PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PANCASILA DI KELAS III SD NEGERI 188 PEKANBARU

SKRIPSI

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Universitas Islam Al-Kifayah Riau

Oleh :

MUHAMMAT ALIP

NIM.1238.22.1422

PROGRAM STUDI

PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH (PGMI)

UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU

TAHUN 1448 H / 2026 M

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: **MUHAMMAT ALIP**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1422
Tempat/Tanggal Lahir	: Air Panjang, 23 September 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis berjudul : **Pengunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru,** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana (S1) pada Universitas Islam Al-Kifayah Riau ini seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri maupun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang diperoleh karena karya ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi ini.

Pekanbaru, 20 Agustus 2026
Yang membuat pernyataan :



MUHAMMAT ALIP
NIM.1238.22.1422

Dr. Yundri Akhyar, MA
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Muhammat Alip*

Kepada Yth.
Dekan Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UI)
Al-Kifayah Riau
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi proposal saudara :

Nama	: **Muhammat Alip**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1422
Tempat/Tanggal Lahir	: Air Panjang, 23 September 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Pengunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru.**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 20 Januari 2026
Pembimbing I

Dr. Yundri Akhyar, MA
NIDN. 2112088003

MUHAMMAD AMIN, ST.,M.Pd
DOSEN UNIVERSITAS ISLAM
AL-KIFAYAH RIAU

NOTA DINAS

Perihal : *Skripsi Muhammat Alip*

Kepada Yth.
Dekan Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam (UI)
Al-Kifayah Riau
di_
Pekanbaru

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah kami membaca, meneliti, mengoreksi dan mengadakan bimbingan perbaikan isi proposal saudara :

Nama	: **Muhammat Alip**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1422
Tempat/Tanggal Lahir	: Air Panjang, 23 September 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul	: **Pengunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru**

Maka dengan ini dapat disetujui untuk diujiankan pada ujian munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Pekanbaru, 20 Januari 2026
Pembimbing II

Muhammad Amin, ST.,M.Pd
NIDN. 2121049404

PERSETUJUAN

Kami yang bertanda tangan di bawah ini selaku pembimbing I dan pembimbing II skripsi, dengan ini menyetujui bahwa skripsi berjudul : **Pengunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru**, yang ditulis oleh :

Nama	: **Muhammat Alip**
Nomor Induk Mahasiswa	: 1238.22.1422
Tempat/Tanggal Lahir	: Air Panjang, 23 September 2003
Program	: Sarjana (S1)
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk diajukan dalam ujian Munaqasah Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Pekanbaru, 20 Januari 2026

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Yundri Akhyar, MA	**Muhammad Amin,ST.,M.Pd**
NIDN. 2112088003	**NIDN. 2121049404**

Mengetahui :

Ketua Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd
NIDN. 2103068805

YAYASAN KIFAYATUL AKHYAR PEKANBARU
UNIVERSITAS ISLAM AL-KIFAYAH RIAU
IZIN SK KEMENAG RI NO. 112 TAHUN 2026
Kampus I : Jl. Uka Perum. Mutiara Garuda Sakti Blok H. 15 Kel. Airputih Kec.Tuah Madani - Pekanbaru
Kampus II : Uka-Iskandar Muda. Kelurahan Airputih Kecamatan Tuah Madani Kota Pekanbaru
www.alkifayahriau.ac.id Email: admin@alkifayahriau.ac.id CP: 082285501981 / 085271373346

PENGESAHAN SKRIPSI
Nomor: 0229/SP/A/FTK-PGMI/VIII/2026

Skripsi atau Tugas Akhir dengan Judul : **Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Di kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama	: **Muhammat Alip**
NIM	: 1238.22.1422
Telah dimunaqasahkan pada	: Hari Sabtu, 18 Juli 2026

dan dinyatakan telah diterima dan disahkan oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau.

