akan kurang efektif dan tidak optimal. media pembelajaran ini sangat berdampak pada Peserta Didik dan guru juga tidak akan efisien selama proses belajar mengajar. (Pertiwi et al., 2022).

Menggunakan teknologi untuk membuat media pembelajaran penting menurut Hidayatulloh (Ridha Yoni Astika et al., 2020). ini dapat dianggap sebagai salah satu inovasi dari pembelajaran online atau luring. ada banyak media pembelajaran yang dapat dipilih berdasarkan karakteristik Peserta Didik dan materi yang mereka pelajari. media berbasis teknologi, seperti video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Animasi powtoon*, adalah pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan. (Aliyah & Purwanto, 2022).

Media animasi berbasis audio visual merupakan media yang menggabungkan antara penggunaan suara dan gambar, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik, mempermudah pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar. Arsyad (2019: 49). Media audio visual dapat memperjelas penyajian pesan, menumbuhkan motivasi belajar, serta mempengaruhi efektivitas pembelajaran peserta didik. Sadiman dkk (2014: 85)

Menurut Purnami et al. (2022), *Animasi powtoon* adalah media layanan yang memungkinkan kita membuat presentasi melalui internet dan memiliki fitur animasi yang sangat menarik, termasuk animasi tulisan

tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup. Animasi *powtoon* adalah sebuah aplikasi yang terhubung ke internet yang memiliki kemampuan untuk menampilkan materi sebagai presentasi. Sepertinya Animasi *powtoon*, media video animasi, juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. (Puteri et al., 2023).

Menurut (Astika, dkk., 2019) penggunaan Media Animasi *powtoon* sangat efektif untuk memudahkan peserta didik belajar di rumah dan menerjemahkan pemahaman secara mandiri. Media Animasi *powtoon* ini memiliki kelebihan dalam menyederhanakan materi pembelajaran karena terdapat suara sebagai pengganti guru menjelaskan dan visualisasi yang disuguhkan jelas dari yang abstrak menjadi konkret. Di dalam Media Animasi *powtoon* tidak hanya materi yang dijelaskan tetapi juga terdapat evaluasi tes dan paling menarik peserta didik bisa langsung melakukan diskusi lewat youtube kolom komentar, dengan hal tersebut peserta didik dapat menyelaraskan pembelajaran yang awalnya individual dapat dilakukan kerja sama dengan kolaborasi gagasan bersama.

Pendidikan Pancasila atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik masyarakat untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis. Pendidikan kewarganegaraan adalah upaya untuk mendidik Peserta Didik dengan dasar bela negara dan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berkaitan dengan hubungan antara masyarakat dan negara. Pendidikan kewarganegaraan juga bertujuan untuk membuat Peserta Didik menjadi warga negara yang bermanfaat bagi negara dan bangsanya. Tujuan utama pendidikan kewarganegaraan adalah untuk mendidik masyarakat Indonesia atau warga negara Indonesia tentang cara hidup berbangsa dan bernegara sebagai bagian dari negara demokrasi. Sangat penting bagi anak-anak untuk memulai pendidikan kewarganegaraan ketika mereka memasuki usia sekolah dasar karena mereka sangat membutuhkan pengetahuan baru. Ini sangat penting dan tepat untuk menanamkan konsep dasar tentang

wawasan kebangsaan dan bagaimana berperilaku demokratis dan terarah. pembelajaran dan pengetahuan yang ditanamkan dengan salah akan berdampak pada pola pikir dan perilaku yang mempengaruhi tingkat berikutnya, yang memungkinkan kehidupan bermasyarakat. (Pertiwi et al., 2022).

Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang sering kali mengalami kendala dalam mengembangkan media dan teknologi. masih ada beberapa pendidik yang menggunakan metode pembelajaran ceramah terhadap Peserta Didik. awalnya penyampaian media melalui power point. namun tayangan power point tidak menarik justru tidak akan menarik bagi Peserta Didik. oleh karena itu keterampilan pendidik dalam menggunakan teknologi pembelajaran harus dikembangkan. (h.p, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang sudah peneliti lakukan dengan guru kelas IV di SDN 24 Tanjung Bonai menunjukkan bahwa penggunaan media yang monoton menyebabkan nilai rendah Peserta Didik dan kurangnya minat belajar. Guru biasanya menggunakan pendekatan presentasi dan tayangan PowerPoint yang tidak menarik perhatian Peserta Didik. Peserta Didik juga mudah bosan dan kehilangan fokus saat belajar. Permasalahan tersebut disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang tidak terlaksana sesuai dengan wawancara dan observasi yang peneliti lakukan dan peneliti tertarik menggunakan Media Animasi *powtoon* berbasis video. masih banyaknya Peserta Didik yang belum mencapai nilai ketuntasan. Didalam proses belajar mengajar, guru adalah orang yang sangat berperan aktif sedangkan Peserta Didik hanya memiliki peran menerima informasi atau pembelajaran dari guru. minimnya pemahaman peserta didik dalam proses belajar mungkin disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada salah seorang peserta didik. Berdasarkan hasil dari wawancara yang sudah dilakukan, peneliti

mendapat pernyataan bahwa didalam proses belajar peserta didik kurang memperhatikan guru Ketika menjelaskan materi karena peserta didik hanya mendengarkan guru Ketika ditegur saja. pembelajaran yang disampaikan oleh guru membuat peserta didik merasa jenuh dan mudah bosan karena guru menggunakan media yang konvensional. Untuk itu Peserta Didik lebih memilih mengobrol Bersama temannya dibandingkan mendengarkan penjelasan dari guru. Proses belajar mengajar akan terasa lebih bermakna apabila guru dan peserta didik saling berinteraksi.

Tabel 1.2

Nilai Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai

no	Skor standar	Rentang nilai sumatif	frekuensi	Capaian KKTP
1	E (Sangat baik)	> 59%	6 Orang	Tidak tercapai
2	D (Kurang)	60% - 69%	12 Orang	Tidak tercapai
3	C (Cukup)	70% - 79%	4 Orang	tercapai
4	B (Baik)	80% - 89%	7 Orang	tercapai
5	A (Sangat Baik)	90% - 100%	3 Orang	tercapai

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan diatas, Dengan mempertimbangkan situasi ini, peneliti merasa penting untuk menguji penggunaan Media Animasi *powtoon* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila karena ini akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan hasil belajar Peserta Didik akan meningkat. peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media Animasi *powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Guru pada saat proses pembelajaran menggunakan media yang konvensional sehingga menyebabkan kurangnya hasil belajar.

2. Kebutuhan akan media dapat mendukung gaya belajar yang beragam seperti visual, audio visual dan kinestetik.
3. Keterkaitan media dengan hasil belajar. Kurangnya pemahaman guru tentang media interaktif seperti Animasi *powtoon* dapat mempengaruhi aspek kognitif Peserta Didik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti menentukan Batasan masalah pada rendahnya hasil belajar peserta didik kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Perumusan Masalah

apakah terdapat Pengaruh Penggunaan Media *powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka peneliti mempunyai untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Di Kelaas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

F. Manfaat Dan Luaran Penelitian

1. Manfaat penelitian
 - a. Bagi guru, hasil penelitian ini dijadikan sebagai sumber disaat melakukan pembelajaran yaitu dengan menerapkan media Animasi *powtoon* pada saat proses pembelajaran.
 - b. Bagi peserta didik, diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik memahami materi pembelajaran melalui media Animasi *powtoon*.

- c. Bagi peneliti, untuk memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang media Animasi *powtoon*.
- d. Bagi sekolah, diharapkan penelitian ini akan membantu sekolah mendukung guru untuk menggunakan media Animasi *powtoon*.

2. Luaran Penelitian

Luaran Penelitian yang berkaitan dengan Penggunaan Media Pembelajaran Animasi *powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Oada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai tersebut diharapkan dapat dibuatkan artikel yang diterbitkan pada Jurnal Ilmiah.

G. Definisi Operasional

1. Media *powtoon*

Animasi *powtoon* adalah aplikasi yang memiliki banyak fitur animasi yang dapat digunakan untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan dengan menyampaikan informasi dalam bentuk menggunakan aplikasi Animasi *powtoon*, anda dapat membuat slide presentasi, video, atau film pendek dengan gambar, suara, dan musik yang bergerak. media pembelajaran Animasi *powtoon* berbasis teknologi yang memiliki unsur suara dan gambar (penglihatan dan pendengaran yang membantu peserta didik mengingat pembelajaran. (Qurrotaini et al., 2020).

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh Peserta Didik yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, macam-macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan. Hal tersebut senada dengan pendapat Oemar Hamalik seperti yang dikutip Rusman, yang menyatakan bahwa hasil belajar itu dapat terlihat dari terjadinya perubahan dari persepsi dan perilaku, termasuk juga perbaikan tingkah laku. Misalnya pemuasaan kebutuhan

masyarakat dan pribadi secara utuh. Belajar merupakan proses yang kompleks dan terjadinya perubahan perilaku Peserta Didik setelah dilakukan penilaian. Guru harus dapat mengamati terjadinya perubahan tingkah laku tersebut setelah dilakukan penilaian. Tolak ukur keberhasilan Peserta Didik biasanya berupa nilai yang diperolehnya. Nilai itu diperoleh setelah Peserta Didik melakukan proses belajar dalam jangka waktu tertentu dan selanjutnya mengikuti tes akhir. Kemudian dari tes itulah guru menentukan prestasi belajar Peserta Didiknya. (Mulia et al ,2021).

3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila atau Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik masyarakat untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis. pendidikan kewarganegaraan adalah upaya untuk mendidik Peserta Didik dengan dasar bela negara dan pengetahuan dan keterampilan dasar yang berkaitan dengan hubungan antara masyarakat dan negara. pendidikan kewarganegaraan juga bertujuan untuk membuat Peserta Didik menjadi warga negara yang bermanfaat bagi negara dan bangsanya. (Pertiwi et al., 2022).

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media adalah bentuk jamak dari kata Latin "medium", yang berarti "perantara" atau "pengantar. Media menyampaikan pesan dari pengirim (komunikator, sumber, atau sumber) kepada penerima (komunikan, atau penerima). Media pembelajaran biasanya didefinisikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah benda atau alat yang dapat mendorong proses belajar dan mendorong pikiran, perasaan, dan perhatian Peserta Didik pada keterampilan atau kemampuan tertentu. (Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, 2022).

Media menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga disebut sebagai sarana penyampaian pesan atau informasi belajar. Jika digunakan dalam proses pembelajaran, media adalah alat komunikasi yang sangat bermanfaat untuk menyampaikan pesan. Media disebut media pembelajaran jika mereka menyampaikan pesan atau informasi untuk dipelajari. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran membantu Peserta Didik berpikir dan bertindak serta mencapai tujuan pembelajaran (Saleh & Syahrudin, 2023).

Media pembelajaran adalah komponen penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi di bidang pendidikan yang membutuhkan pembelajaran yang efisien dan efektif. Salah satu upaya yang harus dilakukan untuk mengurangi dominasi sistem penyampaian pelajaran verbalistik dengan menggunakan media pembelajaran untuk mencapai tingkat efisiensi dan efektivitas yang paling tinggi. Di sini, media dapat membantu menyederhanakan ide yang rumit menjadi hal yang mudah dipahami. (A. P. Wulandari, Annisa, et al., 2023). Seperti yang dinyatakan oleh Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu di dunia

yang berfungsi sebagai perantara, sarana, atau alat untuk komunikasi dan proses belajar mengajar. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran menjadi lebih efisien dan optimal. Banyak media pembelajaran saat ini tersedia untuk pengajar untuk menggunakannya. (Suib et al., 2022).

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran dengan cara yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan Peserta Didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Setiap sumber pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ini berisi data yang dapat diakses dari berbagai sumber, seperti internet, buku, film, televisi, dan sebagainya, dan dapat dikomunikasikan kepada orang lain atau Peserta Didik. (Rohima, 2023).

Peserta Didik adalah individu yang unik (berbeda satu sama lain), guru dapat bertindak sesuai dengan karakteristik masing-masing Peserta Didik. Ketika guru menggunakan berbagai sumber belajar secara bervariasi dan memberikan kesempatan sebanyak mungkin kepada Peserta Didik untuk berinteraksi dengan sumber belajar yang mereka miliki, maka diharapkan kegiatan pembelajaran benar-benar membuahkan hasil untuk setiap Peserta Didik. media telah menjadi alat penting dalam proses pembelajaran dan diperlukan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Kemungkinan besar, peserta didik kurang paham dalam menyimak apa yang disampaikan oleh guru jika tidak banyak media yang digunakan dalam penyampaian materi pembelajaran. Seiring pesatnya kemajuan teknologi, pendidik harus kreatif dan mahir dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran agar Peserta Didik dapat memahami apa yang disampaikan gurunya. Selain itu, seorang guru harus mampu menyesuaikan media untuk materi tertentu sesuai dengan kebutuhan dan karakter Peserta Didik. (Setyaedhi, 2021).

2. Kriteria Pemilihan Media

Pemilihan media merupakan keputusan yang menarik dan menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan digunakan, yang selanjutnya sangat mempengaruhi efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Dalam menentukan ketepatan media yang akan dipersiapkan dan digunakan melalui proses pengambilan keputusan adalah berhubungan dengan kemampuan yang dimiliki oleh media termasuk kelebihan dari karakteristik media yang bersangkutan dihubungkan dengan berbagai komponen pembelajaran. Yang harus diperhatikan dalam mempertimbangkan sebagai media pembelajaran apakah untuk sasaran individu, kelompok, atau klasikal, atau untuk sasaran tertentu. Berikut kriteria pemilihan media:

1. Adanya familiaritas media. Setiap jenis media mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda satu sama lain. Jika dihubungkan karakteristik setiap media tersebut terhadap komponen pembelajaran akan mempunyai konsekuensi yang berbeda.
2. Ada sejumlah media pembelajaran yang dapat dipilih atau diperbandingkan. Karena pada hakekatnya pemilihan adalah proses pengambilan keputusan untuk menetapkan media yang paling cocok. dipakai untuk kegiatan pembelajaran, berarti harus terdapat sejumlah media yang diperbandingkan.
3. Ada sejumlah kriteria atau norma yang dipakai dalam proses pemilihan. Sejumlah kriteria atau norma yang dikembangkan harus disesuaikan dengan keterbatasan kondisi setempat mulai dari tujuan yang ingin dicapai, fasilitas, tenaga maupun dana, dampak kemudahan yang diperolehnya serta efisiensi dan efektivitasnya.

