

## Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa

**Yulistika Amanda**  Universitas Negeri Medan

**Waliyul Maulana Siregar**, Universitas Negeri Medan

**Apiek Gandamana**, Universitas Negeri Medan

**Edizal Hatmi**, Universitas Negeri Medan

**Winara**, Universitas Negeri Medan

 [yulistikaamanda@mhs.unimed.ac.id](mailto:yulistikaamanda@mhs.unimed.ac.id)

[waliyulms@mhs.unimed.ac.id](mailto:waliyulms@mhs.unimed.ac.id)

[apgan@unimed.ac.id](mailto:apgan@unimed.ac.id)

[hatmi1976@gmail.com](mailto:hatmi1976@gmail.com)

[winara@unimed.ac.id](mailto:winara@unimed.ac.id)

---

**Abstract:** This research is motivated by the low learning outcomes of students in the subject of Pancasila Education. This study aims to determine the effect of the use of folklore-based animation videos on the learning outcomes of Pancasila education on the material of Pancasila values in the daily life of grade V of SD Negeri 1 Matang Seulimeng Langsa. The research was carried out using a type of quantitative research and experimental method. The research population is all grade V students of SD Negeri 1 Matang Seulimeng totaling 60 students. Using the Purposive Sampling technique, the students of the VB (Experiment) class amounted to 33 students and the VA (Control) class amounted to 27 students. The results of the normality test showed that the Pretest value of the experimental class obtained a significance value (Sig) of  $0.062 > 0.05$  and the Pretest value of the control class of  $0.448 > 0.05$ . And for the Posttest value, the experimental class had a Sig value of  $0.079 > 0.05$  and the posttest control class  $0.178 > 0.05$ . It is stated that both groups are normally distributed. In the homogeneity test for the control class with a significance value of  $0.818 > 0.05$  and for the experimental class  $0.213 > 0.05$ . It is stated that the pretest and post test data have the same variant. The hypothesis test was carried out using the paired sample t test. The results of the t calculation of the  $> t$  table were obtained which were  $9,429 > 2,036$ , which means that there was an influence of folklore-based animation videos on the learning outcomes of Pancasila Education students in grade V of SDN 1 Matang Seulimeng Langsa.

**Keywords:** learning outcomes, pancasila education, folklore-based animation videos

---

**Abstrak:** Penelitian ini dilatar-belakangi rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar pendidikan pancasila pada materi nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari kelas V SD Negeri 1 Matang Seulimeng Langsa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dan metode eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Matang Seulimeng berjumlah 60 siswa. Dengan menggunakan teknik Purposive Sampling, siswa kelas VB (Kelas Eksperimen) berjumlah 33 siswa dan kelas VA (Kelas Kontrol) berjumlah 27 siswa. Hasil pengujian normalitas diketahui nilai Pretest kelas eksperimen memperoleh nilai signifikansi (Sig) sebesar  $0,062 > 0,05$  dan nilai Pretest kelas kontrol sebesar  $0,448 > 0,05$ . Dan untuk nilai Posttest, kelas eksperimen memiliki nilai Sig sebesar  $0,079 > 0,05$  dan posttest kelas kontrol  $0,178 > 0,05$ . Dinyatakan kedua kelompok berdistribusi normal. Pada uji homogenitas untuk kelas kontrol dengan nilai Signifikansi  $0,818 > 0,05$  dan untuk kelas eksperimen  $0,213 > 0,05$ . Dinyatakan data pretest dan post test memiliki varian yang sama. Uji

hipotesis dilakukan menggunakan uji paired sample t test. diperoleh hasil t hitung > t tabel yaitu  $9,429 > 2,036$  artinya terdapat pengaruh video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa.

**Kata kunci:** hasil belajar, pendidikan pancasila, video animasi berbasis cerita rakyat

---

Received: 30 Oktober 2025

Approved: 30 Oktober 2025

Published: 31 Desember 2025

**Citation:** Amanda, Yulistika, Waliyul Maulana Siregar, Apiek Gandamana, Edizal Hatmi and Winara. "Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa." *Kaisa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran* 5, no. 2 (Desember 31, 2025): 167-176.



Copyright ©2025 Yulistika Amanda, Waliyul Maulana Siregar, Apiek Gandamana, Edizal Hatmi, and Winara.

Published by Jurusan Tarbiyah dan Keguruan STAIN Bengkalis.