Tim Penguji Sidang Munaqasah,

Penguji I

(Assoc. Prof. Dr. Zalisman, M.Pd.I.)
NIDN. 2113108701

Penguji II

(H. Zaitun Abidin, M.Pd.)
NIDN. 2112056703

Ketua Sidang,
Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

Sekretaris,
Ketua Program Studi PGMI

(Violeta Inayah Putra, M.Pd.)
NIDN. 2103068805

Pekanbaru, 07 Agustus 2026

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau

(Ayu Purnamasari S, M.Pd.)
NIDN. 2125128604

MOTTO

“Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.”
“Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain).”
“Dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap.”
(QS. Al-Insyirah, 6-8)

“Tidak ada mimpi yang gagal, yang ada hanyalah mimpi yang tertunda. Cuma sekiranya kalau teman-teman merasa gagal dalam mencapai mimpi. Jangan khawatir mimpi-mimpi lain bisa di ciptakan”
(Windah Basudara)

PERSEMBAHAN

Yang Utama dari Segalanya

Sembah sujud syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Naungan rahmat dan hidayah-mu telah meliputiku, sehingga dengan berkat ilmu pengetahuan yang telah engkau anugrahkan kepadaku dan atas izin-mu akhirnya skripsi yang sederhana ini dapat terselesaikan. sholawat dan salam tidak lupa semoga selalu terlipah kepada utusan-Mu Nabi Muhammad Shalallahu 'Alahi Wasallam

Kepada Orangtua

Kepada kedua orang tua tercinta Bapak Abdil Rahil dan ibu Lasmiati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup penulis, dua orang yang menjadi sumber kekuatan di setiap langkah penulis, dua orang yang selalu mengusahakan untuk bisa menempuh pendidikan setinggi-tingginya meski mereka tidak pernah merasakannya. Terima kasih yang tak terhingga kepada Bapak dan ibu yang telah memberikan kasih sayang dan dukungan, memberikan banyak motivasi, nasehat, dan selalu mendoakan di setiap langkah penulis, Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Bapak dan ibu bahagia. Sehat selalu dan panjang umur, semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang berlipat ganda.

Kepada Saudara

Kepada kakak perempuan penulisSampang Atikah ,Adik laki-laki penulis M. Fauzi, Adik perempuan penulis Afifah muna salwa, Terima kasih telah menjadi kakak dan Adik penulis yang menjadi tempat bercerita dan berkeluh kesah, selalu memberikan support yang tiada hentinya, dan selalu mengingatkan untuk terus semangat dalam mengerjakan studi ini.

Kepada Yang Terkasih

Kepada seseorang yang tak kalah penting sekaligus menjadi support system penulis yaitu Nur Husna,Terima kasih telah hadir dan menjadi bagian dari perjalan hidup penulis, lebih kurang selama 4 tahun lamanya, Terima kasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, Terima kasih untuk segala usaha yang di berikan mulai dari waktu,dukungan,do'a,menemani dalam keadaan senang maupun susah, serta nenghibur penulis dalam kesedihan,dan meyakinkan penulis untuk pantang menyerah hingga penyusunan skripsi ini terselesaikan.

Untuk Diri Sendiri

Teruntuk diriku Muhammat Alip. Apresiasi sebesar-besarnya kepada diri sendiri karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah di mulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menjalankan setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Ini merupakan pencapaian yang patut di banggakan untuk diri sendiri. Terimakasih sudah bertahan.

Dosen Pembimbing

Bapak Dr. Yundri Akhyar, MA dan Bapak Muhammad Amin, ST.,M.Pd Selaku Dosen Pembimbing yang bukan hanya membimbing secara akademik, tetapi juga jadi pengarah, dan penyemangat, dan motivator yang luar biasa. Terima kasih atas sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang Bapak berikan selama proses penulisan skripsi ini. Tampa bimbingan dan dukungan Bapak yang tulus, mungkin skripsi ini belum selesai. Terima kasih telah mempermudah setiap proses, selalu membuka pintu konsultasi dengan lapang, dan memahami setiap kesulitan yang penulis hadapi. Semoga ALLAH SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang Bapak berikan.

Seluruh Dosen dan Pegawai STAI Al-Kifayah Riau

Hanya skripsi yang sederhana ini yang dapat ananda persembahkan sebagai wujud rasa terimakasih kepada bapak dan ibu dosen atau segala ilmu yang telah disalurkan kepada seluruh pegawai stai al-kifayah riau yang telah banyak membantu demi kelancaran dan berlangsungnya perkuliahan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِيْمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT dengan limpahan rahmat, karunia, taufik dan hidayah-Nya sehingga Skripsi ini bisa terselesaikan. Sholawat dan salam selalu tercurahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW sebagai uswatun hasanah bagi seluruh ummat dan sebagai penerang dalam kegelapan, semoga kelak kita mendapat syafa'at di yaumul qiamah. Alhamdulillah peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan judul "Penggunaan Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila di Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru".