Menurut Musfiqon yang dikutip dalam Fauziyah dalam Kriteria pemilihan media terdapat beberapa prinsip sebagai berikut: efisien, relevan serta produktif. Sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, pendidik harus mempersiapkan semuanya terlebih dahulu terutama media. Media ini sangat penting dan sangat berperan baik untuk

mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media peserta didik bisa lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk di nalar. Ketika pendidik membuat media harus benar-benar menentukan media mana yang cocok untuk suatu materi agar bisa terlaksana pembelajaran yang efisien. Apabila pendidik memilih medianya salah, sangatlah berakibat fatal bagi peserta didiknya, bukannya peserta didik faham dengan materi tersebut malah peserta didik semakin bingung. Agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media yaitu:

a. Kesesuaian

Ketika memilih media harus disesuaikan dengan materinya. Seperti pendidik menginginkan peserta didiknya untuk menyalakan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menunjukkan langkahlangkah untuk menyalakan komputer.

b. Tingkat kesulitan

Media yang disediakan oleh sekolah hanya buku dan papan tulis. Sedangkan di dalam buku biasanya gambarnya tidak jelas, kalimatnya terlalu panjang jadi susah untuk difahami oleh peserta didik. Terutama dalam pembelajaran TIK, di buku TIK biasanya ada gambar dan di lingkari langkah-langkah untuk menyalakan komputer, tetapi gambar dan tulisannya tidak jelas dan sulit di fahami oleh peserta didik. Maka guru harus memperjelasnya dengan medinya sendiri.

c. Biaya

Dalam memilih media biaya ini menjadi permasalahan utama. Jangan memilih media mahal tapi tidak bisa bermanfaat untuk pesertta didik, pilihlah media yang harganya relatif murah tapi memiliki banyak manfaat bagi peserta didik untuk mempermudah memahami suatu materi pelajaran.

d. ketersediaan

Biasanya masalah ketersediaan ini terjadi di sekolah yang fasilitasnya rendah. Ketika guru ingin menunjukkan cara menyalakan komputer tetapi sekolahnya tidak memiliki komputer, maka guru harus memilih media lain seperti menggambarkan langkah-langkah untuk menyalakan komputer di papan tulis.

e. Kualitas teknis

Media yang sangat baik dan sangat bermanfaat ketika media itu memiliki kualitas teknis yang baik pula. Apabila media memiliki kualitas teknis yang bisa digunakan untuk segalanya, untuk beberapa materi, maka media itu bisa dikatakan media yang memiliki kualitas teknis baik untuk memahami siswa dalam belajar.

Setelah mengetahui beberapa faktor dan kriteria dalam memilih media, maka muncullah sebuah tips untuk memilih media yang sesuai dengan faktor dan kriterianya, yaitu:

1. Sesuaikan Jenis Media dengan Materi Kurikulum

Seperti halnya yang sudah dijelaskan pada kriteria memilih media pendidik itu harus menyesuaikan jenis media dengan materi pembelajarannya. Apabila medianya tidak sesuai dengan materi maka kegiatan belajar mengajar tidak akan berjalan dengan baik. Akan tetapi ketika medianya sesuai maka kegiatan belajar mengajar bisa berjalan dengan baik dan bisa mencapai tujuan awalnya.

2. Keterjangkauan dalam pembiayaan

Ketika pendidik tidak memiliki biaya yang cukup, maka pendidik ketika memilih media harus berkonsultasi dengan pendidik lainnya yang sudah berpengalaman dengan masalah pilih memilih media yang cocok dan bermanfaat dalam kegiatan belajar mengajar.

3. Ketersediaan perangkat keras untuk pemanfaatan media pembelajaran

Disetiap jenjang sekolah pasti ada pembelajaran komputer, ketika ada pembelajaran komputer atau yang biasa dikenal dengan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi), tetapi sekolah tidak memiliki fasilitas komputer buat peserta didiknya belajar maka tidak

ada manfaatnya pemilihan media pembelajaran tersebut. Jadi perangkat keras sangatlah bermanfaat untuk menyeimbangi media pembelajaran yang telah dirancang oleh pendidik sebelum melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

4. Ketersediaan media pembelajaran di pasaran

Ketika pendidik ingin membeli media pembelajaran yang dijual di pasaran, penuhi ketersediaan perangkat keras terlebih dahulu untuk memfasilitasi kelas guna membantu kegiatan belajar mengajar. Karena media pembelajaran yang dijual di pasaran itu biasanya sulit untuk difahami oleh peserta didik, jadi harus ada pendamping media lain untuk memahamkan media yang dijual di pasaran tersebut.

5. Kemudahan memanfaatkan media pembelajaran

Setelah semuanya sudah teratasi, tips terakhir yang harus dilakukan oleh pendidik yaitu memilih media yang mudah untuk difahami oleh peserta didik dan mudah digunakannya untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. nurhayati (2020).

6. Fungsi dan manfaat media pembelajaran

a. Fungsi media pembelajaran

Ada banyak pendapat tentang fungsi media pembelajaran. Beberapa berpendapat bahwa media sangat penting untuk pembelajaran karena menentukan seberapa baik dan seberapa baik tujuan pembelajaran tercapai. Dalam bukunya "*Audio Visual Aids to Instruction*", Mc Cown mengatakan bahwa ada empat tujuan media pembelajaran yaitu:

- 1) Untuk mengubah fokus pendidikan formal, dengan menggunakan media pembelajaran yang awalnya abstrak menjadi pembelajaran yang konkret.
- 2) Meningkatkan semangat untuk belajar; dalam hal ini, motivasi sangat berpengaruh bagi Peserta Didik karena penggunaan media selama proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan Peserta Didik menjadi lebih fokus pada Pendidikan

- 3) Untuk memberikan pemahaman yang jelas tentang apa yang dipelajari Peserta Didik, penggunaan media sangat penting dalam proses belajar mengajar.
- 4) Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, terutama meningkatkan pemahaman mereka tentang materi yang disampaikan. Ini karena rasa ingin tahu memungkinkan guru untuk mengetahui bahwa peserta didiknya memperhatikan materi yang disampaikan. (Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 2020).

Media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat membantu Peserta Didik yang kurang aktif dan pasif (Fadilah et al., 2023). Media ini berguna untuk:

- 1) Untuk mendorong Peserta Didik untuk belajar, sebagai pendidik kita dapat memberi anak kata-kata yang membuat mereka sadar bahwa kata-kata tersebut sangat berarti.
- 2) Memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung. Misalnya, pendidik dapat memberi tahu Peserta Didik tentang hal itu sambil duduk, tetapi sekarang mereka dapat melakukannya saat berkeliling ruangan kelas. Untuk membuat Peserta Didik merasa di perhatikan, pendidik dapat menepuk pundak Peserta Didik yang cenderung pasif.
- 3) Peserta didik harus mandiri sesuai dengan kemampuan mereka. Kita tidak boleh memaksa anak untuk menguasai semua mata pelajaran, tetapi kita sebagai pendidik harus mampu mengatasi mereka.

Menurut Wahid (2018), ada dua fungsi media pendidikan (yang sekarang disebut media pembelajaran). Pertama, AVA (*Audio Visual Aids atau Teaching Aid*) berfungsi sebagai media pendidikan. berfungsi untuk memberikan pengalaman yang konkret kepada peserta didik. guru harus menggunakan alat bantu seperti gambar, model, atau

benda konkrit saat mengajar topik tertentu agar Peserta Didik dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru. Fungsi media pertama untuk membantu menjelaskan apa yang disampaikan oleh guru; tanpanya, penjelasan guru akan sangat abstrak.

Kedua fungsi komunikasi, Orang yang menerima (yang membaca, melihat, dan mendengar) dan orang yang menulis dan membuat media (komunikator atau sumber) melakukan fungsi ini. Audiens adalah orang yang membaca, melihat, dan mendengar media dalam komunikasi. Namun, media yang dibuat terdiri dari materi yang ditulis dalam bentuk modul, film, slide dan dokumen yang mengandung pesan yang akan disampaikan kepada orang yang menerimanya. Fungsi kedua dari media pembelajaran adalah untuk memungkinkan Peserta Didik berinteraksi dan berkomunikasi dengannya. Karena itu, media ini merupakan sumber pembelajaran yang penting. Media juga dapat melakukan hal lain, seperti memberikan motivasi kepada Peserta Didik, memberikan informasi, dan mendorong diskusi.

Media pembelajaran sangat penting di zaman sekarang, karena jika kita tidak mengikuti kemajuan, kita akan tertinggal, dan Peserta Didik zaman sekarang mudah bosan karena media yang digunakan hanya tulisan dan lisan. Kita tahu bunga secara lisan, tetapi Peserta Didik hanya tahu bentuknya. Sebagai calon atau mantan pendidik, kita harus menggunakan media sebaik mungkin untuk menarik Peserta Didik dan membuat mereka merasa nyaman. agar peserta didik lebih terfokus pada topik yang dibahas selama kegiatan belajar, dengan penggunaan media pembelajaran, dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran, menarik peserta didik dan membuat pembelajaran lebih mudah dipahami (Fadilah et al., 2023)

Media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dapat membantu Peserta Didik yang kurang aktif dan pasif. Media ini berguna untuk:

- 1) Untuk mendorong Peserta Didik untuk belajar, sebagai pendidik kita dapat memberi anak kata-kata yang membuat mereka sadar bahwa kata-kata tersebut sangat berarti.
- 2) Memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung. Misalnya, pendidik dapat memberi tahu Peserta Didik tentang hal itu sambil duduk, tetapi sekarang mereka dapat melakukannya saat berkeliling ruangan kelas. Untuk membuat Peserta Didik merasa di perhatikan, pendidik dapat menepuk pundak Peserta Didik yang cenderung pasif.
- 3) Peserta didik harus mandiri sesuai dengan kemampuan mereka. Kita tidak boleh memaksa anak untuk menguasai semua mata pelajaran, tetapi kita sebagai pendidik harus mampu mengatasi mereka.

b. Manfaat media pembelajaran

Menguasai media pembelajaran adalah kompetensi pedagogik, yaitu kemampuan guru untuk mengatur dan melaksanakan pembelajaran, menilai pembelajaran, dan mengembangkan Peserta Didik untuk memaksimalkan potensi mereka. Beberapa indikator menunjukkan kemampuan merencanakan pembelajaran ini. Ini termasuk perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dengan instrumen penilaian. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat tersendiri bagi keberhasilan belajar Peserta Didik. (Akhyar et al., 2024).

Menurut (Mariana et al., 2024) menyatakan bahwa manfaat media pembelajaran terutama adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk menyeragamkan cara pelajaran disampaikan. Guru mungkin memiliki pemahaman yang berbeda tentang suatu hal. Dengan menggunakan media, pemahaman yang berbeda ini dapat

dikurangi, sehingga pelajaran disampaikan dengan cara yang konsisten.

- 2) Pembelajaran menjadi semakin menarik. Media dapat menyampaikan informasi secara visual dan audio. Ini memungkinkan deskripsi konsep, prinsip, proses, dan prosedur yang abstrak dan tidak lengkap menjadi lebih jelas dan lengkap
- 3) Pembelajaran semakin interaktif. Media dapat membantu guru dan Peserta Didik dalam komunikasi dua arah secara aktif jika digunakan dengan benar dan dirancang. Tanpa media, guru mungkin lebih cenderung menyampaikan materi kepada Peserta Didik secara "satu arah".
- 4) Waktu belajar dapat dikurangi. Guru sering menghabiskan banyak waktu untuk menjelaskan materi ajar, meskipun waktu yang tersedia sangat terbatas. Namun, jika mereka menggunakan media pembelajaran, mereka dapat menggunakan waktu yang terbatas tersebut secara lebih efektif.
- 5) Belajar Peserta Didik dapat ditingkatkan. Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu Peserta Didik menyerap pelajaran secara lebih luas dan tepat.
- 6) Pembelajaran dapat terjadi kapan saja. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, sehingga dapat dirancang untuk memudahkan Peserta Didik belajar di mana saja dan kapan saja tanpa bergantung pada guru.
- 7) Peserta Didik dapat meningkatkan sikap positif terhadap proses belajar. Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan dan informasi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih baik dan produktif. Media pendidikan berfungsi untuk tujuan instruksi karena informasi harus melibatkan Peserta Didik dalam aktivitas nyata dan

dalam pikiran mereka. Dengan menggunakan media, guru dapat memberikan perhatian lebih besar pada aspek-aspek seperti penyampaian informasi, bimbingan, instruksi, dan motivasi minat dan tindakan.

7. Tujuan pemanfaatan media pembelajaran

Berikut ini adalah tujuan pemanfaatan atau keuntungan praktis dari penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Dita, 2022) yaitu:

- a. Media pembelajaran dapat mempermudah penyampaian pesan dan informasi, meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian Peserta Didik, mendorong motivasi untuk belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara Peserta Didik dan lingkungannya, dan memberikan peluang bagi Peserta Didik untuk belajar sendiri sesuai dengan keinginannya dan kemampuan mereka.
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan indra.
- d. Media pembelajaran dapat memberikan peserta didik pengalaman yang sebanding dengan peristiwa yang terjadi di lingkungan mereka. Mereka juga dapat memungkinkan interaksi langsung dengan guru, keluarga, dan lingkungannya, seperti melalui karyawisata, museum, atau kebun binatang.
- e. Media pembelajaran membuat belajar lebih mudah bagi Peserta Didik karena menyampaikan informasi secara interaktif, visual, atau audio. Salah satu contohnya adalah menggunakan video animasi untuk menjelaskan konsep.
- f. Media pembelajaran memberikan variasi dalam pendekatan pembelajaran, membuat Peserta Didik tidak bosan dan membuat pembelajaran lebih dinamis.

- g. Penggunaan media dapat membantu guru menyampaikan materi dalam waktu yang lebih singkat namun tetap efektif. Salah satu contohnya adalah slide presentasi daripada menulis secara manual di papan tulis.
- h. Media yang menarik, seperti permainan edukatif atau simulasi, dapat mendorong Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar.
- i. Peserta Didik dapat dimotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar melalui media yang menarik, seperti permainan edukatif atau simulasi.
- j. Media interaktif memungkinkan guru dan Peserta Didik bekerja sama, seperti diskusi berbasis video atau presentasi digital.

8. Karakteristik media pembelajaran

Dari perspektif teknologi, sistem simbol, dan kemampuan proses, media memiliki tiga ciri yaitu sebagai berikut (Sari & Fatonah, 2022):

- a. Teknologi yang memudahkan klasifikasi media seperti televisi, radio, surat kabar, buku, internet, dan sebagainya adalah karakteristik yang paling jelas menunjukkan fungsi media. teknologi memiliki efek yang cukup besar pada peningkatan kecerdasan manusia (aspek kognitif).
- b. Salomon mempelajari sistem simbol secara menyeluruh, menjelaskan bagaimana sistem simbol media berhubungan dengan representasi mental. sistem simbol adalah model tampilan atau rangkaian elemen (seperti kata dan komponen gambar) yang saling berhubungan dalam setiap sistem kalimat dan digunakan dalam kaitannya dengan subjek yang dirujuk (seperti kata dan kalimat dalam teks yang mewakili orang, benda, dan tindakan yang disusun untuk membentuk cerita).
- c. Media juga dapat digambarkan dengan kemampuan prosesing yang membantu peserta didik melakukan aktivitas secara efektif dan efisien. media yang dapat memproses data lebih baik daripada

tangan manusia dapat membantu peserta didik melakukan berbagai aktivitas yang sulit secara mandiri

(Aghni, 2018) media pembelajaran mempunyai berbagai macam karakteristik yang akan membantu untuk mendukung sebuah proses pembelajaran. berikut adalah beberapa karakteristik paling utama dari media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Keberwujudan atau format fisik, Media pembelajaran baik cetak (buku, poster) atau digital (e-learning, animasi), dapat berbentuk visual (gambar, diagram, video), atau kinestetik (alat peraga fisik)
- b. Kepraktisan, Media pembelajaran harus mudah digunakan oleh guru dan Peserta Didik. Media yang praktis tidak memerlukan perangkat yang terlalu kompleks atau mahal.
- c. Interaktif, Peserta Didik dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran melalui media pembelajaran yang baik, seperti simulasi, kuis interaktif, atau permainan edukasi.