This work is licensed under the [CC BY NC SA](#)

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membangun bangsa, di mana kualitas proses belajar yang diperoleh peserta didik menjadi faktor kunci keberhasilan pendidikan.<sup>1</sup> Salah satu indikator keberhasilan pembelajaran adalah capaian hasil belajar siswa yang dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, seperti kualitas pengajaran guru, pemanfaatan media pembelajaran, serta pendekatan pedagogis yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.<sup>2</sup> Dalam konteks Sekolah Dasar, media pembelajaran memegang peranan penting, khususnya untuk membantu penyampaian konsep abstrak kepada siswa yang berada pada tahap operasional konkret. Oleh sebab itu, penggunaan media audiovisual, termasuk video animasi, menjadi pilihan strategis untuk meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Pratama & Hapsari (2021) menegaskan bahwa media audiovisual efektif meningkatkan perhatian siswa dan memudahkan pemahaman konsep abstrak karena memadukan unsur visual dan auditori secara bersamaan. Hal ini relevan khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang berperan menanamkan nilai kebangsaan, moral, dan karakter sejak dini.<sup>3</sup> Pembelajaran yang efektif dan bermakna dalam mata pelajaran ini sangat diperlukan agar siswa mampu menginternalisasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pengamatan di kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa, sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan variasi media pembelajaran yang digunakan. Media konvensional

---

<sup>1</sup> Nainggolan, S. B, *Pengembangan Video Animasi Pada Muatan pelajaran PPKn Materi Simbol-Simbol Pancasila dan Pengalaman Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar*, (Doctoral dissertation, Universitas Jambi, 2023)

<sup>2</sup> Wulan, Y. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas Kelas Xi Ap Smk Negeri 1 Patumbak Ta 2020/2021* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan, 2020).

<sup>3</sup> Pratama, R. A., & Hapsari, N. D. *Efektivitas Media Audiovisual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Abstrak pada Siswa Sekolah Dasar*. (Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara, 6(2), 2021) 115–123.

seperti buku teks dan gambar memang mendukung pembelajaran, namun di era digital, pemanfaatan media berbasis teknologi dapat menjadi alternatif untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa. Sejumlah penelitian mengungkapkan bahwa video animasi mampu meningkatkan fokus dan pemahaman siswa karena menyajikan materi secara visual, dinamis, dan menyenangkan. Fitri Ananda (2023) menemukan bahwa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Kinemaster layak digunakan dalam pembelajaran tematik karena valid secara media dan materi.<sup>4</sup> Penelitian Rayunda (2024) menunjukkan bahwa video animasi berbasis Canva berpengaruh positif terhadap hasil belajar mata pelajaran seni budaya.<sup>5</sup> Sementara itu, studi oleh Nurhaedah dkk. (2022) membuktikan bahwa media audiovisual animasi efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Meski demikian, penelitian terkait penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila masih jarang dilakukan.<sup>6</sup> Andayani & Puspita (2022) menegaskan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajaran dapat memperkuat identitas nasional siswa sejak dini. Cerita rakyat mengandung nilai luhur yang sejalan dengan Pancasila, sehingga berpotensi menjadi sumber belajar yang kontekstual dan bermakna bagi siswa.<sup>7</sup>

Penelitian ini memiliki keunikan pada integrasi media video animasi dengan cerita rakyat lokal sebagai sarana pembelajaran. Cerita rakyat memuat unsur budaya dan nilai moral yang mendukung pendidikan karakter, sedangkan video animasi mempermudah penyajian cerita secara menarik dan mudah dipahami siswa SD. Media ini dibuat dengan aplikasi Kinemaster, memungkinkan guru merancang materi secara mandiri dan kreatif sesuai kebutuhan pembelajaran.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada fokus kajian terhadap pengaruh video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Tidak hanya aspek teknis media pembelajaran yang dianalisis, tetapi juga keterkaitannya antara nilai-nilai budaya lokal dengan materi pelajaran. Dengan demikian, penelitian ini memperkaya kajian pemanfaatan teknologi dalam pendidikan berbasis kearifan lokal.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi acuan dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif, kontekstual, serta menjadi alternatif solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

<sup>4</sup> Ananda, F. *Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master Dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, 2024).

<sup>5</sup> Rayunda, T. S. *Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas Iv Sdn 1 Way Dadi Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung, 2024).