Penulisan Skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi dari keseluruhan kegiatan perkuliahan yang sudah dirancang oleh Universitas Islam Al-Kifayah Riau sebagai bentuk pertanggung jawaban peneliti menjadi mahasiswa serta sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Serjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti menyadari bahwa penulisan Skripsi ini dapat terwujud berkat bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, untuk itu dengan segala kerendahan hati peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Yundri Akhyar, M.A selaku Ketua Yayasan Kifayatul Akhyar Riau sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan pengarahan kepada penulis

2. Bapak Dr. Zalisman, S.Pd., M.Pd.I selaku Rektor Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di kampus tercinta ini.
3. Syahri Ramadhan, S.Psi., M.S.I selaku Wakil Rektor I, Lita Arfah, S.P., M.Si selaku Wakil Rektor II, dan Sahrin, SH., MH selaku Wakil Rektor III yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam perkuliahan.
4. Ayu Purnamasari S, S.Pd., M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
5. Violeta Inayah Pama, S.Pd., M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama dalam bimbingan
6. Bapak Muhammad Amin ST, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan dukungan dan bimbingan kepada penulis.
7. Seluruh Dosen, Staf dan karyawan di Universitas Islam Al-Kifayah Riau yang telah memberika kemudahan kepada peneliti selama peneliti menuntut ilmu di kampus Universitas Islam Al-Kifayah Riau
8. Kepada kedua orang tua dan keluarga tercinta yang senantiasa memberikan doa, kasih sayang, dukungan moral maupun material serta semangat yang tiada henti kepada penulis. Berkat pengorbanan, kesabaran dan keikhlasan yang diberikan penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasaı berlipat ganda.

9. Teman-teman pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) A22 Yang senantiasa mendukung dalam kebaikan,membersamai dalam setiap langkah yang di lalui.
10. Kepada Sahabat Terimakasih untuk para sahabatku,Ghozi,Agung,Meldi, Erwin,Amar, Abral, Sandi, Irsyadul hamdi, Afrizal, yang telah menemani penulis dari awal masuk perkuliahan sampai saat ini.

Penulis sangat mengharapkan kritik dan saran konstruktif karena proposal ini belum lengkap. Semoga mereka yang menulis dan membaca mendapatkan manfaat dari proposal ini. Dengan demikian penulis mohon maaf atas semua kesalahan yang mungkin terjadi selama proses penyusunan proposal ini.

Pekanbaru, 20 Januari 2026
Penulis,

Muhammat Alip
1238.22.1422

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ..... **i**
NOTA DINAS I ..... **ii**
NOTA DINAS II ..... **iii**
PERSETUJUAN ..... **iv**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **v**
MOTTO ..... **vi**
PERSEMBAHAN ..... **vii**
KATA PENGANTAR ..... **xii**
DAFTAR ISI ..... **xv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR TABEL ..... **xviii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xix**
PEDOMAN LITERASI ..... **xx**
ABSTRAK ..... **xxvi**
ABSTRACT ..... **xxvii**
ABSTRAK ARAB ..... **xxviii**
BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1
B. Penegasan Istilah 6
   1. Media Video Animasi 6
   2. Hasil belajar 7
C. Pemasalahan 8
   1. Identifikasi Masalah 8
   2. Batasan Masalah 9
   3. Rumusan Masalah 10
D. Tujuan dan Manfaat Penelitian 10
   1. Tujuan Penelitian 10
   2. Manfaat Penelitian 11

BAB II KAJIAN TEORI **14**

A. Landasan Teori 14
B. Penelitian Relevan 22
C. Kerangka Berpikir 24
D. Hipotesis Tindakan 26

E. Indikator Keberhasilan..... 27

BAB III METODE PENELITIAN .....

