

Indonesian Journal of Educational and Research (IJER)

Volume 2, Issue 1, June 2026, P. 11-14

Licensed by CC BY-SA 4.0

e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.22771448)

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.22771448>

## Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Kartun terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila di Kelas III Sd Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang

*The Effect of Using Cartoon Animation Video Media on Pancasila Education Learning Outcomes of Third-Grade Students at Sd Negeri 43 Sungai Sapih, Padang City*

Aulia Cindy<sup>1</sup>, Kurniati Ramadhini<sup>2</sup>, Dini Maielfi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Adzkie, Padang, Indonesia

Email: [auliacindy93@gmail.com](mailto:auliacindy93@gmail.com), [kurniatiramadhini10@gmail.com](mailto:kurniatiramadhini10@gmail.com), [dini.m@adzkie.ac.id](mailto:dini.m@adzkie.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi kartun terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen dan desain Pre-Experimental Design dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Populasi penelitian berjumlah 78 peserta didik kelas III tahun ajaran 2025/2026. Sampel penelitian ditentukan menggunakan teknik purposive sampling, sehingga diperoleh kelas III B yang berjumlah 27 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 16 butir soal yang telah memenuhi uji validitas dan reliabilitas. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan uji hipotesis menggunakan Paired Sample t-test dengan bantuan SPSS versi 27. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata pretest sebesar 62,63 meningkat menjadi 77,59 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 13,96 poin. Hasil uji normalitas menunjukkan nilai signifikansi  $0,276 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. Hasil Paired Sample t-test memperoleh nilai t hitung sebesar 8,041 dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dengan demikian, penggunaan media video animasi kartun berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang.

**Kata Kunci:** Media Video Animasi Kartun, Hasil Belajar Pendidikan Pancasila, Siswa Sekolah Dasar

### Abstract

*This study is motivated by the low learning outcomes of Pancasila Education among third-grade students at SD Negeri 43 Sungai Sapih, Padang City. This study aims to determine the effect of using cartoon animation video media on the learning outcomes of Pancasila Education among third-grade students at SD Negeri 43 Sungai Sapih, Padang City. This research employed a quantitative approach with an experimental research type and a Pre-Experimental Design in the form of a One Group Pretest-Posttest Design. The population consisted of 78 third-grade students in the 2025/2026 academic year. The sample was selected using purposive sampling, resulting in Class III B consisting of 27 students. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 16 items that had met validity and reliability requirements. Data were analyzed using descriptive statistics, the Shapiro-Wilk normality test, and the Paired Sample t-test with SPSS version 27. The results showed that the average pretest score of 62.63 increased to 77.59 in the posttest, an increase of 13.96 points. The normality test produced a significance value of  $0.276 > 0.05$ , indicating normally distributed data. The Paired Sample t-test produced a t-value of 8.041 with a significance value of  $0.001 < 0.05$ ; therefore,  $H_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. Thus, the use of cartoon animation video media had a significant effect on the Pancasila Education learning outcomes of third-grade students at SD Negeri 43 Sungai Sapih, Padang City.*

**Keywords:** Cartoon Animation Video Media, Pancasila Education Learning Outcomes, Elementary School Students

### Article Info

Received date: 25 August 2026

Revised date: 30 August 2026

Accepted date: 13 September 2026

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam mengembangkan pengetahuan, keterampilan, karakter, dan sikap peserta didik. Proses pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang baik serta pemilihan metode dan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pendidikan

Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran penting di sekolah dasar karena berperan dalam membentuk karakter dan perilaku peserta didik sebagai warga negara.

Peserta didik kelas III sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret sehingga lebih mudah memahami materi melalui gambar, pengalaman, dan media visual yang konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik diperlukan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara dengan guru kelas III B di SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang pada 5–6 November 2025, ditemukan beberapa permasalahan, yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai, belum digunakannya media yang bervariasi, penggunaan metode ceramah yang cenderung mendominasi, serta pembelajaran yang masih berpusat pada pengajar. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya partisipasi aktif dan hasil belajar peserta didik.

Rendahnya hasil belajar juga terlihat dari Asesmen Sumatif Tengah Semester I. Dengan KKTP sebesar 80, kelas III B memiliki tingkat ketuntasan terendah. Dari 27 peserta didik, hanya 5 peserta didik atau 18,5% yang tuntas, sedangkan 22 peserta didik atau 81,4% belum tuntas. Kondisi tersebut menunjukkan perlunya alternatif media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi kartun. Media ini memadukan gambar bergerak, teks, suara, dan unsur cerita sehingga dapat membantu menyajikan materi secara lebih konkret dan menarik. Dalam penelitian ini, video animasi kartun digunakan pada materi keberagaman suku dan pakaian adat di Indonesia. Pembelajaran dilakukan melalui kegiatan menonton video, tanya jawab, diskusi, dan pengerjaan LKPD.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi kartun terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang. Hipotesis penelitian adalah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media video animasi kartun terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Desain yang digunakan adalah Pre-Experimental Design dalam bentuk One Group Pretest-Posttest Design. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang pada peserta didik kelas III B tahun ajaran 2025/2026.

Populasi penelitian berjumlah 78 peserta didik kelas III. Sampel ditentukan menggunakan teknik purposive sampling dan diperoleh kelas III B yang berjumlah 27 peserta didik. Pemilihan sampel didasarkan pada pertimbangan hasil belajar kelas III B yang memiliki tingkat ketidaktuntasan paling tinggi.