9. **Pengertian media Animasi *powtoon***

Animasi *powtoon* adalah aplikasi teknologi berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang membantu guru memberikan presentasi selama proses pembelajaran (Elmawati Priskilah, 2021).

Animasi *powtoon* adalah aplikasi yang memiliki banyak fitur animasi yang dapat digunakan untuk membuat pelajaran lebih menyenangkan dengan menyampaikan informasi dalam bentuk menggunakan aplikasi Animasi *powtoon*, anda dapat membuat slide presentasi, video, atau film pendek dengan gambar, suara, dan musik yang bergerak. media pembelajaran Animasi *powtoon* berbasis teknologi yang memiliki unsur suara dan gambar (penglihatan dan pendengaran) dapat membantu Peserta Didik mengingat apa yang diajarkan selama proses pembelajaran). aplikasi Animasi *powtoon*, media pembelajaran berbasis teknologi, memungkinkan Peserta Didik belajar dengan lebih fokus dan meningkatkan minat mereka dalam

pelajaran. (Qurrotaini et al., 2020). Kresnandya (2020) menyatakan bahwa Animasi *powtoon* adalah platform perangkat lunak daring yang memungkinkan Anda membuat video animasi dengan berbagai fitur yang mudah digunakan dan dapat diakses secara online. Platform ini sangat cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena menggabungkan visualisasi dengan suara. Dengan demikian, Animasi *powtoon* adalah platform yang memungkinkan pengguna membuat video animasi dengan mudah tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam desain atau animasi.

Animasi *powtoon* adalah sebuah aplikasi berbasis online yang membuat membuat belajar lebih mudah. Media pembelajaran memiliki animasi yang menarik, termasuk animasi hewan, tumbuhan, manusia, kartun, dan banyak lagi yang dapat digunakan dalam aplikasi Animasi *powtoon*. Media ini juga dilengkapi dengan suara, efek transisi, dan efek lainnya untuk membuat media yang kita buat lebih menarik. Animasi *powtoon* adalah jenis media pembelajaran berbasis masalah yang dapat dibuat media ini berisi materi yang berhubungan dengan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan diharapkan membuat Peserta Didik lebih mudah memahami materi. Saat materi disampaikan, Peserta Didik merasa pembelajaran lebih aktif dan menyenangkan. diharapkan mereka dapat memahami konsep dengan menggunakan Animasi *powtoon*. (Donna, 2021).

10. **Manfaat Animasi *powtoon* sebagai media pembelajaran**

Sekolah harus membangun proses kegiatan pembelajaran (instruksional) jika mereka ingin membangun dan memperjelas proses pendidikan yang mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. proses pembelajaran (pendidikan). agar proses pembelajaran mencapai hasil yang diinginkan, materi dan sumber belajar harus diberikan dengan cara yang paling sederhana dan mudah dipahami Peserta Didik. oleh karena itu, diperlukan alat bantu yang dikenal sebagai alat pembelajaran atau media. (Pertiwi et al., 2022).

Animasi *powtoon*, media video animasi, juga dapat berfungsi sebagai media pembelajaran. Ketika guru memilih media pembelajaran, lima tujuan harus dipenuhi:

- a. sebagai alat untuk membantu menciptakan lingkungan belajar yang efektif,
- b. sebagai bagian yang saling berhubungan satu sama lain untuk menciptakan situasi belajar yang diharapkan,
- c. meningkatkan kecepatan belajar.
- d. meningkatkan kualitas Pendidikan.
- e. mengurangi risiko verbalisme dengan mengkonkritkan yang abstrak.

Aplikasi video animasi tersebut tampaknya memiliki kelima tujuan media pembelajaran, menurut temuan penelitian yang telah dilakukan. Contohnya, Animasi *Powtoon* tampaknya memiliki banyak manfaat yang telah terbukti. misalnya, dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Julianingrum, menemukan bahwa Animasi *powtoon*, alat pembelajaran animasi. dapat meningkatkan hasil belajar akuntansi keuangan. Dalam penelitian lain yang dilakukan oleh Mahendra ditemukan bahwa penggunaan aplikasi video animasi Animasi *powtoon* dapat meningkatkan minat Peserta Didik dalam belajar. hal ini ditunjukkan oleh perilaku Peserta Didik, seperti peningkatan keterlibatan mereka dalam penjelasan guru, peningkatan keterlibatan mereka dengan media dan alat peraga, peningkatan rasa ingin tahu dan keberanian Peserta Didik untuk bertanya, dan peningkatan minat mereka dalam menyelesaikan tugas. selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Trina menemukan bahwa aplikasi pembelajaran Animasi *powtoon* meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran, meningkatkan ketuntasan tugas individu dan kelompok. (T. F. N. Saputra & Mampouw, 2022).

Tidak hanya itu, ada beberapa manfaat media *Powtoon* sebagai media pembelajaran (Y. Wulandari et al., 2020) yaitu sebagai berikut:

- a. Animasi *Powtoon* menggunakan bentuk visual yang menarik seperti animasi, grafik, dan teks dinamis untuk meningkatkan minat Peserta Didik dalam pelajaran dan membuat mereka lebih fokus pada apa yang diajarkan.
- b. materi animasi dapat membantu menyederhanakan materi yang sulit dipahami. Konsep abstrak atau proses yang kompleks dapat dijelaskan dengan cara yang lebih mudah bagi Peserta Didik untuk memahaminya.
- c. Animasi *Powtoon* memungkinkan guru menambahkan elemen interaktif, seperti kuis singkat atau pertanyaan refleksi, yang membantu Peserta Didik lebih aktif saat belajar.
- d. sesuai dengan gaya belajar kinestetik, visual, atau auditori, Animasi *powtoon* menggabungkan gambar, suara, teks, dan animasi untuk membantu menyampaikan informasi melalui berbagai saluran komunikasi.
- e. Dengan Animasi *powtoon*, Anda dapat membuat media pembelajaran dengan cepat tanpa perlu pengalaman desain atau animasi yang hebat.
- f. studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis visual dan animasi dapat meningkatkan retensi informasi Peserta Didik. Peserta Didik cenderung lebih mudah mengingat apa yang diajarkan dengan cara yang menarik.
- g. Animasi *Powtoon* dapat digunakan dalam pembelajaran online untuk membuat materi video yang dapat diakses Peserta Didik kapan saja, mendukung model pembelajaran sinkron.

11. Kelebihan dan kekurangan media Animasi *powtoon*

Kelebihan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut (Anjarsari et al., 2020):

- a. Interaktif.
- b. Penggunaanya sangat praktis.
- c. Media ini mencakup segala aspek indra.

- d. Memberikan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik
- e. media *Powtoon* dapat digunakan kapan saja dan dimana saja secara mandiri,
- f. Animasi *Powtoon* memiliki kemampuan untuk menghasilkan produk dengan animasi, gambar, video, musik, dan suara yang lebih baik.
- g. Animasi *Powtoon* menawarkan banyak template yang dirancang dengan baik untuk berbagai tujuan, termasuk materi pendidikan, pemasaran, presentasi bisnis, dan lainnya. Template-template ini menghemat waktu dan membuat konten menjadi lebih mudah.
- h. Animasi *Powtoon* menyediakan template yang dapat digunakan. ini memudahkan pembuatan konten dan menghemat waktu.
- i. Peserta Didik dapat lebih terlibat dalam belajar, terutama bagi generasi yang lebih terbiasa dengan media digital melalui konten video Animasi *Powtoon*.
- j. Guru dapat mengembangkan kreativitas dalam menyampaikan materi dengan cara yang baru dan unik dengan menggunakan berbagai fitur Animasi *Powtoon*.
- k. Animasi *Powtoon* memungkinkan guru menambahkan teks, gambar, musik, dan suara cerita untuk mendukung materi mereka. Guru juga dapat merekam suaranya sendiri atau menggunakan narasi otomatis.
- l. Dengan membuat video yang inovatif, guru dapat meningkatkan kredibilitas dan profesionalitas mereka di mata Peserta Didik dan orang tua.
- m. Guru dapat mencoba membuat materi pembelajaran dengan versi gratis Animasi *powtoon* tanpa mengeluarkan uang banyak, dan mereka dapat meningkatkan ke versi premium jika diperlukan,
- n. Animasi *powtoon* memungkinkan guru membuat video animasi yang menarik sehingga Peserta Didik lebih tertarik untuk belajar.

(Anjarsari et al., 2020) kekurangan media *powtoon* sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. bergantung pada ketersediaan dukungan teknologi
- b. menurunkan tingkat kreativitas dari berbagai jenis media pengembangan
- c. harus didukung oleh sumber daya manusia yang berpengalaman untuk menjalankannya
- d. harus sesuai dengan sistem dan kondisi saat ini
- e. versi gratis Animasi *powtoon* memiliki beberapa fitur yang terbatas. ini termasuk durasi video yang terbatas, biasanya hanya 3 menit, penerapan watermark pada video, dan jumlah template dan elemen grafis yang terbatas
- f. pelanggan harus berlangganan paket premium, yang sangat mahal bagi individu atau kelompok kecil untuk mendapatkan akses penuh.
- g. tidak semua elemen dapat disesuaikan sepenuhnya. ini termasuk pengaturan animasi tertentu atau detail karakter tertentu.
- h. jika elemen desain memerlukan banyak kustomisasi, pengguna mungkin merasa terbatas.
- i. Animasi *powtoon* tidak cocok untuk video sederhana atau animasi promosi ringan. Namun, jika Anda memiliki proyek animasi yang kompleks dan berkualitas tinggi, Animasi *powtoon* mungkin tidak cukup.

12. Tujuan dan fungsi pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD

Menurut Wahab dan Winataputra (2005), perubahan dari PKN menjadi Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa ada pergeseran makna. istilah sebelumnya, PKn, yang secara teknis diartikan sebagai status formal warga negara, kini bermakna lebih banyak tentang hal-hal yang berkaitan dengan warga negara, termasuk status formal warga negara. secara semantik, "warga negara" (Kn) dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang terkait dengan warga negara. Menurut Wahan dan

Winataputra, istilah Pendidikan Pancasila masih digunakan dalam buku ajar MI dengan huruf kecil "n" dan huruf kapital "N". Menurut mereka, ini berkaitan dengan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kesadaran warga negara terhadap hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang baik. (Triuspita et al., 2020).

Menurut Zamroni, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik warga negara untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis. Ini dicapai melalui pendidikan generasi berikutnya tentang fakta bahwa demokrasi adalah cara hidup masyarakat yang paling efektif untuk melindungi hak-hak warga negara. (Budiutomo, 2013).

a. Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila di Mi/SD

Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) adalah untuk menghasilkan warga negara yang cerdas, bertanggung jawab, dan berkarakter (Cicilia et al., 2022) seperti:

1. Mengembangkan kesadaran nasional dan bernegara dan juga membantu Peserta Didik memahami hak dan tanggungjawab mereka sebagai warga negara dan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bermoral.
2. Mempraktikkan prinsip-prinsip Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti gotong-royong, keadilan, kemanusiaan, dan persatuan
3. Mengajarkan Peserta Didik tentang nilai-nilai demokrasi seperti keterbukaan, keadilan, kebebasan berpendapat, dan penghormatan terhadap perbedaan.
4. Mengajarkan Peserta Didik bagaimana menjadi anggota masyarakat yang baik, pengambil keputusan yang adil, dan pemimpin yang bijak.

b. Fungsi pembelajaran Pendidikan Pancasila di mi/SD

Tujuan pembelajaran disekolah dasar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) adalah mengajarkan Peserta Didik

menjadi warga negara yang baik, berkarakter, dan bertanggung jawab. Secara umum, tujuan pembelajaran PKn di SD mencakup aspek berikut (Fitriyah & Bisri, 2023):

- a) membantu Peserta Didik memahami prinsip-prinsip pancasila, seperti keadilan, toleransi, dan gotong royong.
- b) memupuk nilai-nilai moral seperti kejujuran, tanggung jawab, dan saling menghormati dalam diri Peserta Didik
- c) mengembangkan rasa cinta tanah air, kebanggaan sebagai warga indonesia, dan penghormatan terhadap simbol negara.
- d) memberi Peserta Didik pemahaman tentang budaya, suku, agama, dan bahasa yang beragam di indonesia sehingga mereka dapat menghargai perbedaan.
- e) memberikan pemahaman tentang peran Peserta Didik dalam keluarga, sekolah, dan masyarakat.
- f) mengajarkan hak dan kewajiban sebagai individu maupun anggota masyarakat.
- g) memberi tahu Peserta Didik cara berinteraksi dengan baik dengan teman sebaya, guru, dan lingkungan sosial.
- h) membangun sikap kerja sama, toleransi, dan penyelesaian konflik secara damai.
- i) memperkenalkan aturan di sekolah dan komunitas serta pentingnya mematuhi hukum.
- j) meningkatkan disiplin dan meningkatkan kesadaran akan konsekuensi pelanggaran.
- k) memberi Peserta Didik pemahaman tentang konsep demokrasi seperti musyawarah dan pengambilan keputusan bersama. mereka juga diajarkan untuk berbicara dengan sopan dan menghargai pendapat orang lain.
- l) memberi insentif kepada Peserta Didik untuk menjadi warga negara yang berbudi luhur, bermoral, dan bertanggung jawab.