<sup>6</sup> Nurhaedah, N. Dkk, *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa*. (Jurnal Ilmiah Amanah Akademika, 5(1), 2022), 96-107.

<sup>7</sup> Andayani, T., & Puspita, R. (2022). *Integrasi Budaya Lokal dalam Media Pembelajaran untuk Penguatan Identitas Nasional Siswa*. (Jurnal Cakrawala Pendidikan, 41(1), 2022) 32–45.

## **METODE**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan desain eksperimen semu (*quasi-experimental design*), khususnya model *Nonequivalent Control Group Design*. Desain tersebut digunakan untuk mengetahui pengaruh penerapan media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila. Pemilihan model ini didasarkan pada kemampuannya membandingkan dua kelompok-eksperimen dan kontrol-yang tidak ditentukan secara acak, tetapi memiliki kondisi yang relatif setara. Model ini juga dinilai tepat untuk mengkaji dampak suatu perlakuan pada kelompok yang memiliki karakteristik serupa.<sup>8</sup>

Populasi penelitian mencakup seluruh siswa kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa pada Tahun Ajaran 2024/2025, dengan jumlah total 60 peserta didik. Teknik *Purposive Sampling* digunakan untuk memilih sampel berdasarkan kesesuaian karakteristik dengan tujuan penelitian. Kelas V-B dengan 33 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen yang mendapatkan pembelajaran menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat, sedangkan kelas V-A yang berjumlah 27 siswa menjadi kelompok kontrol yang belajar dengan metode konvensional. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat, sementara variabel terikatnya adalah hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Instrumen pengumpulan data berupa tes pilihan ganda yang disusun mengacu pada indikator hasil belajar kognitif sesuai materi “Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari”. Instrumen telah divalidasi oleh ahli materi, kemudian diuji validitas dan reliabilitasnya melalui analisis butir soal. Uji validitas dilakukan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, sedangkan reliabilitas dihitung menggunakan rumus KR-20.<sup>9</sup> Prosedur penelitian dibagi ke dalam tiga tahap: (1) Tahap Persiapan, meliputi perancangan media pembelajaran berupa video animasi berbasis cerita rakyat lokal menggunakan aplikasi Kinemaster. (2) Tahap Pelaksanaan, dimulai dengan pemberian *pretest* kepada kedua kelompok, dilanjutkan dengan pemberian perlakuan berbeda-kelompok eksperimen menggunakan media video animasi, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional-dan diakhiri dengan *posttest*. (3) Tahap Evaluasi, yaitu menganalisis data hasil *pretest* dan *posttest*.

Analisis data dilakukan melalui beberapa langkah: (1) Uji normalitas menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov untuk memastikan distribusi data, (2) Uji homogenitas dengan *Levene's Test* untuk memeriksa keseragaman varians antar kelompok, dan (3) Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* dan *Independent Sample t-test* guna mengetahui perbedaan hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kontrol.<sup>10</sup>

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan menguji pengaruh penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

---

<sup>8</sup> Nursalam. *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis*. (Jakarta: Salemba Medika, 2018)

<sup>9</sup> Arikunto, *Penelitian tindakan kelas 1* (2019).

<sup>10</sup> Lestari, D. P. *Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Karakter di Sekolah Dasar*. (Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora, 9(4), 2020) 89–97.

Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa Tahun Ajaran 2024/2025, terdiri dari dua kelas V-A sebagai kelompok kontrol dan V-B sebagai kelompok eksperimen, dengan jumlah keseluruhan 60 siswa. Kelompok kontrol (27 siswa) mengikuti pembelajaran konvensional, sedangkan kelompok eksperimen (33 siswa) menggunakan media video animasi berbasis cerita rakyat.

Sebelum perlakuan diberikan kedua kelompok mengikuti *pretest* untuk mengukur kemampuan awal. Setelah pembelajaran, dilakukan *posttest* untuk menilai peningkatan belajar. Instrumen tes berupa soal pilihan ganda telah melalui uji validitas (*Pearson Product Moment*) dan reliabilitas (KR-20) dengan hasil menunjukkan tingkat kelayakan yang tinggi.

### Analisis Deskriptif

Analisis deskriptif dilakukan untuk memberikan gambaran hasil belajar Pendidikan Pancasila, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Untuk lebih jelasnya, diuraikan sebagai berikut.