A. Jenis Penelitian.....
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....
C. Subjek dan Objek Penelitian xii 36
D. Prosedur Penelitian..... 36
E. Observasi Tindakan 41
F. Refleksi Penelitian..... 44
G. Teknik Pengumpulan Data 47
H. Teknik Analisis Data..... 48

BAB IV HASIL PENELITIAN..... 46
A. Deskripsi Data Awal 46
1. Riwayat Sekolah..... 46
2. Visi dan Misi 47
3. Setting Ruang Kelas 49
4. Deskripsi Keadaan Guru dan Siswa 50
5. Profil Awal Pembelajaran..... 52
B. Deskripsi Persiklus..... 54
1. Siklus I 54
2. Siklus II..... 87
3. Refleksi Antar Siklus 110
C. Pembahasan Persiklus 113
1. Siklus I 113
2. Siklus II..... 118

BAB V PENUTUP..... 123
A. Simpulan..... 123
B. Saran..... 125

DAFTAR PUSTAKA 127

DAFTAR TABEL

xiii
Tabel III.1 Jenis Dan Teknik Pengu ata 44
Tabel III.2 Teknik, Instrumen, Dan Sumber Data..... 44
Tabel IV.1. Hasil Belajar Siswa Sebelum Tindakan (Pretest) 53
Tabel IV.2 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 1..... 61
Tabel IV.3. Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa..... 62
Tabel IV.4. Rekap Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 65
Tabel IV.5 Rekap Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 1 68
Tabel IV.6 Hasil Belajar Siswa Siklus I Pertemuan 2..... 79
Tabel IV. 7 Jumlah Ketuntasan Belajar Siswa..... 80
Tabel IV.8. Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2 81
Tabel IV.9. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I Pertemuan 2..... 83
Tabel IV.10. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 1..... 94
Tabel IV.11 Hasil Observasi Aktivitas Guru 95
Tabel IV.12 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 97
Tabel IV.13 Hasil Belajar Siswa Siklus II Pertemuan 2..... 105
Tabel IV.14 Ketuntasan Belajar Siswa pada Siklus II Pertemuan 2 106
Tabel IV.15 Rekap Skor Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 2 107
Tabel IV.16 Rekap Skor Aktivitas Siswa Siklus II Pertemuan 2..... 108

DAFTAR GAMBAR

xiv

Lampiran 1 Modul Ajar..... 130
Lampiran 2 Skor Tes Siswa..... 164
Lampiran 3 Hasil Observasi Aktivitas Guru 179
Lampiran 4 Hasil Observasi Aktivitas Siswa 183
Lampiran 5 Rekap Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa..... 187
Lampiran 6 Dokumentasi Penelitian..... 189

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

KEPUTUSAN BERSAMA MENTERI AGAMA DAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA

Nomor: 158 Tahun 1987

Nomor: 0543b//U/1987

Transliterasi dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. Transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruf-huruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus.

Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Tabel 0.1: Tabel Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ṡa	ṡ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Żal	ż	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	er
ز	Zai	z	zet
س	Sin	s	es
ش	Syin	sy	es dan ye
ص	Ṣad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge

ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 0.2: Tabel Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	a	A
ـِ	Kasrah	i	I
ـُ	Dammah	u	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 0.3: Tabel Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
يْ...َ	Fathah dan ya	ai	a dan u
وْ...َ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سُئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. *Maddah*

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيْلَ qīla
- يَقُوْلُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

   Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

   Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِيْنَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
- طَلْحَةْ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- البِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

   Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanda sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu

- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلاَلُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khużu
- شَيئٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِيْنَ lāha lahuwa khairurrāziqīn
- بِسْمِ اللهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا ıi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh l xx ng, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama (ıt, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ للهِ رَبِّ الْعَالَمِيْنَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

- الرَّحْمنِ الرَّحِيْمِ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللهُ غَفُوْرٌ رَحِيْمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلّٰهِ الأُمُوْرُ جَمِيْعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

ABSTRAK

xxi

Muhammat Alip (2026) "Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila Di Kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru".

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar siswa melalui penggunaan video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru. Video animasi digunakan sebagai media audiovisual untuk menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara visual, menarik, konkret, dan kontekstual sehingga memudahkan siswa memahami materi serta meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian berjumlah 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada pra-siklus sebesar 59,8. Setelah penerapan video animasi pada Siklus I, rata-rata hasil belajar

meningkat menjadi 84,9, namun ketuntasan klasikal belum tercapai secara optimal. Aktivitas guru pada Siklus I berada pada kategori baik, sedangkan aktivitas siswa meningkat namun masih terdapat siswa yang pasif dalam kegiatan bertanya dan diskusi. Setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II, aktivitas guru meningkat menjadi kategori sangat baik dan aktivitas siswa menjadi sangat aktif melalui kegiatan mengamati, menanya, berdiskusi, menalar, dan mengomunikasikan hasil. Hasil belajar kembali meningkat dengan rata-rata 92,7 dan sebanyak 30 siswa (96,77%) mencapai ketuntasan belajar. Dengan demikian, penggunaan video animasi efektif meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar Pendidikan Pancasila.