13. Ruang lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI/SD

Di Madrasah Ibtidaiyah (MI) atau Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Kewarganegaraan mencakup banyak elemen penting dengan tujuan menanamkan kepribadian, kewarganegaraan, dan nilai-nilai kebangsaan (es santosa,2022). Di bawah ini adalah ruang lingkungnya:

- a. memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa.
- b. menumbuhkan rasa toleransi, keadilan, dan kemanusiaan
- c. memahami isi dan makna undang-undang dasar 1945.
- d. memahami hukum dasar dan peraturan dasar yang berlaku di Indonesia dan mengapa penting untuk mematuhi hukum.
- e. memahami dan menghargai berbagai macam budaya, agama, suku, dan tradisi yang ada di Indonesia.
- f. menumbuhkan nilai-nilai seperti toleransi, hormat, dan kerukunan dalam kehidupan bermasyarakat.
- g. mengetahui hak dan tanggung jawab anda sebagai warga negara Indonesia.
- h. memahami betapa pentingnya mengimbangi hak dan kewajiban dalam kehidupan sehari-hari
- i. menumbuhkan rasa cinta tanah air, kebanggaan sebagai warga negara Indonesia, dan semangat bela negara.
- j. menghormati bendera merah putih, lambang negara, dan lagu kebangsaan.
- k. mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, dan menyelesaikan konflik dengan cara damai.
- l. menumbuhkan rasa tanggung jawab dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat.
- m. memahami bahwa sebagai warga negara, mereka harus menjaga lingkungan hidup.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yaitu:

1. Animasi *Powtoon* pada Materi Perubahan Wujud Benda (SD Kelas III, Surabaya. Peneliti & Tahun: Sintia Amilia dkk., Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya (tahun tak disebut, dipublikasikan di NUSRA Journal) Tujuan penelitian adalah Menilai pengaruh animasi *powtoon* terhadap hasil belajar pada materi "Perubahan Wujud Benda". Desain yang digunakan adalah Pra-eksperimen, metode *one group pretest–posttest*. Sampel & Instrumennya berjumlah 24 Peserta Didik. observasi, tes (*pretest & posttest*), analisis SPSS, Hasil penelitian diketahui Nilai rata-rata *pretest* = 64,37; *posttest* = 87,25. Peserta Didik yang tuntas meningkat dari 7 menjadi 22 Peserta Didik dari 24. (signifikansi $\alpha = 0,01 < 0,05$ mendukung H_a). Kesimpulannya adalah Pembelajaran dengan *Animasi Powtoon* secara signifikan meningkatkan hasil belajar Peserta Didik.
2. Nur dkk (2024) Efektivitas Media Pembelajaran Animasi *powtoon* Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik Sekolah Dasar dengan menggunakan Desain: *Pre-experimental (one-group pre-test-post-test)*, kelas V SD, 35 Peserta Didik. Hasil belajar kognitif meningkat signifikan (sig. 2-tailed = 0,000 < 0,05), membuktikan Animasi *Powtoon* efektif meningkatkan hasil belajar IPAS Peserta Didik kelas menggunakan Kuasi-eksperimen, pendekatan kuantitatif. Sampel dan instrument yang digunakan: Kelas IV; penggunaan tes, kuisioner (minat belajar), dokumentasi, analisis SPSS. Hasilnya Ditemukan pengaruh signifikan Animasi *Powtoon* terhadap minat dan hasil belajar; H_0 ditolak, H_a diterima. Kesimpulannya *Animasi Powtoon* berpengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar PPKn.
3. Tuti & Ninawati (2020) Judul: Pengaruh Media Pembelajaran Animasi *powtoon* terhadap Hasil Belajar PKN Materi Hak dan Kewajiban pada Peserta Didik Kelas IV SD. Desain: Quasi-

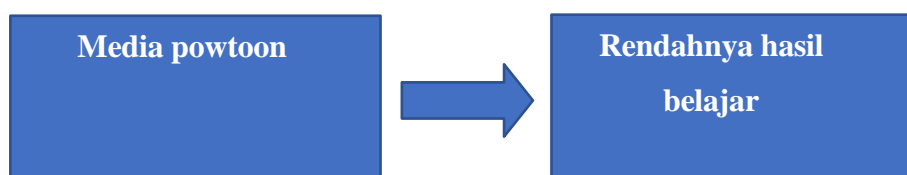
eksperimental pre-test-post-test kontrol, 64 Peserta Didik (kelas eksperimen & kontrol masing-masing 32). Hasil: Skor $t: 3,753 > 1,699$, artinya ada pengaruh signifikan media *Powtoon* terhadap hasil belajar PKn. Kesimpulannya Animasi *Powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar PKn.

4. Puspita dkk. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik di Sekolah Dasar (SDN Darawolong IV, Karawang). Deskripsi & Hasil: Rancangan pre-experimental *one-group pretest-posttest* dengan sampel 29 Peserta Didik kelas IV. Hasil uji hipotesis: Sig. = 0,000 ($< 0,05$)—menunjukkan bahwa Animasi *Powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar matematika Peserta Didik SD.

C. Kerangka Berpikir

Menurut 27 (Syahputri, 2023) Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi ke mana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang berebentuk pernyataan atau narasi-narasi peneliti bertolak dari data dan memanfaatkan teori yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan pembaharuan suatu pernyataan atau hipotesa.

Kerangka berpikir adalah Alur logis yang menjelaskan hubungan antara teori, fakta, dan variabel penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah yang diteliti disebut kerangka berpikir (Hidayat, 2023). Dalam penelitian ini, kerangka berpikir disusun berdasarkan teori media pembelajaran, hasil belajar, dan karakteristik topik Pendidikan Pancasila.



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara pada rumusan masalah penelitian. dalam hal ini, rumusan masalah penelitian telah ditulis dalam bentuk kalimat pertanyaan. untuk saat ini, jawaban yang diberikan tidak didasarkan pada fakta empiris yang dikumpulkan melalui pengumpulan data, tetapi pada teori yang relevan. oleh karena itu, hipotesis juga dapat dianggap sebagai jawaban teoritis pada rumusan masalah penelitian daripada jawaban empiric jadi hipotesis dari penelitian ini adalah:

H₀: Tidak Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasil Di Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

H_a: Terdapat Pengaruh Penggunaan Media *powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasil Di Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu penelitian kuantitatif eksperimen. Menurut (Hastjarjo, 2019) metode eksperimen adalah suatu penelitian yang melibatkan manipulasi variabel independen, mengendalikan variabel luar/extraneous serta mengukur efek variabel independen pada variabel dependen. Desain penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah pre-Experimental Design dengan model *one group pretest dan posttest design*. Alasan digunakan desain ini di karenakan terdapat pretest sebelum di lakukan perlakuan dan posttes setelah di beri perlakuan.

Tabel 3.1
Desain *one grup pretest and posttest*

<i>Pretest</i>	<i>treatment</i>	<i>posttest</i>
O1	x	O2

(Sumber sugiyono,2018)

Keterangan:

O1: Nilai pretest sebelum diberi perlakuan

X: Treatment (diberi perlakuan)

O2: Nilai posttest setelah diberi perlakuan

Berdasarkan rancangan diatas, peneliti melakukan penelitian hanya satu kelompok eksperimen yaitu kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

B. Tempat dan Waktu penelitian

1. Tempat

Tempat penelitian ini akan dilakukan di SDN 24 Tanjung Bonai. Peneliti memilih SDN 24 Tanjung Bonai ini karena disekolah tersebut belum menerapkan media media pembelajaran yang menarik.

2. Waktu

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan pada bulan juli 2025 pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Waktu penelitian ini

disesuaikan dengan melaksanakan kegiatan belajar mengajar disekolah.
Adapun penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2
Rancangan penelitian

Deskripsi kegiatan	sep	okt	nov	des	jan	feb	mar	apr	mei	jun	jul	agus
Observasi awal												
Bimbingan Proposal												
Sempro												
Revisi												
Penelitian												
Bimbingan Penelitian												
Munaqasah												

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam suatu tempat secara terencana menjadi terikat kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi dapat berupa guru, Peserta Didik, kurikulum, fasilitas, Lembaga sekolah, hubungan sekolah masyarakat dan lain sebagainya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga dapat organisasi, binatang, hasil karya manusia dan benda-benda alam yang lain (Amin, 2023) Jadi adapun populasi dari penelitian ini ialah seluruh Peserta Didik Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai. Alasan peneliti menjadikan SDN 24 Tanjung Bonai yaitu dalam penelitian eksperimen menggunakan sekolah sebagai populasi memungkinkan peneliti untuk mengendalikan variabel variabel yang dapat mempengaruhi hasil penelitian.

2. Sampel

Sugiyono (2013) menyatakan bahwa sampel ini adalah sebagian dari populasi konsumen, karena tidak mungkin meneliti semua anggota populasi konsumen. Sampel ini dipilih karena penelitian ini tidak mungkin meneliti semua karakteristik populasi konsumen. Untuk dianggap representatif, sampel harus memiliki karakteristik yang jelas dan lengkap. Dalam penelitian ini, seluruh populasi diambil sebagai sampel melalui teknik "*Total Sampling*". Dalam teknik ini, semua Peserta Didik kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai diambil sebagai sampel, karena jumlah subjek kurang dari 50. Peneliti memilih kelas IV karena dalam proses belajar mengajar, guru belum menerapkan media pembelajaran yang menarik.

D. Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar data lebih mudah diolah dan menghasilkan penelitian yang berkualitas. Data yang telah terkumpul dengan menggunakan instrumen yang akan dideskripsikan, dilampirkan atau digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam suatu penelitian (Makbul, 2021). Agar memudahkan peneliti dalam Menyusun instrumen penelitian maka perlu adanya kisi-kisi instrumen agar bisa menetapkan indikator- indikator dari setiap variabel yang akan diteliti, sehingga di butuhkan wawasan yang luas mengenai variabel yang akan diteliti. (Setiana & Purwoko, 2020).

Tabel 3.4
Kriteria hasil belajar kognitif

Nilai	Interval nilai	Kriteria
A	90 – 100	Sangat baik
B	84 – 92	Baik
C	75 – 83	Cukup
D	< 75	Kurang

Sumber: Arifin (dalam Nurlindayani, et al, 2021)

Keterangan:

A: Sangat Mudah

D: Kurang

B: Baik

E: Sangat Kurang

C: Cukup

Berdasarkan tabel di atas yang memuat tentang kisi-kisi hasil belajar Peserta Didik yang mana dapat digunakan untuk penyusunan instrument penelitian yang memiliki indikator tertentu yang memudahkan peneliti dalam melaksanakan penelitian, oleh karena itu sebelum melakukan analisis instrument penelitian agar nantinya dalam pelaksanaannya bisa berjalan dengan lancar sesuai prosedur yang sudah ditentukan, adapun beberapa analisis instrument penelitian yang perlu dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner (Janna, 2021). Dari pernyataan di ini, peneliti dapat menyimpulkan bahwa validitas instrumen adalah seberapa lama instrumen tersebut benar- benar dapat mengukur. Dengan validitas instrumen maka diharapkan dapat diperoleh data yang benar benar valid. Validitas yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Validitas konstruk

Menurut (Sugiono, 2020) Validitas konstruk merupakan sebuah gambaran yang menunjukkan sejauh mana alat ukur itu menunjukkan hasil yang sesuai dengan teori. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun, setelah itu. Mungkin para ahli akan memberi keputusan: instrumen dapat digunakan tanpa perbaikan, ada perbaikan, dan mungkin dirombak total. Jumlah tenaga ahli yang digunakan 2 orang dan umumnya mereka yang telah bergelar Magister sesuai dengan lingkup yang diteliti. Berdasarkan pendapat di atas, dapat di pahami bahwa validitas konstruk digunakan untuk mendapatkan pendapat atau pertimbangan dari para ahli untuk melihat suatu instrument valid. Jumlah tenaga ahli yang digunakan adalah oleh 2 orang dosen dan 1 orang guru kelas yaitu oleh Bapak Syaiful Marwan, M. Pd d, Ibu Wilda Fathia, M. Pd dan ibu Erna Rasista S.Pd, Gr. Saran dan masukan dari validator pada pertemuan pertama tata penulisannya harus jelas, pada pertemuan kedua pebaiki bahasa soal dan harus lebih sederhana, pada perbaikan ketiga diberi aspek penilaian validitas dapat dipergunakan dengan sedikit revisi. Setelah semuanya diperbaiki pada pertemuan kedua semua instrument dinyatakan sudah bisa digunakan untuk penelitian (Syaiful Marwan, M. Pd, Validator). Saran dan masukan dari validator pada pertemuan pertama desain pada format modul ajar terlalu polos dan tidak berwarna, penggunaan istilah lebih diperhatikan lagi, kemudian tata penulisannya harus lebih diperjelas dan konsisten dalam penggunaan bahasa. Setelah semuanya diperbaiki pada pertemuan keempat semua instrument disetujui dan dinyatakan sudah bisa digunakan untuk penelitian (Wilda Fathia, M. Pd, Validator). Saran dan masukan dari validator yaitu perbaikan modul ajar pada bagian tujuan pembelajaran. Dan juga perbaikan penulisan didalam instrument tes. (Erna Rasista, S.Pd, Gr)

2. Validitas butir

Validitas butir adalah ketepatan setiap item pertanyaan atau pernyataan dalam instrumen penelitian untuk benar-benar mengukur aspek yang hendak diukur. Menurut Sugiyono (2019:125), “validitas butir adalah tingkat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti melalui instrumen penelitian.” Artinya, sebuah instrumen dianggap valid apabila butir-butir pertanyaannya mampu merepresentasikan indikator dari variabel yang diteliti secara tepat. Untuk mengetahui validitas butir, Sugiyono menjelaskan bahwa setiap item harus diuji dengan cara mengkorelasikan skor item dengan skor total. Apabila nilai korelasi menunjukkan angka yang signifikan, maka butir soal tersebut valid. Sebaliknya, jika korelasinya rendah atau tidak signifikan, maka item dianggap tidak valid dan perlu direvisi atau dibuang. Dengan demikian, validitas butir merupakan syarat mutlak dalam penelitian agar instrumen benar-benar mampu mengukur variabel penelitian secara tepat, sehingga data yang diperoleh dapat dipercaya serta memiliki kesahihan ilmiah.

3. Validitas isi

Validitas isi didefinisikan sebagai tingkat dimana sebuah tujuan mengevaluasi cukupnya substansi yang dimaksud. Menurut (utomo, 2018) Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompete atau expert judgment. Validitas isi mencakup hal-hal yang berkaitan dengan bagaimana item item menggambarkan pengukuran dalam cakupan yang diinginkan. Validitas isi merupakan sebuah fungsi yang menunjukkan seberapa baik instrumen yang digambarkan atau ditetapkan. Setelah dikonsultasikan dengan ahli, maka selanjutnya diuji coba kepada non sampel. Untuk melihat valid atau tidaknya instrumen maka dilakukan uji validitas dengan menggunakan teknik uji *person product moment* dengan menggunakan program SPSS.