#### a. Data Pretes dan Posttest Kelas Kontrol Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Pretest dan Posttest dikelas kontrol berjumlah 27 orang siswa di kelas VA SDN 1 Matang Seulimeng Langsa, hasil Pretest dan Posttest ditampilkan sebagai berikut.

**Tabel 1.** Hasil Pretest dan Posttest Kelas Kontrol

| Kontrol    |         |          |
|------------|---------|----------|
|            | Pretest | Posttest |
| Jumlah     | 1840    | 1980     |
| Rata- rata | 68,14   | 73,33    |
| Min        | 20      | 30       |
| Max        | 90      | 90       |

Sumber: SPSS Versi 26

**Tabel 2.** Distribusi Frekuensi

| Skor | Kategori     | Frekuensi |          | Percentase |          |
|------|--------------|-----------|----------|------------|----------|
|      |              | Pretest   | Posttest | Pretest    | Posttest |
| 0-74 | Tidak Tuntas | 14        | 11       | 51,8       | 40,7     |
|      | Tuntas       | 13        | 16       | 48,1       | 59,2     |

Sumber: SPSS Statistic Versi 26

#### b. Data Pretes dan Posttest Kelas Eksperimen Hasil Belajar Pendidikan Pancasila

Pretest dan Posttest dikelas Eksperimen berjumlah 33 orang siswa di kelas VB SDN 1 Matang Seulimeng Langsa, hasil Pretest dan Posttest ditampilkan sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

|           |  | <b>Eksperimen</b> |                 |
|-----------|--|-------------------|-----------------|
|           |  | <b>Pretest</b>    | <b>Posttest</b> |
| Jumlah    |  | 2.310             | 2.885           |
| Rata-Rata |  | 70                | 87,42           |
| Min       |  | 50                | 75              |
| Max       |  | 85                | 100             |

Sumber: SPSS Versi 26

**Tabel 4. Distribusi Frekuensi**

| <b>Skor</b> | <b>Kategori</b> | <b>Frekuensi</b> |                 | <b>Persentase</b> |                 |
|-------------|-----------------|------------------|-----------------|-------------------|-----------------|
|             |                 | <b>Pretest</b>   | <b>Posttest</b> | <b>Pretest</b>    | <b>Posttest</b> |
| 0-74        | Tidak           | 20               | 0               | 60,6              | 0               |
|             | Tuntas          |                  |                 |                   |                 |
| 75- 100     | Tuntas          | 13               | 33              | 39,3              | 100             |

Sumber: SPSS Statistic Versi 26

### Analisis Inferensial

Analisis statistik Inferensial dimaksudkan untuk menjawab hipotesis penelitian yang dirumuskan.

**Tabel. 5 Uji Hipotesis Kelas Kontrol**

| <b>Sumber Data</b> | <b>Nilai Rata-Rata</b> | <b><i>t<sub>hitung</sub></i></b> | <b><i>t<sub>tabel</sub></i></b> | <b>Keterangan</b> |
|--------------------|------------------------|----------------------------------|---------------------------------|-------------------|
| Pretest            | 69,26                  | 2,413                            | 2,056                           | Ada pengaruh yang |
| Posttest           | 73,33                  |                                  |                                 | signifikan.       |

**Tabel 6. Uji Hipotesis Kelas Eksperimen**

| <b>Sumber Data</b> | <b>Nilai Rata-Rata</b> | <b><i>t<sub>hitung</sub></i></b> | <b><i>t<sub>tabel</sub></i></b> | <b>Keterangan</b> |
|--------------------|------------------------|----------------------------------|---------------------------------|-------------------|
| Pretest            | 70,00                  | 9,429                            | 2,036                           | Ada pengaruh yang |
| Posttest           | 87,42                  |                                  |                                 | signifikan.       |

Penelitian ini melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol yang terdiri dari 27 siswa dan kelompok eksperimen yang terdiri dari 33 siswa, sehingga total populasi berjumlah 60 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi hasil belajar peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui media video animasi berbasis cerita rakyat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana penggunaan video animasi berbasis cerita rakyat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi "Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari" di kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa.