Instrumen penelitian berupa tes objektif pilihan ganda. Instrumen diuji coba sebelum digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil analisis instrumen, digunakan 16 butir soal sebagai alat pengukur hasil belajar peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan.

Perlakuan pembelajaran menggunakan media video animasi kartun dilaksanakan dalam dua kali kegiatan. Pertemuan pertama membahas keberagaman suku di Indonesia, sedangkan pertemuan kedua membahas pakaian adat di Indonesia. Setelah pembelajaran selesai, peserta didik mengerjakan posttest.

Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro-Wilk, dan Paired Sample t-test dengan bantuan SPSS versi 27. Pengujian hipotesis menggunakan taraf signifikansi 0,05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada 25 Mei 2026 sampai dengan 4 Juni 2026. Tahapan penelitian terdiri atas pemberian pretest, pelaksanaan pembelajaran menggunakan media video animasi kartun sebanyak dua kali, dan pemberian posttest.

Hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar setelah penggunaan media video animasi kartun. Rata-rata nilai pretest sebesar 62,63, sedangkan rata-rata nilai posttest meningkat menjadi 77,59. Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 13,96 poin.

**Tabel 1. Hasil Statistik Deskriptif**

| Data     | N  | Nilai Terendah | Nilai Tertinggi | Mean  | Standar Deviasi |
|----------|----|----------------|-----------------|-------|-----------------|
| Pretest  | 27 | 12             | 94              | 62,63 | 21,828          |
| Posttest | 27 | 44             | 100             | 77,59 | 16,001          |

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,276. Nilai tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga data hasil belajar dinyatakan berdistribusi normal.

**Tabel 2. Hasil Uji Normalitas**

| Uji          | Sig.  | Keterangan                |
|--------------|-------|---------------------------|
| Shapiro-Wilk | 0,276 | Data berdistribusi normal |

Setelah data dinyatakan berdistribusi normal, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan Paired Sample t-test. Hasil pengujian memperoleh mean difference sebesar 13,963, t hitung sebesar 8,041, df sebesar 26, dan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,001. Nilai signifikansi tersebut lebih kecil dari 0,05 sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

**Tabel 3. Hasil Paired Sample t-test**

| Mean Difference | t hitung | df | Sig. (2-tailed) | Keputusan     |
|-----------------|----------|----|-----------------|---------------|
| 13,963          | 8,041    | 26 | 0,001           | $H_0$ ditolak |

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi kartun memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Peningkatan rata-rata nilai dari 62,63 pada pretest menjadi 77,59 pada posttest menunjukkan adanya perubahan kemampuan peserta didik setelah diberikan perlakuan.

Media video animasi kartun digunakan untuk menyajikan materi keberagaman suku dan pakaian adat di Indonesia. Penyajian gambar bergerak, warna, teks, suara, dan narasi membuat materi yang dipelajari lebih mudah diamati oleh peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas III yang masih berada pada tahap operasional konkret.

Dalam pelaksanaan pembelajaran, peserta didik tidak hanya menonton video, tetapi juga mengikuti kegiatan tanya jawab, diskusi, dan pengerjaan LKPD. Kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengolah dan menyampaikan kembali informasi yang diperoleh dari video.

Peningkatan hasil belajar juga didukung oleh hasil pengujian statistik. Nilai Sig. (2-tailed) sebesar  $0,001 < 0,05$  menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media video animasi kartun. Dengan demikian, media tersebut dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan. Penelitian menggunakan One Group Pretest-Posttest Design tanpa kelompok kontrol sehingga peningkatan hasil belajar tidak sepenuhnya

dapat dipisahkan dari faktor lain di luar perlakuan. Selain itu, pelaksanaan penelitian dilakukan dalam waktu yang relatif singkat.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi kartun berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SD Negeri 43 Sungai Sapih Kota Padang. Rata-rata nilai pretest sebesar 62,63 meningkat menjadi 77,59 pada posttest, dengan peningkatan sebesar 13,96 poin. Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk memperoleh signifikansi  $0,276 > 0,05$  sehingga data berdistribusi normal. Hasil Paired Sample t-test memperoleh t hitung sebesar 8,041 dengan signifikansi  $0,001 < 0,05$ . Dengan demikian,  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Media video animasi kartun dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi keberagaman suku dan pakaian adat di Indonesia.

## REFERENSI

- Aditia, A., & Dewi, D. (2022). Pendidikan Pancasila dalam pembentukan karakter siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 145–152.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik* (Edisi revisi). Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2017). *Media pembelajaran*. Rajawali Pers.
- Creswell, J. W. (2012). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research* (4th ed.). Pearson Education.
- Dewi, D., dkk. (2021). Penggunaan media pembelajaran digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), 134–142.
- Hasmira, H., dkk. (2017). Pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 125–133.
- Imamah, N. (2012). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 3(2), 55–63.
- Nur Aisah, S., dkk. (2022). Faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 88–96.
- Ponza, P., Jampel, I., & Sudarma, I. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa sekolah dasar. *Jurnal Edutech*, 6(1), 9–19.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2014). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Rajawali Pers.
- Santrock, J. W. (2017). *Psikologi pendidikan*. Salemba Humanika.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Model pembelajaran terpadu*. Bumi Aksara.
- Wahyuni, S. (2021). Inovasi pembelajaran Pancasila dengan media kartun animasi di sekolah dasar.