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan:

R_{xy} : besarnya validitas soal

N : jumlah peserta tes

X : jumlah skor butir

Y : jumlah skor total

Sebelum melakukan uji coba, soal-soal dan segala yang berkaitan dengan tes yang akan dilakukan divalidasi terlebih dahulu melalui validasi ahli (*Expert Judgement*) oleh 2 orang dosen yaitu oleh Bapak Syaiful Marwan, M. Pd dan Ibu Wilda Fathia M. Pd. Setelah validator menyatakan soal layak dipakai uji coba, tahap selanjutnya peneliti melakukan uji coba soal diluar sampel penelitian. Soal yang akan digunakan untuk mengukur hasil belajar Peserta Didik tersebut, yang peneliti lakukan terlebih dahulu diuji coba kepada Peserta Didik diluar sampel, yaitu Peserta Didik yang ditunjuk sebagai kelompok uji coba. Di dalam penelitian ini, uji coba dilakukan di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai dengan jumlah Peserta Didik 14 orang. Dalam penelitian ini peneliti melakukan uji coba yang terdiri dari 20 soal objektif. Uji coba ini dilakukan agar diperoleh hasil penelitian yang valid dan reliable sehingga diperoleh hasil penelitian yang valid dan reliabel pula. Selain itu, juga dilakukan perhitungan tingkat kesukaran dan daya beda soal agar instrument benar benar dapat dikatakan layak dan baik. Perhatikan tabel dibawah ini!

Tabel 3.5

**Uji
soal**

No soal	Nilai (r) hitung	Nilai (r) tabel	Kesimpulan
1	0,500	0,396	Valid
2	0,641	0,396	Valid
3	0,484	0,396	Valid
4	0,811	0,396	Valid
5	0,453	0,396	Valid
6	0,453	0,396	Valid
7	-0,019	0,396	Tidak valid
8	0,482	0,396	Valid
9	0,427	0,396	Valid
10	0,482	0,396	Valid
11	0,583	0,396	Valid
12	0,284	0,396	Tidak valid
13	0,430	0,396	Valid
14	-0,412	0,396	Tidak valid
15	-0,011	0,396	Tidak valid
16	0,547	0,396	Valid
17	0,536	0,396	Valid
18	0,500	0,396	Valid
19	0,641	0,396	Valid
20	0,117	0,396	Tidak valid

validitas

Dari tabel di atas pencarian validitas didapatkan dari 20 butir soal, ditemukan 15 butir soal dikategorikan valid dan 5 soal dikategorikan tidak valid. Lihat tabel dibawah ini.

Tabel 3.6
Kevalidan soal

Kategori soal	Nomor soal	Jumlah soal
Valid	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 13, 16, 17, 18, 19,	15
Tidak valid	7, 12, 14, 15, 20	5

2. Uji instrument

Peneliti melakukan uji instrument ini di SDN 24 Tanjung Bonai pada tanggal 14 Juli 2025. Setelah mendapatkan hasil validasi instrumen yang valid, selanjutnya peneliti wajib untuk menguji cobakan instrumen penelitian tersebut pada subjek penelitian. Data hasil uji coba instrumen digunakan untuk menentukan derajat reliabilitas, dengan kata lain instrumen yang disusun reliabel atau tidak. Peneliti menggunakan rumus Cronbach Alpha, karena rumus ini sangat fleksibel dengan hasil akurat. Adapun Langkah-langkah dalam uji reliabilitas menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Masukkan Data ke SPSS.
- 2) Buka Menu Reliability Analysis.
- 3) klik menu *Analyze > Scale > Reliability Analysis*.
- 4) Pilih Variabel yang diuji.
- 5) Di kotak dialog, pindahkan variabel yang akan diuji reliabilitasnya ke kotak Items.
- 6) Pilih Model Reliabilitas, secara default, SPSS akan memilih Cronbach's Alpha. Pastikan pilihan ini sesuai. Jika perlu, klik tombol Statistics untuk memilih analisis tambahan, seperti: Scale if item deleted (untuk melihat pengaruh penghapusan item terhadap reliabilitas). Descriptive statistics (untuk melihat statistik deskriptif dari setiap item).
- 7) Jalankan Analisis, Klik OK untuk menjalankan analisis.
- 8) Interpretasikan Output Hasil output akan menampilkan nilai Cronbach's Alpha.

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Cronbach's Alfa $> 0,60$ maka dinyatakan reliabel atau konsisten
- 2) Jika nilai Cronbach's Alfa $< 0,60$ maka dinyatakan tidak reliabel atau konsisten

tabel 3.7
uji reabilitas instrument soal

Cronbach's Alpha	N of Items
,630	20

Dari tabel 3.7 dapat disimpulkan bahwa nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,630. Karena nilai Cronbach's Alpha $0,630 > 0,60$, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji realibilitas di atas, dapat disimpulkan bahwa soal tes tersebut reliabel atau konsisten.

3. Tingkat kesukaran soal

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada suatu tingkat kemampuan atau bisa dikatakan untuk mengetahui sebuah soal itu tergolong mudah atau sukar (fatimah & alfath, 2019). Soal yang baik tidak terlalu mudah atau terlalu sulit. Teori yang dikemukakan oleh (Yuslita, 2016) Untuk memperoleh indeks kesulitan, dapat menggunakan rumus berikut: $P = B:JS$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B= Banyak peserta yang menjawab benar

Js= jumlah seluruh peserta didik

Tabel 3.8
Indeks kesukaran soal

Klasifikasi indeks kesukaran soal	
$0,00 \leq IK < 0,20$	Sangat sukar
$0,20 \leq IK < 0,40$	sukar
$0,40 \leq IK < 0,60$	sedang
$0,60 \leq IK < 0,90$	Mudah
$0,90 \leq IK < 1,00$	Sangat mudah

Hasil pencarian pencarian interpretasi pada uji coba awal untuk tingkat kesukaran dapat dilihat dari tabel dibawah ini!

Tabel 3.9
Tingkat kesukaran soal

No soal	Indeks kesukaran	keterangan
1	0,642	Mudah
2	0,642	Mudah
3	0,714	Mudah
4	0,785	Mudah
5	0,714	Mudah
6	0,642	Mudah
7	0,571	Sedang
8	0,785	Mudah
9	0,500	Mudah
10	0,785	Mudah
11	0,714	Mudah
12	0,714	Mudah
13	0,928	Sangat mudah
14	0,714	Mudah

15	0,785	Mudah
16	0,642	Mudah
17	0,785	Mudah
18	0,642	Mudah
19	0,642	Mudah
20	0,571	Mudah

Berdasarkan tabel 3.10 dapat disimpulkan bahwa soal tes Pembelajaran Pendidikan Pancasila sebanyak 17 butir soal berada pada kategori mudah, 2 butir soal berada pada sedang, 1 butir soal berada pada kategori sangat mudah. Perhitungan indeks kesukaran ini berbantu kepada SPSS. Perhatikan tabel dibawah ini!

Tabel 3.10

Kriteria tingkat kesukaran soal

Kategori soal	Nomor soal	Jumlah
Sangat mudah	13	1
Mudah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 11, 12, 14, 15, 16, 17, 18, 19	17
Sedang	20, 7	2
sukar		
Sangat sukar		

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa kriteria soal kategori mudah terdapat 17 soal, pada kategori sedang terdapat 2 soal dan kategori sangat mudah terdapat 1 buah soal. sebagian besar soal berada pada tingkat kesulitan mudah sehingga keseluruhan tes ini cenderung memiliki tingkat kesulitan yang rendah.

4. Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal merupakan soal-soal yang diuji hasil belajar memiliki kemampuan untuk membedakan Peserta Didik yang sangat mampu dengan Peserta Didik yang kurang mampu. Dengan rumus:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D= angka indeks diskriminasi

B_A= banyak Peserta Didik kelompok atas yang menjawab pertanyaan benar

B_B= banyak Peserta Didik kelompok bawah yang menjawab pertanyaan salah

J_B= jumlah Peserta Didik yang termasuk dalam kelompok bawah

Tabel 3.11
Indeks daya mutu soal

Angka indeks	kriteria
0,71 – 1,00	Daya pembeda sangat kuat
0,41 – 0,70	Daya pembeda baik
0,21 – 0,40	Daya pembeda sedang
0,00 – 0,20	Daya pembeda lemah
Nilai -0	Daya pembeda sangat lemah

Nilai -0 Daya pembeda sangat lemah Hasil pencarian interpretasi daya pembeda pada uji awal dapat dilihat pada tabel dibawah ini!

Tabel 3.12
Daya pembeda soal

No soal	Diskriminasi (D)	Keterangan
1	0,428	Daya pembeda baik
2	0,142	Daya pembeda lemah
3	0	sangat lemah
4	0,428	Daya pembeda baik
5	-0,286	sangat lemah
6	0,142	Daya pembeda lemah
7	0	Sangat lemah
8	0,428	Daya pembeda baik
9	0,142	Daya pembeda lemah
10	0,142	Daya pembeda lemah
11	0,285	Daya pembeda sedang
12	0	Sangat lemah
13	0,142	Daya pembeda lemah
14	0	Sangat lemah
15	-0,143	Sangat lemah
16	0,428	Daya pembeda baik
17	0,142	Daya pembeda lemah
18	0,142	Daya pembeda lemah
19	0,142	Daya pembeda lemah
20	0	Sangat lemah

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa ada 15 soal yang digunakan oleh peneliti yaitu semua yang ada pada kategori baik dan lemah. Peneliti membuang semua soal yang berada pada kategori sangat lemah dengan alasan, Setelah melalui proses analisis saya menemukan bahwa soal tersebut memiliki kelemahan dalam validitas.

Dari tabel di atas dilihat hasil interpretasi daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 3.13
Interpretasi daya pembeda soal

Kategori soal	Nomor soal	jumlah
Sangat kuat		
Baik	1, 4, 8, 16	4
Sedang	11	1
Lemah	2, 6, 9, 10, 13, 17, 18, 19	8
Sangat lemah	3, 5, 7, 12, 14, 15, 20	7

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes. Tes merupakan sebuah teknik mengumpulkan data yang berupa soal atau penugasan kepada subjek untuk diperlukan datanya. Tes ini berguna untuk mengukur kemampuan dari subjek yang akan diteliti. Peneliti memberikan tes pada kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di capaian pembelajaran (CP) yaitu peserta didik dapat memahami keberagaman identitas masyarakat dilingkungan sekitar, yang mana tes ini dilakukan dengan cara memberikan soal HOTS (*Higher Order Thinking Skills*) kepada Peserta Didik. Adapun beberapa teknik tes yang digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar Peserta Didik Yang mana ada beberapa tes yang akan dilakukan yaitu:

- a. *Pretest* atau tes awal sebelum diberikan sebuah Tindakan atau sebagai treatment, tes awal ini memiliki tujuan untuk mengetahui hasil belajar Peserta Didik sebelum diberikan Tindakan atau penggunaan media animasi *Powtoon*.
- b. *Treatment* Perlakuan yang diberikan merupakan sebuah Tindakan yang setelah diberikan sebuah tes awal dalam penelitian ini, Adapun treatment yang diberikan yaitu penggunaan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar Peserta Didik.

- c. *Posttest* atau tes akhir Setelah dilakukan perlakuan atau Tindakan maka yang dilakukan terakhir adalah tes akhir agar bisa mengetahui pengaruh dari treatment atau perlakuan dari media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar Peserta Didik.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses mencari ataupun menyusun data secara sistematis dari data hasil wawancara, observasi, dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke bentuk kategori, menjabarkan ke bentuk unit-unit dan menyusun bentuk pola. Analisis data adalah pengelompokan berdasarkan variable seluruh responden yang diteliti. Analisis data menjadi bagian yang harus dikerjakan oleh seorang peneliti dalam menyelesaikan proyek penelitiannya. Menurut (Sutisna, 2020) Ada dua jenis analisis data yang secara umum dipakai dalam proses penelitian yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif. Pembagian kedua jenis analisis data penelitian tersebut didasarkan pada pendekatan penelitian yang digunakannya yaitu pendekatan penelitian kuantitatif atau pendekatan penelitian kualitatif. Bisa juga pembagian jenis analisis data penelitian ini didasarkan pada jenis data yang di analisisnya, jika jenis datanya berupa data kuantitatif maka teknik analisis datanya juga menggunakan teknik analisis kuantitatif begitu juga sebaliknya jika datanya kualitatif maka teknik analisisnya juga menggunakan teknik analisis data kualitatif. Kedua faktor tersebutlah yang menentukan teknik analisis yang akan digunakan oleh seorang peneliti untuk menganalisis data yang dikumpulkan dari lapangan. Dalam penelitian ini peneliti terfokus pada analisis data menggunakan kuantitatif. Peneliti menggunakan analisis data kuantitatif eksperimen dikarenakan untuk melihat pengaruh dari penggunaan media pembelajaran Animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Identitas Masyarakat Dilingkungan Tempat Tinggalku di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

a) Uji normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran berdistribusi normal atau tidak. Ada banyak cara untuk menguji normalitas data, dan masing-masing akan memiliki hasil keputusan yang berbeda (Sintia, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Ghozali (2018:160) Uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* lebih sesuai digunakan untuk jumlah sampel yang relatif kecil (kurang dari 50 sampel), namun juga tetap dapat digunakan untuk sampel yang lebih besar. Uji Shapiro-Wilk adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi data. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu sampel data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji Shapiro-Wilk banyak digunakan karena dianggap lebih sensitif dan akurat, terutama untuk ukuran sampel kecil hingga sedang ($n < 50$), meskipun juga dapat digunakan pada sampel yang lebih besar. uji normalitas dilihat dari data SPSS 26. Uji normalitas hasil data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji statistik uji one Shapiro wilk. Dengan ketentuan: Jika nilai p-value $> 0,05$, maka data berdistribusi normal. Jika nilai hitung p-value $\leq 0,05$, maka tidak berdistribusi normal.

b) Uji homogenitas

Uji Homogenitas merupakan teknik yang diperlukan dalam menganalisis data. Karena hal tersebut dilakukan untuk mengetahui apakah varian populasi sama atau tidak. Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan *Software Statiscal Package for Sosial Sciences* (SPSS) 22. Adapun taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Cara menafsirkan uji levene yaitu sebagai berikut.

- 1) Jika nilai hitung $< 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua data atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.

2) Jika nilai hitung $> 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua data atau lebih kelompok populasi adalah sama.

c) Uji hipotesis

Teknik analisis data dilaksanakan dengan cara membandingkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan cara menguji statistik uji-t. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara dengan melakukan pengujian H_0 dan H_a di antaranya sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat pengaruh media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

H_a = terdapat pengaruh media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

BAB IV
HASIL DAN PEMBAHASAN

A. DESKRIPSI DATA

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 24 Tanjung Bonai, Kecamatan Lintau Buo Utara, Kabupaten Tanah Datar, Provinsi Sumatra Barat. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas IV yang berjumlah 30 orang peserta didik. Tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah keseluruhan peserta didik kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai adalah 30 orang. Jumlah soal *pretest* dan *posttest* yang diberikan adalah sebanyak 15 butir soal yang terdiri dari soal objektif. Berdasarkan nilai tes ini, selanjutnya dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 4.1

Data tes hasil belajar Peserta Didik setelah dilakukan *pretest* dan *posttest*

Hasil tes	Nilai minimum	Nilai maksimum	<i>mean</i>
<i>Pretest</i>	34,0	87,0	64,5
<i>posttest</i>	87,0	100	89,9

Hasil tes hasil belajar peserta didik kelas sampel ditunjukkan dalam tabel, dengan nilai minimum 34,0 dan nilai maksimum 87,0, dan nilai rata-rata 64,5. Hasil analisis data ini menunjukkan tingkat hasil belajar awal peserta didik sebelum menerima intervensi atau perlakuan tertentu. Skor *pretest* ini menunjukkan bagaimana skor peserta didik tersebar sebelum mereka mengikuti program atau pembelajaran yang diujikan.