Peneliti terlebih dahulu memvalidasi 30 soal pilihan ganda kepada siswa kelas VI A di SDN 1 Matang Seulimeng Langsa yang berjumlah 25 siswa. Hasil validasi menunjukkan dari 30 soal, hanya 20 soal yang valid dan dijadikan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* diubah dengan tetap dan mengikuti kisi-kisi soal yang sudah valid. Selanjutnya dilakukan

uji reliabilitas terhadap 20 soal yang valid menggunakan SPSS 26 dengan  $t_{hitung}$   $0,838 \geq 0,80$  dapat disimpulkan instrumen yang digunakan *reliabel* dengan kriteria reliabilitas tinggi. Berdasarkan uji kesukaran soal menggunakan SPSS 26, dapat disimpulkan ada 3 kategori kesukaran soal yang didapat oleh peneliti yaitu 3 soal kategori sukar, 6 soal sedang, dan 11 soal mudah. Pada uji beda soal, 3 soal kategori cukup, 15 soal kategori baik, dan 2 soal kategori sangat baik.

Hasil pengujian normalitas melalui SPSS 26 diketahui nilai *Pretest* kelas eksperimen *Shapiro-Wilk* dengan *Sig* 0,062 dan nilai *Pretest* kelas kontrol *Shapiro-Wilk* dengan *Sig* 0,448 lebih besar dari  $> 0,05$ . Untuk nilai *Posttest* kelas eksperimen *Shapiro-Wilk* dengan *Sig* 0,079 dan nilai *Posttest* kelas kontrol *Shapiro-Wilk* dengan *Sig* 0,178 lebih besar dari  $> 0,05$ . Peneliti menyimpulkan nilai *Pretest* dan *Posttest* baik kelas eksperimen maupun kontrol berdistribusi normal. Perhitungan uji homogenitas menggunakan SPSS 26 terhitung nilai *Levena Statistic* untuk kelas kontrol sebesar 0,053 dengan nilai *Sig* 0,818 dan nilai *Levena Statistic* untuk kelas eksperimen sebesar 1,581 dengan nilai *Sig* 0,213. Dapat disimpulkan nilai *Sig* 0,818 dan 0,213 lebih besar dari  $= 0,05$  maka nilai *Posttest* baik kelas eksperimen maupun kontrol memiliki varian yang sama atau homogen.

Berdasarkan hasil uji *paired sample t-test*, diperoleh bahwa baik kelas kontrol maupun kelas eksperimen mengalami peningkatan hasil belajar yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Pada kelas kontrol, diperoleh nilai *t* hitung sebesar  $2,413 > 2,056$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Dengan demikian,  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, yang berarti pembelajaran konvensional tetap memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar. Sementara itu, pada kelas eksperimen, diperoleh nilai *t<sub>hitung</sub>* sebesar  $9,429 > 2,036$ . Nilai *t<sub>hitung</sub>* yang jauh lebih besar daripada *t<sub>tabel</sub>* menunjukkan adanya peningkatan yang sangat signifikan setelah diberikan perlakuan berupa metode pembelajaran tertentu. Maka dari itu, pada kelas eksperimen juga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Namun, jika dibandingkan antara kedua kelas, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang lebih signifikan dibandingkan kelas kontrol. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan pada kelas eksperimen lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa daripada metode konvensional yang digunakan pada kelas kontrol.

Dari data hasil *pretest* dan *posttest*, dapat dilihat adanya peningkatan skor belajar siswa dengan peningkatan yang lebih signifikan setelah diberi perlakuan berupa media video animasi berbasis cerita rakyat. Ini sejalan dengan pendapat Citra & Rosy (2020), yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup tiga aspek utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini, peningkatan terutama terlihat pada ranah kognitif melalui hasil tes tulis, namun juga dapat diasumsikan terjadi peningkatan pada aspek afektif dan psikomotorik melalui kegiatan diskusi kelompok dan refleksi nilai-nilai.

Penggunaan video animasi dalam pembelajaran terbukti meningkatkan keterlibatan siswa. Penelitian oleh Handayani & Rinaldi (2022) juga menunjukkan bahwa media animasi interaktif meningkatkan keterlibatan emosional siswa sehingga berdampak positif terhadap retensi materi pembelajaran. Video animasi mampu menyampaikan

<sup>11</sup> Citra, C. A, dkk, *Keefektifan pengguna media pembelajaran berbasis game edukasi quizizz terhadap hasil belajar teknologi perkantoran siswa kelas X SMK Ketintang Surabaya*, ( Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), 8 (2), 2020), 261-272.