Kata Kunci : Video Animasi, Hasil Belajar, Aktivitas Siswa, Aktivitas Guru, Pembelajaran Pancasila, Sekolah Dasar, Penelitian Tindakan Kelas

Muhammat Alip (2026): The U ated Videos to Improve Student Lear nes in the Pancasila Subject for Grade III at State Elementary School 188 Pekanbaru.

This study aims to enhance teacher activity, student activity, and student learning outcomes through the use of animated videos in the Pancasila Education subject for third-grade students at State Elementary School 188 Pekanbaru. Animated videos served as an audiovisual medium to present material on Pancasila values in a visual, engaging, concrete, and contextual manner, thereby facilitating student comprehension and increasing engagement in the learning process. This study employed Classroom Action Research conducted over two cycles, involving 31 students. The results indicated that the average student learning outcome during the pre-cycle stage was 59.8. Following the implementation of animated videos in Cycle I, the average learning outcome rose to 84.9, although optimal class-wide mastery had not yet been achieved. Teacher activity in Cycle I fell into the "good" category; while student activity increased, some students remained passive during

questioning and discussion sessions. After improvements were made in Cycle II, teacher activity improved to the "very good" category, and students became highly active through observing, questioning, discussing, reasoning, and communicating results. Learning outcomes improved further, reaching an average of 92.7, with 30 students (96.77%) achieving mastery. Thus, the use of animated videos proved effective in enhancing teacher activity, student activity, and learning outcomes in Civic Education.

Keywords:. *Animated Video, Learning Outcomes, Student Activities, Teacher Activities, Pancasila Instruction, Elementary School, Classroom Action Research.*

محمد ألف)٢٠٢٦(: استخدام مقاطع الفيديو المتحركة لتحسين مخرجات تعلم الطلاب في مادة "بانكاسيلا" للصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٨٨ بكانبارو.

تهدف هذه الدراسة إلى تعزيز نشاط المعلم ونشاط الطلاب ومخرجات التعلم لديهم من خلال استخدام مقاطع الفيديو المتحركة في مادة بانكاسيلا لطلاب الصف الثالث في المدرسة الابتدائية الحكومية ١٨٨ بكانبارو. وقد عملت مقاطع الفيديو المتحركة كوسيلة سمعية وبصرية لعرض المادة المتعلقة بقيم "البانكاسيلا" بأسلوب مرئي وجذاب وملموس ومرتبط بالسياق الواقعي، مما سهّل على الطلاب استيعاب المعلومات وزاد من تفاعلهم مع عملية التعلم. اعتمدت الدراسة منهجية "بحث إجرائي صفي" نُفذت على مدار دورتين، وشملت ٣١ طالباً. وأشارت النتائج إلى أن متوسط مخرجات تعلم الطلاب في مرحلة ما قبل الدورة (المرحلة التمهيدية) بلغ .٨.٥٩ وبعد استخدام مقاطع الفيديو المتحركة في الدورة الأولى، ارتفع متوسط مخرجات التعلم إلى ٩.٨٤، رغم عدم تحقيق مستوى الإتقان الأمثل على مستوى الفصل بأكمله. وقد صُنف نشاط المعلم في الدورة الأولى ضمن فئة "جيد"؛ وفي حين زاد نشاط الطلاب، ظل بعضهم سلبياً أثناء جلسات طرح الأسئلة والمناقشة. وبعد إجراء تحسينات في الدورة الثانية، تحسن أداء المعلم ليصل إلى فئة "جيد جداً"، وأصبح الطلاب نشطين للغاية من خلال الملاحظة وطرح الأسئلة والمناقشة والتحليل المنطقي وعرض النتائج. كما

تحسنت مخرجات التعلم بشكل أكبر لتصل إلى متوسط ٧.٩٢، حيث حقق ٣٠ طالباً (بنسبة ٧٧.٩٦ فى المائة) مستوى الإتقان المطلوب. وبذلك، أثبت استخدام مقاطع الفيديو المتحركة فعاليته في تعزيز نشاط المعلم ونشاط الطلاب ومخرجات التعلم في مادة بانكاسيلا.