Hasil *posttest* juga menunjukkan bahwa setelah intervensi atau perlakuan diterapkan, nilai minimum meningkat menjadi 87,0, nilai maksimum meningkat menjadi 100, dan rata-rata *posttest* mencapai 89,9. Data ini menunjukkan bahwa kemampuan hasil belajar peserta didik meningkat secara signifikan setelah program atau pendekatan pembelajaran diterapkan. Rata-rata *posttest* yang lebih tinggi dari *pretest*

menunjukkan bahwa media animasi *powtoon* yang digunakan meningkatkan hasil belajar peserta didik terhadap materi yang diajarkan.

a. Gambar hasil tes belajar Peserta Didik kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai

1) Deskripsi data *Pretest*

Test dilakukan di SDN 24 Tanjung Bonai untuk menggambarkan kelas eksperimen kelas IV. Jumlah soal tes adalah 15 butir, terdiri dari soal objektif. Setelah nilai pretest diketahui, hasil tes peserta didik dikategorikan. Pertama, nilai tertinggi dan terendah dari *pretest* dikumpulkan untuk mengklasifikasikan nilai tes tersebut. Kemudian, mengurangi nilai tertinggi dengan nilai terendah, hasil pengurangan ditambah satu, dan hasilnya dibagi empat untuk membuat jalur skala yang dibutuhkan.

Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil pretest kelas eksperimen yaitu kelas IV dapat dilihat pada tabel 4.2 untuk memperoleh jumlah persentase dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah N atau banyaknya individu dan dikali seratus.

Tabel 4.2
Deskripsi Kategori Persentase Skor Pretest pada Peserta Didik kelas IV

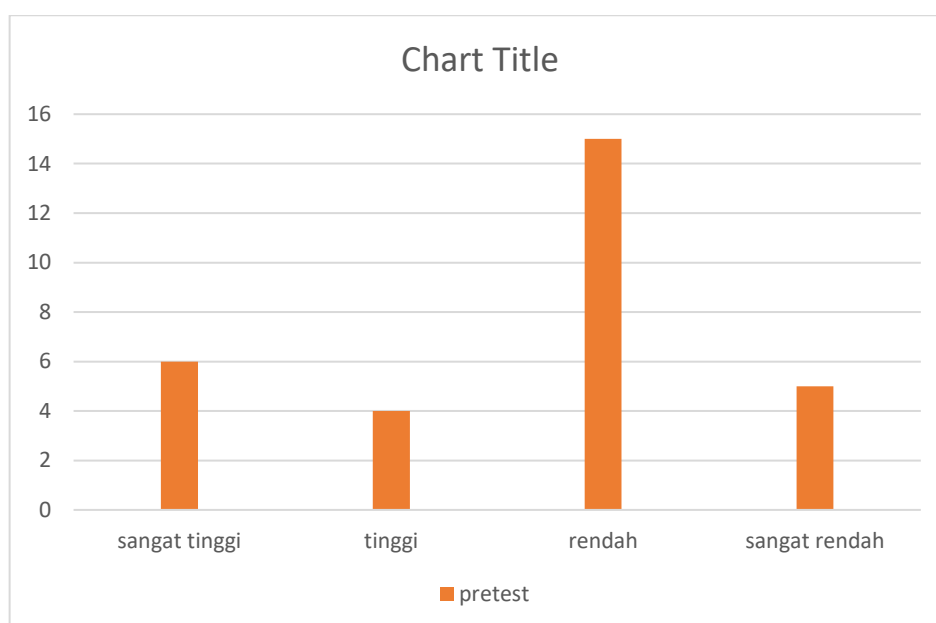
no	interval	kategori	frekuensi	%
1	Sangat tinggi	84,8-100	6	20%
2	tinggi	67,7-84,7	4	13,33%
3	Rendah	50,6-67,6	15	50%
4	Sangat rendah	16,5-50,5	5	16,67%
	jumlah		30	100%

Dari data yang ditampilkan pada tabel 4.2 di atas terdapat subjek terdiri dari kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat

rendah jumlah peserta didik yang memiliki hasil kategori hasil pretest sangat tinggi yaitu 6 orang ditaraf 20 %, di kategori tinggi berjumlah 4 orang di taraf 13,33 %, di kategori rendah berjumlah 15 Orang di taraf 50 %, dan di kategori sangat rendah berjumlah 5 Orang di taraf 16,67 %. Untuk lebih mudah membandingkan distribusi tersebut, dapat digambarkan dalam histogram berikut.

Gambar 4.1

Diagram batang nilai *pretest* Peserta Didik



b. Pelaksanaan perlakuan

Penelitian ini membutuhkan perlakuan khusus. Perlakuan ini dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *Powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penelitian yang dilakukan ini Melibatkan subjek penelitian yang telah ditetapkan, di mana perlakuan diberikan sebanyak 3 kali dalam bentuk pertemuan tatap muka. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 15 juli 2025 dengan memberikan soal pretest sebanyak 15 buah soal pilihan ganda. diikuti dengan pertemuan kedua pada tanggal 19 juli 2025 pertemuan kedua dilaksanakan berupa mengajar dengan menggunakan media

powtoon, setelah itu pada tanggal 21 juli 2025 melakuka treatment ke tiga dan melanjutukan dengan memberikan soal Posttest Perlakuan ini dirancang untuk memberikan intervensi yang terstruktur dalam upaya meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi identitas masyarakat dilingkunga sekitar tempat tinggalku. Selama pelaksanaan perlakuan, materi yang disampaikan kepada peserta didik difokuskan pada pengajaran identitas masyarakat dilingkungan sekitar tempat tinggalku. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan hasil belajar peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan. Setiap pertemuan perlakuan dilakukan secara tatap muka, memungkinkan interaksi langsung antara peneliti dan peserta didik untuk memfasilitasi pemahaman yang lebih baik terhadap materi yang diajarkan. Dengan demikian, penelitian ini menggunakan media pembelajaran berbasis media *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan media dan materi yang relevan dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

1) Pertemuan 1

a. Perencanaan

Sebelum memulai tahap penelitian, peneliti terlebih dahulu membuat rancangan yang mencakup tindakan yang akan dilakukan di lapangan. Rancangan ini dibuat dengan tujuan untuk memastikan bahwa penelitian akan dilakukan dengan cara yang sistematis dan terorganisir. Oleh karena itu, setiap perlakuan yang diberikan dapat dilakukan secara teratur dan efektif, yang dapat membantu mencapai tujuan penelitian. Penelitian dimulai pada tanggal 15 juli 2025, dan perlakuan pertama dilakukan pada materi tertentu. Untuk memastikan bahwa setiap langkah yang diambil sesuai dengan tujuan penelitian, peneliti telah menyusun rencana kegiatan yang rinci. Untuk membuat temuan penelitian lebih valid dan dapat diandalkan, sejumlah kegiatan akan dilakukan untuk mendukung penelitian secara keseluruhan. Adapun rencana yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a) menyiapkan modul ajar pertemuan pertama
 - b) menyiapkan absen Peserta Didik
 - c) menyiapkan media pembelajaran *powtoon* pakaian adat dan suku.
- b. Pelaksanaan

Setelah peneliti merumuskan perencanaan selanjutnya yaitu peneliti melaksanakan perlakuan pertama dengan peserta didik sebanyak 30 orang secara tatap muka yang dilaksanakan didalam ruang belajar. Peneliti memulai pembelajaran dengan memberikan peninjauan sebagai tahap awal. mengkondisikan Peserta Didik untuk menerima pelajaran. Kegiatan orientasi ini dimulai dengan doa bersama untuk membuka pelajaran. Selanjutnya, guru mengecek kehadiran Peserta Didik, memotivasi Peserta Didik, dan memberikan penghargaan kepada Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran. Selanjutnya, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

Kegiatan inti dimulai dengan merumuskan masalah melalui pemberian pertanyaan pemantik. Pertanyaan tersebut meliputi “apakah yang dimaksud dengan identitas masyarakat?”, “apa saja yang membedakan masyarakat disekitar tempat tinggalmu?”, “mengapa kita harus menghargai perbedaan diantara msyarakat?”. Pertanyaan ini dirancang untuk merancang Peserta Didik dan mengarahkan mereka pada pemahaman mendalam mengenai materi identitas masyarakat. Dengan memulai diskusi dari pertanyaan tersebut, peneliti berharap dapat menarik perhatian Peserta Didik setelah peneliti menayangkan tayangan video *powtoon* sehingga dapat meningkatkan hasil belajar Peserta Didik.

Peneliti menayangkan tayangan video pembelajaran yang menampilkan animasi karakter tentang pakaian adat dan suku bangsa. Sebagian besar Peserta Didik menunjukkan antusiasme tinggi saat video di putar. Terlihat dari 90% Peserta Didik melihat ke layer didepan tanpa mengalihkan pandangan. setelah tayangan

video, peneliti Kembali menjelaskan secara singkat materi yang sudah ditampilkan. Setelah itu peneliti dan peserta didik menganalisis Bersama sama terkait materi yang sudah dipaparkan dan juga peneliti mengaitkan materi dengan lingkungan sekitar peserta didik. Setelah itu peneliti memberikan lembar kerja peserta didik secara perorangan yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik apakah bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dari evaluasi hasil lkpd Peserta Didik lebih dominan menjawab benar.

c. Evaluasi

Evaluasi merupakan langkah krusial yang dilakukan oleh peneliti setelah penerapan perlakuan pertama. Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mengukur sejauh mana media pembelajaran *powtoon* mempengaruhi kemampuan berpikir kritis Peserta Didik terhadap materi yang telah diberikan dalam perlakuan pertama. Evaluasi ini mencakup berbagai aspek, seperti tingkat pemahaman Peserta Didik, media *powtoon*, serta respons Peserta Didik terhadap materi. Melalui evaluasi ini, peneliti dapat memperoleh data empiris yang menggambarkan dampak langsung dari media *powtoon* tersebut.

Hasil evaluasi yang diperoleh akan menjadi dasar penting untuk menyusun strategi dan perlakuan pada tahap penelitian selanjutnya. Data yang dikumpulkan tidak hanya memberikan gambaran tentang keberhasilan atau kekurangan media pembelajaran yang digunakan, tetapi juga membantu peneliti dalam melakukan penyesuaian dan perbaikan yang diperlukan. Dengan demikian, setiap tahapan penelitian dapat dilaksanakan dengan lebih baik dan terarah, berdasarkan temuan yang diperoleh dari evaluasi sebelumnya. Hal ini memastikan bahwa penelitian berjalan secara sistematis dan setiap keputusan didasarkan pada data yang valid dan reliabel.

2) Pertemuan kedua

a. Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum dilakukannya penelitian di lapangan, diperlukan penyusunan rancangan penelitian terlebih dahulu. Rancangan ini berfungsi sebagai panduan yang membantu peneliti dalam mencapai tujuan penelitian dengan lebih terstruktur dan efisien. Rancangan penelitian mencakup langkah-langkah yang harus dilakukan, metode yang akan digunakan, serta sasaran yang ingin dicapai. Dengan adanya rancangan yang jelas, peneliti dapat memastikan bahwa setiap tahap penelitian dilakukan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, sehingga meningkatkan validitas dan reliabilitas hasil penelitian. Pada perlakuan kedua yang dilaksanakan pada tanggal 19 juli 2024, peneliti mengadakan pertemuan tatap muka dengan Peserta Didik kelas IV. SDN 24 Tanjung Bonai. Pertemuan ini difokuskan pada materi "makanan khas daerah ". Untuk memaksimalkan efektivitas pembelajaran, peneliti menyusun rancangan yang detail dan komprehensif. Rancangan tersebut mencakup berbagai aspek pembelajaran, seperti metode pengajaran, media *powtoon* serta aktivitas yang akan dilakukan selama pertemuan. Dengan rancangan yang matang, diharapkan Peserta Didik dapat memahami materi dengan lebih baik, serta penelitian dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan yang diinginkan. Hal hal yang perlu dipersiapkan adalah sebagai berikut:

- a. menyiapkan modul ajar pertemuan kedua
- b. menyiapkan media *powtoon* tentang makanan khas daerah

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan perlakuan kedua dilakukan oleh peneliti kepada Peserta Didik kelasI IV di SDN 24 Tanjung Bonai dengan materi " makanan khas daerah". Pada perlakuan ini, peneliti akan fokus membahas tentang jenis jenis makanan khas setiap daerah.

Langkah pertama dalam perlakuan ini adalah peninjauan yang bertujuan untuk mempersiapkan Peserta Didik secara mental dan fisik sebelum memulai pembelajaran, sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan belajar dengan lebih baik dan fokus.

Langkah pertama adalah peninjauan untuk mempersiapkan Peserta Didik secara mental dan fisik, dimulai dengan doa, absensi, serta penyampaian tujuan pembelajaran agar Peserta Didik lebih fokus dan terarah. Selanjutnya, peneliti memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penjelasan ini bertujuan agar Peserta Didik memahami apa yang diharapkan dari mereka selama pembelajaran berlangsung dan bagaimana mereka akan belajar. Dengan demikian, Peserta Didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih terarah dan efektif. Lalu peneliti menayangkan video pembelajaran *powtoon* tentang makanan khas daerah kepada Peserta Didik dan selanjutnya menganalisis Bersama sama terkait materi yang sudah ditampilkan

gambar 4.2

penayangan video *powtoon* oleh peneliti kepada peserta didik



Pada perlakuan kedua ini peserta didik harus terlibat aktif dalam memahami penjelasan materi yang ditayangkan. Agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, peneliti meminta peserta didik menceritakan pengalaman mereka mencicipi salah satu makanan khas daerah tersebut yang bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran sehingga hasil peserta didik dapat meningkat.

a. Evaluasi

Berdasarkan hasil analisis pretest, ditemukan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan dalam memahami pengertian identitas masyarakat. Penelitian menunjukkan bahwa peserta didik menghadapi tantangan dalam mengidentifikasi materi yang diberikan. Kesulitan yang ditemui peserta didik dalam mengidentifikasi materi dan menetapkan pengertian dari keberagaman tersebut menyoroti pentingnya pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif.

c. Pertemuan ketiga

a. Perencanaan

Sebagai seorang peneliti, sebelum dilakukannya penelitian di lapangan, diperlukan penyusunan rancangan penelitian terlebih dahulu. Rancangan ini sangat penting karena berfungsi sebagai panduan yang akan membantu peneliti dalam mencapai tujuan penelitian secara sistematis dan terstruktur. Rancangan tersebut mencakup langkah- langkah yang akan diambil, media yang akan digunakan, serta sasaran yang ingin dicapai. Dengan adanya rancangan yang matang, peneliti dapat memastikan bahwa setiap tahap penelitian berjalan sesuai dengan rencana dan dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Pada perlakuan ketiga, yang dilaksanakan pada tanggal 21 juli 2025 peneliti mengadakan pertemuan tatap muka dengan 30 Peserta Didik kelas IV. Pertemuan ini difokuskan pada materi "seni budaya dan mata pencaharian masyarakat". Untuk

memaksimalkan efektivitas pembelajaran, peneliti menyusun rancangan yang rinci dan komprehensif. Rancangan ini mencakup berbagai aspek pembelajaran, seperti media pembelajaran yang akan digunakan, serta aktivitas-aktivitas yang akan dilakukan selama pertemuan. Dengan rancangan yang terperinci, diharapkan Peserta Didik dapat memahami materi dengan lebih baik dan penelitian dapat berjalan lancar serta mencapai tujuan yang diinginkan. Hal hal yang perlu di persiapkan adalah sebagai berikut:

- a) menyiapkan modul ajar pertemuan ketiga
- b) menyiapkan media *powtoon* tentang mata pencarian

Pelaksanaan perlakuan ketiga peneliti kepada Peserta Didik kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai dengan materi seni budaya dan mata pencaharian masyarakat. Pada perlakuan ketiga dimana peneliti akan membahas tentang apa apa saja seni budaya distiap daerah serta apa saja mata pencaharian masyarakat di daerah. Langkah pertama dalam perlakuan ini adalah peninjauan yang bertujuan untuk mempersiapkan Peserta Didik secara mental dan fisik sebelum memulai pembelajaran, sehingga mereka dapat mengikuti kegiatan belajar dengan lebih baik dan fokus.