informasi secara visual dan auditif, yang memperkuat pemahaman konsep-konsep abstrak seperti nilai-nilai dalam sila Pancasila.<sup>12</sup> Hal ini didukung dengan proses belajar-mengajar yang menunjukkan antusiasme dan partisipasi aktif siswa dalam menanggapi isi video, berdiskusi, serta mengaitkannya dengan kehidupan sehari-hari. Nilai-nilai Pancasila sebagai bagian dari pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD tidak hanya ditransmisikan sebagai hafalan, tetapi perlu diinternalisasi. Video cerita rakyat yang digunakan dalam penelitian ini membawa konteks lokal dan budaya yang dikenal siswa, sehingga membuat nilai-nilai tersebut lebih mudah dipahami dan dihayati. Hasil serupa ditemukan oleh Suryana (2023) yang menyatakan bahwa siswa lebih mampu menginternalisasi nilai karakter jika media pembelajaran bersifat kontekstual dan dekat dengan pengalaman keseharian mereka.<sup>13</sup> Ini sejalan dengan teori pembelajaran kontekstual dan fungsi media pembelajaran untuk menghubungkan materi dengan pengalaman nyata siswa.

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan yang diperoleh oleh Indah Putri Utami, Abdul Muktadir, dan Irwan Koto (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar cerita rakyat berbasis audio visual efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.<sup>14</sup> Dalam penelitian tersebut, siswa pada kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 80, sedangkan kelas kontrol hanya mencapai rata-rata 70,56. Temuan ini mengindikasikan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis audio visual dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut di kelas IV SD Negeri 56 Bengkulu.

Temuan serupa juga diperoleh oleh Delila Christiani Br. Perangin-angin (2024), yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penggunaan model pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi Animaker terhadap hasil belajar siswa pada materi Hak dan Kewajiban.<sup>15</sup> Berdasarkan uji statistik, diperoleh nilai  $X$  hitung ( $X_2$ ) = 3,48 >  $X$  tabel = 2,04, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya, penggunaan video animasi memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada Tahun Pelajaran 2022/2023.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi yang mengangkat cerita rakyat terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa di kelas eksperimen tampak lebih bersemangat, aktif dalam kegiatan pembelajaran, serta lebih mudah memahami materi berkat penyajiannya yang menarik dan relevan dengan kehidupan. Hal ini berdampak pada peningkatan nilai belajar yang lebih signifikan. Rata-rata nilai posttest siswa di kelas eksperimen mencapai 87,42, sementara siswa di kelas kontrol memperoleh rata-rata 73,33, dengan selisih sebesar 14,09 poin.

Temuan ini memperlihatkan bahwa media video animasi berbasis cerita rakyat dapat memberikan dampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Namun, penelitian ini

<sup>12</sup> Handayani, S., & Rinaldi, A. *Pengaruh Media Animasi Interaktif terhadap Keterlibatan dan Retensi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. (Jurnal Teknologi Pendidikan, 24(3), 2022) 201–210.

<sup>13</sup> Suryana, H. *Pembelajaran Kontekstual Berbasis Nilai untuk Internaliasi Karakter di Sekolah Dasar*. (Jurnal Pendidikan Karakter, 13(1), 2023) 67–78.

<sup>14</sup> Utami, Indah Putri,Dkk. *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Keramat Riak Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 56 Kota Bengkulu*. (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar 3.2, 2024), 288-301.

<sup>15</sup> Angin, Perangin, Et Al. *Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hak Dan Kewajiban Di Kelas Iv Sekolah Dasar Inpres Bung Makassar Tahun Ajaran 2023/2024*, (Phd Thesis, Universitas Quality, 2024)

memiliki keterbatasan, yaitu materi yang dikaji hanya mencakup satu subtema dalam Pendidikan Pancasila serta durasi pelaksanaannya yang relatif singkat. Oleh karena itu, dibutuhkan studi lanjutan dengan lingkup materi yang lebih luas dan jangka waktu yang lebih panjang agar hasil yang diperoleh dapat lebih menyeluruh.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai Pengaruh Penggunaan Video Animasi Berbasis Cerita Rakyat terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa, maka diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi berbasis cerita rakyat terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SDN 1 Matang Seulimeng Langsa. Hal ini dibuktikan dengan hasil posttest siswa pada kelas eksperimen yang mengalami peningkatan secara signifikan dibandingkan kelas kontrol.
2. Media video animasi berbasis cerita rakyat terbukti dapat membantu siswa dalam memahami materi nilai-nilai Pancasila dengan lebih mudah karena disajikan secara visual, menarik, dan sesuai dengan konteks budaya lokal. Penggunaan media ini juga mampu memfasilitasi proses belajar siswa yang masih berada dalam tahap operasional konkret, seperti dijelaskan dalam teori perkembangan kognitif.
3. Selain meningkatkan pemahaman, media ini juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih antusias, aktif, dan tidak mudah bosan, berbeda dengan pembelajaran konvensional yang hanya mengandalkan buku teks dan metode ceramah.

Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa video animasi berbasis cerita rakyat merupakan media pembelajaran yang sangat efektif dan relevan untuk siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya berhasil meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa secara signifikan, tetapi juga memiliki potensi besar dalam penguatan karakter dan pemahaman nilai-nilai moral Pancasila yang terintegrasi melalui budaya lokal. Hal ini mendukung pandangan dari Amin, K. F. (2023) yang menekankan bahwa media pembelajaran berbasis cerita rakyat berperan sebagai sarana efektif dalam pendidikan karakter di sekolah dasar.<sup>16</sup>

## DAFTAR PUSTAKA

- Amin, K. F. (2023). *Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Siswa melalui Cerita Rakyat*. *Journal of Social Interactions and Humanities*, 1(2), 15–25.
- Ananda, F. *Pengembangan Video Animasi Kartun Berbasis Kine Master Dalam Pembelajaran Tematik Jenjang Sekolah Dasar* (Doctoral Dissertation, Uin Ar-Raniry Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan, 2024).
- Andayani, T., & Puspita, R. (2022). Integrasi Budaya Lokal dalam Media Pembelajaran untuk Penguatan Identitas Nasional Siswa. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 41(1), 32–45.

---

<sup>16</sup> Amin, K. F, *Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Siswa melalui Cerita Rakyat*, (Journal of Social Interactions and Humanities, 1 (2), 2023), 15-25

- Angin, Perangin, Et Al. *Pengaruh Media Video Animasi Berbantuan Aplikasi Animaker Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hak Dan Kewajiban Di Kelas Iv Sekolah Dasar Inpres Bung Makassar Tahun Ajaran 2023/2024.* 2024. Phd Thesis. Universitas Quality.
- Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas 1* (2019).
- Citra, C. A, Dkk, *Keefektifan Pengguna Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X Smk Ketintang Surabaya, ( Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap), 8 (2), 2020), 261-272.*
- Handayani, S., & Rinaldi, A. (2022). Pengaruh Media Animasi Interaktif terhadap Keterlibatan dan Retensi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(3), 201-210.
- Lestari, D. P. *Pemanfaatan Cerita Rakyat sebagai Media Penguatan Karakter di Sekolah Dasar.* (Jurnal Ilmu Pendidikan dan Humaniora, 9(4), 2020) 89-97.
- Nainggolan, S. B, *Pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pelajaran Ppkn Materi Simbol-Simbol Pancasila Dan Pengalaman Sila Pancasila Kelas Ii Sekolah Dasar,* (Doctoral Dissertation, Universitas Jambi, 2023)
- Nurhaedah, N. Dkk, *Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animaker Terhadap Hasil Belajar Menyimak Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Inpres Katangka 1 Kabupaten Gowa.* (Jurnal Ilmiah Amanah Akademika, 5(1), 2022), 96-107.
- Nursalam. (2018). Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: Pendekatan Praktis. Jakarta: Salemba Medika.
- Pratama, R. A., & Hapsari, N. D. (2021). Efektivitas Media Audiovisual dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Abstrak pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 6(2), 115-123.
- Rayunda, T. S. *Pengaruh Media Video Animasi Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Seni Budaya Dan Prakarya Siswa Kelas Iv Sdn 1 Way Dadi Bandar Lampung* (Doctoral Dissertation, Uin Raden Intan Lampung, 2024).
- Suryana, H. (2023). Pembelajaran Kontekstual Berbasis Nilai untuk Internaliasi Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 13(1), 67-78.
- Utami, Indah Putri,Dkk. *Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Keramat Riak Berbasis Audio Visual Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 56 Kota Bengkulu.* (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar 3.2, 2024), 288-301.
- Wulan, Y. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Otomatisasi Tata Kelola Humas Kelas Xi Ap Smk Negeri 1 Patumbak Ta 2020/2021* (Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Medan, 2020).