Langkah pertama adalah peninjauan untuk mempersiapkan Peserta Didik secara mental dan fisik, dimulai dengan doa, absensi, serta penyampaian tujuan pembelajaran agar Peserta Didik lebih fokus dan terarah. Selanjutnya, peneliti memberikan informasi mengenai tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan. Penjelasan ini bertujuan agar Peserta Didik memahami apa yang diharapkan dari mereka selama pembelajaran berlangsung dan bagaimana mereka akan belajar. Dengan demikian, Peserta Didik dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih terarah dan efektif. Lalu peneliti menayangkan video pembelajaran *powtoon* animasi anak

tentang seni budaya dan mata pencaharian masyarakat, selanjutnya menganalisis Bersama sama terkait materi yang sudah ditampilkan

Gambar 4.3

tayangan video *powtoon* oleh peneliti



Pada perlakuan ketiga ini peserta didik harus terlibat aktif dalam memahami penjelasan materi yang ditayangkan. Agar peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, peneliti meminta peserta didik mencontohkan sebuah seni atau kebiasaan masyarakat serta menyebuntukan contoh jenis pekerjaan masyarakat yang berada didaerah pegunungan. bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran sehingga hasil peserta didik dapat meningkat.

b. Evaluasi

Kegiatan evaluasi dilakukan untuk membantu peneliti dalam mengukur dan menilai pengaruh yang diberikan oleh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik. Berdasarkan gambaran pada perlakuan ketiga, terlihat bahwa peserta didik sudah mulai mengenal apa saja contoh seni atau kebiasaan yang dilakukan lingkungan sekitar serta apa saja contoh mata pencaharian masyarakat daerah pegunungan. Hal ini dapat disimpulkan dari hasil pengerjaan tugas dan jawaban atas pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada mereka. Evaluasi

ini memberikan indikasi positif bahwa penerapan media pembelajaran *powtoon* berhasil mempengaruhi hasil belajar Peserta Didik terhadap seni budaya dan mata pencaharian masyarakat. Peserta didik menunjukkan kemajuan dalam mengidentifikasi dan memahami materi Hasil evaluasi ini tidak hanya mengukur pencapaian akademik Peserta Didik, tetapi juga menggambarkan efektivitas media *powtoon* dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

2) Deskripsi data *posttest*

Untuk memperoleh gambaran *posttest* kelas eksperimen yaitu kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai dilakukan dengan tes. Jumlah dari soal tes tersebut adalah 15 butir soal, soal terdiri dari soal objektif. Setelah nilai *posttest* ditemukan, yang selanjutnya dilakukan adalah mengklasifikasikan nilai hasil tes peserta didik. Langkah pertama adalah mengklasifikasikan nilai hasil tes dengan menemukan nilai tertinggi dan terendah setelah tes. Selanjutnya, untuk menentukan skala interval, nilai tertinggi dikurangi dari nilai terendah dan hasilnya ditambah satu. Selanjutnya, hasil dibagi menjadi empat, yang merupakan jalur skala yang diperlukan. Langkah-langkah berikut diambil berdasarkan metode tersebut untuk menentukan skala intervalnya. Untuk mengetahui distribusi frekuensi hasil *posttest* kelas eksperimen yaitu kelas V dapat dilihat pada tabel 4.3 untuk memperoleh jumlah persentase dilakukan dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah N atau banyaknya individu dan dikali seratus. Perhatikan tabel dibawah ini!

Dari data yang ditampilkan pada tabel 4.3 di atas terdapat subjek terdiri dari kategori sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah jumlah peserta didik yang memiliki hasil kategori hasil pretest sangat tinggi yaitu 4 orang ditaraf 13,33%, di kategori tinggi berjumlah 7 orang di taraf 23,33%, di kategori rendah berjumlah 17 Orang di taraf 56,67%, dan di kategori sangat rendah berjumlah 2 Orang di taraf 6,67%. Hasil ini jika diklasifikasikan dengan hasil *posttest* kelas eksperimen dapat dikatakan

bahwa gambaran hasil *posttest* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai rata-rata tinggi yaitu berkisar pada interval 85-90,5. Karena itu diperoleh kesimpulan, rata-rata gambaran *posttest* hasil tes kelas eksperimen pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai berada pada kategori rendah. Untuk lebih mudah membandingkan distribusi tersebut, dapat digambarkan dalam histogram berikut.

Gambar 4.4

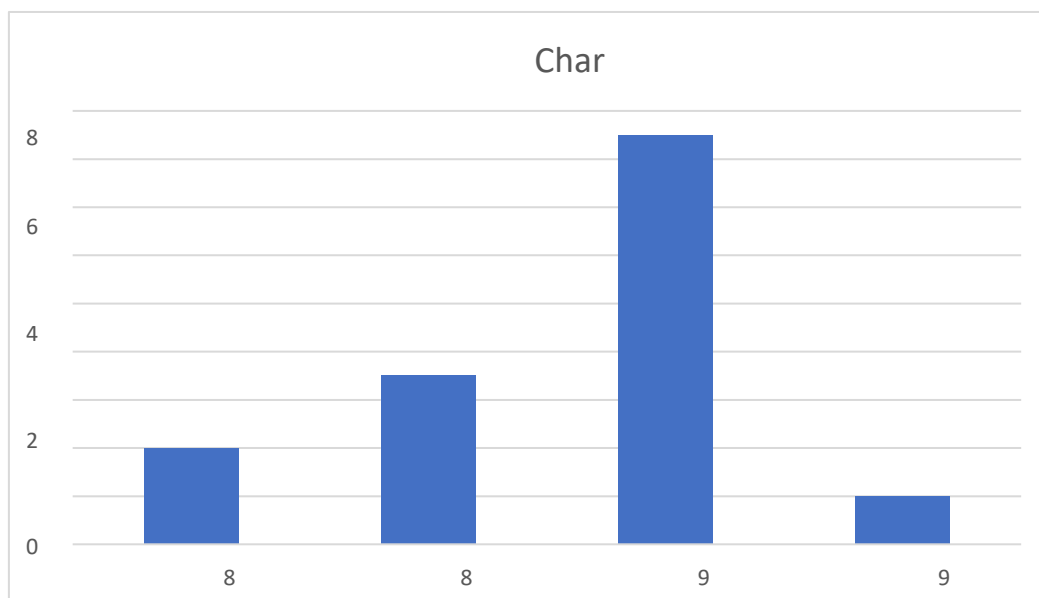


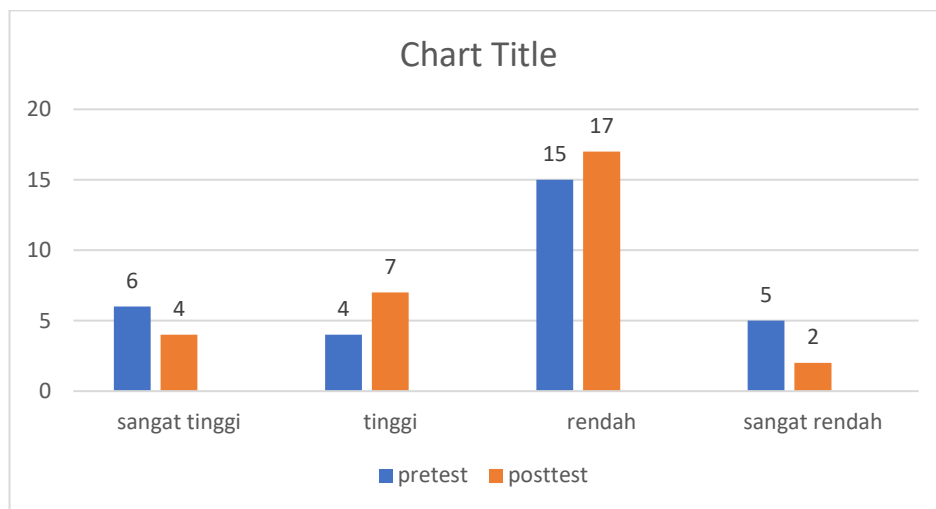
Diagram batang nilai *posttest* Peserta Didik

1. Perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa kelas eksperimen sesudah dilaksanakan penelitian pada peserta didik kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi skor *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen tersebut diketahui bahwa hasil tes yang diberikan kepada peserta didik terdapat perbedaan. Perbedaan ini dapat dilihat dari kategori pasa sangat tinggi, tinggi, rendah, dan sangat rendah. Nilai rata-rata kelas *pretest* yaitu 64,5 yang berada pada rentang 50,6 – 67,6 dengan persentase 50%. Dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 89,9 yang berada para rentang 85 – 90,5 dengan persentase 56,67%. Untuk lebih mudah

membandingkan distribusi tersebut, dapat digambarkan dalam histogram berikut:

Gambar 4.5
***Pretest dan posttest* hasil belajar Peserta Didik**



B. PENGUJIAN PERSYARATAN HASIL ANALISIS

Sebelum melakukan pengujian hipotesis pengaruh penerapan media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap hasil belajar Peserta Didik. Maka perlu dilakukan pengujian prasyarat pada data yang diperoleh. Pengujian prasyarat yang diperlukan adalah sebagai berikut:

a. Uji normalitas

Uji normalitas merupakan sebuah uji yang digunakan untuk mengetahui apakah sebaran berdistribusi normal atau tidak. Ada banyak cara untuk menguji normalitas data, dan masing-masing akan memiliki hasil keputusan yang berbeda (Sintia, 2022). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan Ghozali (2018:160) Uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* lebih sesuai digunakan untuk jumlah sampel yang relatif kecil (kurang dari 50 sampel), namun juga tetap dapat digunakan untuk sampel yang lebih besar. Uji Shapiro-Wilk adalah salah satu uji statistik yang digunakan untuk menguji normalitas distribusi data. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu sampel data berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji *Shapiro-Wilk* banyak digunakan karena dianggap lebih

sensitif dan akurat, terutama untuk ukuran sampel kecil hingga sedang ($n < 50$), meskipun juga dapat digunakan pada sampel yang lebih besar. uji normalitas dilihat dari data SPSS 26. Uji normalitas hasil data *pretest* dan *posttest* menggunakan uji statistik uji one Shapiro wilk. Dengan ketentuan:

- a) Jika nilai p-value $> 0,05$, maka data berdistribusi normal.
- b) Jika nilai hitung p-value $\leq 0,05$, maka data tidak berdistribusi normal.

Langkah – Langkah dalam melakukan uji normalitas ini adalah sebagai berikut:

1. Masukkan data ke dalam SPSS.
2. Klik *Analyze > descriptive statistic > explore*.
3. Pindahkan variabel ke kolom *dependent list*.
4. Klik tombol *plots*
5. Klik oke.

Adapun hasil hitung uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada sampel penelitian tabel dibawah:

Gambar 4.6
Hasil hitung uji normalitas *pretest posttest one sample*
Shapiro wilk

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pkn 1	.130	30	.200*	.932	30	.055
pkn 2	.156	30	.060	.923	30	.032

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel hasil hitung uji normalitas one sample *Shapiro wilk* dapat diketahui bahwa nilai data berdistribusi normal. Hal ini dapat dilihat dari sig. yang diperoleh *pretest* $0,55 > 0,05$ dan *posttest* sebesar $0,032 > 0,05$. Dengan

demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji normalitas dari *pretest* dan *posttest* sampel penelitian berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas merupakan Salah satu metode yang dibutuhkan untuk menganalisis data. karena ini dilakukan untuk mengetahui apakah varian populasi konsisten. Uji homogenitas dua varians terhadap hasil data nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan *Software Statiscal Package for Sosial Sciencas* (SPSS) 26.

- a. Adapun Langkah-langkah melakukan uji homogenitas adalah sebagai berikut:
- b. Buka spss dan input data Klik *menu analyze > compare meas > one way ANOVA*
- c. Masukkan nilai ke dependent list
- d. Aktifkan uji levene
- e. Klik oke

Adapun taraf signifikan yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$. Cara menafsirkan uji levene yaitu sebagai berikut:

1. Jika nilai hitung $< 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua data atau lebih kelompok populasi data adalah tidak sama.
2. Jika nilai hitung $> 0,05$, maka dapat dikatakan bahwa varian dari dua data atau lebih kelompok populasi adalah sama

Setelah dilakukan uji normalitas normal, selanjutnya dilakukan uji homogenitas dengan kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan kelas yang dijadikan sampel digunakan uji homogen dengan mengambil tes hasil belajar pembelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik. uji homogenitas antara nilai *pretest* dan *posttest* menggunakan SPSS 26.

Gambar 4.7**Uji homogenitas antara pretest dan posttest of homogeneity of Variances**

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	2.241	4	23	.096
Based on Median	1.150	4	23	.358
Based on Median and with adjusted df	1.150	4	19.782	.362
Based on trimmed mean	2.154	4	23	.106

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada tabel 4.7 diperoleh hasil pada signifikan 0,106 (bila signifikansi lebih besar dari 0,05 maka data homogen) yaitu $0,106 > 0,05$. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil uji homogenitas dari *pretest* dan *posttest* sampel penelitian bersifat homogen.

c. Pengujian hipotesis

Teknik analisis data dilaksanakan dengan cara membandingkan hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* dengan cara menguji statistik uji-t. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui dugaan sementara atau jawaban sementara dengan melakukan pengujian H_0 dan H_a diantaranya sebagai berikut:

- a) H_0 = Tidak terdapat pengaruh penggunaan media animasi *powtoon* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.
- b) H_a = Terdapat pengaruh media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas didapatkan sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogenitas maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan bantuan SPSS. Untuk lebih memudahkan peneliti juga menampilkan output dari uji t menggunakan aplikasi SPSS sebagai berikut:

Gambar 4.8
Hasil analisis uji t *paired samples statistic*

	Mean	Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	- 21.30000	9.99362	1.82458	- 25.03168	17.56832	11.674	.000

Dari output uji t di atas, untuk uji t diperoleh nilai Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam uji *independent Sampel t-test* jika $\text{sig} < 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa ada pengaruh terdapat penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

d. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai. Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di SND 24 Tanjung Bonai, diperoleh adanya pengaruh dari penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS, Perbedaan antara perlakuan ini memberikan peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan dari perubahan nilai *pretest* dan nilai *posttest*.

Penelitian ini membuktikan bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan media animasi

powtoon memiliki pengaruh yang signifikan. Berdasarkan uraian hasil dan analisis data serta pengamatan selama penelitian, terlihat bahwa dalam proses pembelajaran pada kelas eksperimen peserta didik lebih aktif dan memperhatikan tayangan video animasi *powtoon* yang dipaparkan didepan. Peserta didik lebih tertarik untuk melihat tayangan video animasi *powtoon* yang menggunakan animasi sehingga peserta didik aktif ketika melakukan diskusi.

Menurut (Astika, dkk., 2019) penggunaan media animasi *powtoon* sangat efektif untuk memudahkan peserta didik belajar di rumah dan menerjemahkan pemahaman secara mandiri. media animasi *powtoon* ini memiliki kelebihan dalam menyederhanakan materi pembelajaran karena terdapat suara sebagai pengganti guru menjelaskan dan visualisasi yang disuguhkan jelas dari yang abstrak menjadi konkret. di dalam media animasi *powtoon* tidak hanya materi yang dijelaskan tetapi juga terdapat evaluasi tes, dan paling menarik peserta didik bisa langsung melakukan diskusi lewat youtube kolom komentar, dengan hal tersebut peserta didik dapat menyelaraskan pembelajaran yang awalnya individual dapat dilakukan kerja sama dengan kolaborasi gagasan bersama.

Berkaitan hal tersebut terjadinya pengaruh dikarenakan tindakan yang diberikan kepada peserta didik. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* pada kelas eksperimen merupakan salah satu cara menuntut peserta didik dalam cara menyimak tayangan video, melibatkan sebuah masalah terkait materi dengan lingkungan sekitar dan juga terlibat aktif melakukan diskusi tanya jawab dengan pendidik dikarenakan pembelajaran tidak hanya terpaku pada pendidik saja, pendidik hanya sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Peserta didik juga dilatih untuk mengemukakan pendapatnya, saling bertukar pendapat dan informasi pada saat diskusi berlangsung, dan yang paling utama media animasi *powtoon* ini merupakan media pembelajaran yang sangat menarik bagi Peserta Didik sehingga melibatkan Peserta Didik dalam pembelajaran aktif. media ini cukup efektif dalam meningkatkan

hasil belajar, dan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran serta peserta didik memperoleh informasi baru dan beragam dari sumber-sumber belajar yang telah digunakan sehingga memberikan hasil belajar yang memuaskan.

Dengan menggunakan media dalam proses pembelajaran dapat memudahkan peserta didik menyerap semua ilmu yang telah dipelajarinya. Ciri ciri media pembelajaran yang baik adalah relevan dengan tujuan pembelajaran, sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mana media harus disesuaikan dengan usia dan tingkat perkembangan kognitif peserta didik, media yang menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik, media yang interaktif untuk memungkinkan adanya interaksi antara media dan pengguna, yang mengandung nilai nilai edukatif untuk mendorong peserta didik berfikir kritis, kreatif dan mendukung perkembangan karakter peserta didik. Media pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif sehingga peserta didik dapat belajar secara aktif dan menyenangkan dan juga berdampak positif pada perkembangan diri peserta didik seperti hasil belajar peserta didik. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas baik secara individual atau secara kelompok harus tepat agar materi mudah diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik.

Menurut Zamroni, pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mendidik warga negara untuk berpikir kritis dan bertindak demokratis. Ini dicapai melalui pendidikan generasi berikutnya tentang fakta bahwa demokrasi adalah cara hidup masyarakat yang paling efektif untuk melindungi hak-hak warga negara. (Budiutomo, 2013).

Pengaruh hasil belajar peserta didik yang signifikan dari kelas eksperimen, terjadi peningkatan yang signifikan dari rata-rata akhir tes. Dilihat dari nilai rata-rata posttest lebih tinggi dari rata-rata pretest. Pada

kelas eksperimen rata-rata pretest adalah 65,5 sementara rata-rata posttest 89,9 dan nilai tertinggi pretest adalah 87 pada nilai terendah pretest adalah 34,0, sedangkan pada nilai tertinggi *posttest* adalah 100 dan nilai terendah *posttest* adalah 87,0. Dari hasil tersebut hasil belajar peserta didik setelah dilakukan perlakuan maka terdapat pengaruh yang signifikan dalam menggunakan media animasi *powtoon*.

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai terlihat bahwa penerapan penggunaan media animasi *powtoon* bisa membuat hal yang positif untuk hasil belajar peserta didik selama pembelajaran terjadi. Pada hasil penelitian pada kelas eksperimen terjadi peningkatan yang ditekankan pada ranah kognitif, terlihat bahwa belajar peserta didik pada kelas eksperimen ada peningkatan. Bertitik tolak dari pemaparan di atas diperoleh kesimpulan yaitu pembelajaran yang menggunakan media animasi *powtoon* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai. Akan tetapi penggunaan media animasi *powtoon* ini dapat dipergunakan kedepannya untuk memvariasikan media dalam pembelajaran agar menciptakan suasana bagi peserta didik lebih aktif, memahami dan tidak membosankan dalam pembelajaran, khususnya agar peneliti berikutnya bisa diperbaiki lagi dan dapat melanjutkan penelitian ini menjadi lebih baik lagi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai. Hasil analisis data dapat nilai rata-rata yang berbeda antara *pretest* dan *posttest*, terlihat pada nilai rata-rata *pretest* yaitu 64,5 sedangkan nilai *posttest* yaitu 89,9. Berdasarkan uji t dengan bantuan aplikasi SPSS yang peneliti lakukan dapat dilihat dari perbandingan *pretest* dan *posttest*, hal ini dibuktikan dengan hasil uji signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti adanya pengaruh penggunaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa penggunaan media animasi *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SDN 24 Tanjung Bonai.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat dikemukakan implikasi secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Implikasi teoritis

Dengan penggunaan media animasi *powtoon* peserta didik dilatih untuk berfikir kreatif untuk menyimak materi, sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik karna dalam proses penyampaian informasi lebih efektif dan menyenangkan.

2. Implikasi praktis

Dengan penggunaan media animasi *powtoon* dapat menarik perhatian peserta didik secara visual dan menyenangkan. Secara audio dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik sehingga meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama di jenjang sd yang menyukai tampilan animasi

C. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru

Diharapkan dalam proses pembelajaran guru bisa menggunakan media animasi *powtoon* ini agar media pembelajaran bisa lebih bervariasi.

2. Bagi peneliti lainnya

Semoga dengan adanya karya ilmiah ini dapat menjadi sebuah kajian yang bermanfaat dan membantu dalam pemahaman terhadap peneliti yang akan datang mengenai pelaksanaan media animasi *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- 'Adawiyah, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9026–9033.
- Akhyar, M., Sesmiarni, Z., Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Penerapan Kompetensi Profesional Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Dirasah: Jurnal Studi Ilmu Dan Manajemen Pendidikan Islam*, 7(2), 606–618
- 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>
- Andriani, A., Ayu Saputri, D., Hopipah, R., & Puspa Dewi, T. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SDN 63/X Nibung Putih. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 215–222. <https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.23657>
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar. *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.v5i2.2084>
- Astuti, P. P., Rosmaini, Marbun, J., & Lestari, M. A. (2020). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Pada Materi Unsur Pembangun Puisi Kelas X Titl SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. *Prosiding Seminar Nasional PBSI-III*, 297–306. <http://digilib.unimed.ac.id/41254/1/Fulltext.pdf>
- Budiutomo, T. W. (2013). Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membentuk Karakter Bangsa. *Academy of Education Journal*, 4(1), 32–38.
- Cicilia, I., Marsidi, Martini, & Santoso, G. (2022). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Upaya Membentuk Generasi Penerus Bangsa yang Berkarakter. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 1(03), 146–155. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/420>

- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367
- Dita, P. (2022). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Early Childhood Islamic Education Journal*, 3(01), 73–85. <https://doi.org/10.58176/eciejournal.v3i01.679>
- Efektif, B. P. (2022). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru 2022 e-ISSN: 2829-3541*. 30–33.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Fernanda, A., Retta, A. M., & Isroqmi, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Android pada Pembelajaran Matematika SMP. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1612–1618. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.1231>
- Fitriani, A., Harahap, M. J., Fajri, Y., Negeri, I., & Utara, S. (2023). Tujuan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Pendidikan Dan Riset*, 1(1), 29–40.
- Fitriyah, F., & Bisri, M. (2023). Pembelajaran Berdiferensiasi Berdasarkan Keragaman Dan Keunikan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2), 67–73. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v9n2.p67-73>
- Haidir, M., Farkha, F., & Mulhayatiah, D. (2021). Analisis Pengaruh permasalahan remaja. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(1), 81.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>

- Kotimah, E. K. (2024). Efektivitas Media Pembelajaran Audio Visual Berupa Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Pelita Ilmu Pendidikan*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.69688/jpip.v2i1.55>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2(3), 418–430.
- Mariana, N., Relita, D. T., & Marganingsih, A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Pada Mata Pelajaran Ips Di Smp Panca Setya 1 Sintang. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JURKAMI)*, 9(1), 99–109. <https://doi.org/10.31932/jpe.v9i1.3302>
- Muhammad Fikri Hidayat, Hilalludin Hilalludin, & Adi Haironi. (2024) Implementasi Nilai Solidaritas pada Mahasiswa Semester 6 Prodi Pendidikan Bahasa Arab Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Madani Yogyakarta. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(4), 222–228.
- Muthmainnah, A., Nisa, N., Ashifa, R., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Hasil Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menggunakan Media Powtoon selama Pembelajaran Jarak Jauh di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5159–5168. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1595>
- Penggunaan, P., Pembelajaran, M., Membaca, M., Iii, K., Cijeruk, S. D. N. Serang, K., Diyah, R., & Syah, E. F. (2022). *INNOVATIVE: Volume 2 Nomor 1 Tahun 2022 Research & Learning in Primary Education*. 2, 447-461.
- Pembelajaran Berorientasi Student Centered Menuju Masa Transisi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 8839–8848.
- Puteri, A. N., Patras, Y. E., & Destiana, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Powtoon Pada Tema Kayanya Negeriku Subtema Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia Pembelajaran 3. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3405–3416.
- Rasam, F., Sari, A. I. C., & Karlina, E. (2019). Peran Kompetensi Dalam Meningkatkan Kinerja Guru Di Sma Jakarta Selatan. *Research and*

Development Journal of Education, 6(1), 41. <https://doi.org/10.30998/rdje.v6i1.4371>

Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.

Saleh & Syahrudin, D. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77. <https://repository.penerbiteureka.com/publications/563021/media-pembelajaran>

Saputra, A. (2022). Strategi Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada SMP. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 13(2), 73–83. <https://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/view/861%0Ahttps://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/gm/article/download/861/811>

Saputra, T. F. N., & Mampouw, H. L. (2022). Pengembangan Pembelajaran Bermedia Powtoon untuk Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 314–328. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i1.1203>

Sardiyannah, S. (2020). Belajar Dan Faktor Yang Mempengaruhinya. *Jurnal Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam & Pendidikan*, 7(1), 123–144. <https://doi.org/10.47435/al-qalam.v7i1.187>

Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.

Setyaedhi, H. S. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013. *Educational Technology Journal*, 1(1), 19–30. <https://doi.org/10.26740/etj.v1n1.p19-30>

Somayana, W. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa melalui Metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. [pendi.v1i03.33](https://doi.org/10.30605/pendi.v1i03.33)

Subkhi Mahmasani. (2020). *View metadata, citation and similar papers at core.ac.uk*. 274–282.

Sugiantara, I. P., Listarni, N. M., & Pratama, K. (2024). Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Digital*, 4(1), 73–80. 448

- Sugiono, e. a. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *jurnal keterampilan fisik*, 1-61
- Suib, M., Saputra, D., Fidri, M., & Nurhayati. (2022). Strategi Pembelajaran Berdasarkan Unsur-Unsur Bahasa Arab. *Jurnal As-Said*, 2(1), 149–161.
- Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Pendampingan pembuatan media pembelajaran Powtoon bagi guru Sekolah Dasar Gugus 1 Kota Bogor. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 95–105. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2140>
- Syahputri, e. a. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 161-166.
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). Jenis-Jenis Penelitian Dalam Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif. *Jurnal QOSIM Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora*, 1(1), 13–23. <https://doi.org/10.61104/jq.v1i1.49>
- Syarifuddin, & Utari, E. D. (2022). Media Pembelajaran (Dari Masa Konvensional Hingga Masa Digital). *Bening Media Publishing*, 18(1), 64–80.
- Tripuspita, N., Belladonna, A. P., & Sadiman, A. O. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Wahana Pendidikan Antikorupsi di SMK Bina Insan Bangsa Kabupaten Bandung Barat. *Jurnal Pendidikan Hukum, Politik, Dan Kewarganegaraan*, 4(1), 9–22.
- Wulandari, A. P., Annisa, A., Rustini, T., & Wahyuningsih, Y. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Keterampilan Berpikir Kritis IPS Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 5(2), 2848–2856. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.933>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan*

Sains Indonesia, 8(2 (Septy Nurfadhillah, 2021)), 269–279.
<https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>

- Septy Nurfadhillah, M. d. (2021). *media pembelajaran pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis jenis media pembelajaran dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran*. tangerang: CV jejak, anggota IKAPI.
- Yuslita. (2016). Analisis Tingkat Kesukaran Soal dan Daya Pembeda Soal Mata Pembelajaran Sejarah Kelas XI Semester Ganjil di SMA NEGERI 5 Banda Aceh Tahun Pelajaran 2015-2016. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 131 138.
- Janna, N. M., & Herianto, H. (2020). Konsep uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan SPSS. Makassar: STAI Darul Dakwah Wal-Irsyad (DDI).
- Firmansyah, N. F. (2023). Analisis Butir Soal Ulangan Harian Semester Gasal Menggunakan Google Formulir di SMA Ipiems Surabaya. *Jurnal Syntax Admiration*, 4(12), 2197-2206
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Nurhayati, N. (2018). Pemilihan media pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*.