الرئيسية : فيديو رسوم متحركة، مخرجات التعلم، أنشطة الطلاب، أنشطة المعلم، تدريس بانكاسيلا"، المدرسة الابتدائية، بحث إجرائي صفي.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pancasila adalah suatu mata pelajaran yang wajib di sekolah dasar. Mata Pelajaran Pancasila memiliki tujuan, khususnya untuk menyadarkan warga negara dalam menjaga bangsa yang berlandaskan pada pemahaman tentang suku, daya tampung untuk menciptakan karakter dan etika publik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Mengingat pentingnya mata pelajaran tersebut, pembelajaran Pancasila harus diselesaikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan.

Era globalisasi pada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah berkembang pesat baik teknologi informasi maupun teknologi komunikasi .hal tersebut sangatlah berpengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memilki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan ,akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.[1]

Pendidikan merupa menghadapi persaingan global saat ini. karna sarana yang sangat penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya

[1] Undang-undang SISDIKNAS (Sistem Pendidkan Nasional UU RI No.20 Th.2003, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011), hlm.23

manusia dapat direalisasikan dalam memajukan sumber daya manusia dapat meningkatkan kualitas pendidikan, salah satu yang paling berpengaruh dalam meningkatkan sumber daya manusia yaitu tenaga pendidik yakni guru. Guru sangat berperan penting dan memiliki tanggung jawab dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul. Kurikulum saat ini, menghendaki keaktifan peserta didik dalam belajar. Peserta didik adalah makhluk yang berada dalam proses perkembangan dan pertumbuhan menurut fitrahnya.[2]

Masing masing, mereka memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal kemampuan fitrahnya. Menurut kamus besar Bahasa Indonesia peserta didik berarti orang, anak didik, siswa atau anak sekolah yang sedang mengikuti proses pendidikan. peserta didik merupakan orang atau anak didik yang sedang menuntut ilmu pengetahuan yang berusaha untuk mengembangkan diri dalam sebuah jenjang pendidikan baik pendidikan formal maupun nonformal. [3]

Seorang pendidik atau guru tidak saja melakukan kegiatan mengajar tetapi guru juga berfikir bagaimana memberikan ilmu kepada peserta didik, bagaimana cara siswa memahami sebuah bahan ajar untuk menguasai materi pelajaran. Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik apabila memiliki komponen-komponen pembelajaran, sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar. Ketika terdapat komponen pembelajaran yang tidak memenuhi kebutuhan peserta didik maka tidak dipungkiri akan terdapat

---

[2] Nora Agustin, *Perkembangan Peserta Didik*, (Yogyakarta: Budi Utama, 2018), hlm,1.
[3] Iwan Aprianto, *Manajemen Peserta Didik*, (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020), hlm,5

permasalahan dalam proses pembelajaran tersebut. komponen pembelajaran meliputi guru,peserta didik, bahan ajar, media ajar, dan lain-lain. Didalam proses pembelajaran. guru haruslah memiliki ide yang kreatif dan inovatif dalam mengajar dengan cara penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Media adalah segala sesuatu yang berfungsi untuk membawa dan menyampaikan informasi antara satu sumber dan penerima informasi, misalnya video,televisi, bahan cetak, komputer, instruktur yang dianggap sebagai media karena berfungsi membawa pesan untuk tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran adalah segala sesuatu yang dilakukan dengan maksud untuk memfasilitasi belajar. Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik dimaksud media mencakup benda asli, bahan cetak, visual, dan multimedia.[4] Dengan demikian media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, minat, belajar, pembelajaran, mencakup media benda asli , bahan cetak visual, audio visual multimedia dan lain-lain guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SD Negeri 188 Pekanbaru. Peneliti melihat bahwa dalam proses belajar mengajar peserta didik cenderung kurang aktif didalam pembelajaran. Dapat

[4] Muhammad Yaumi, *Media Dan Teknologi*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2018), hlm.57.

dilihat dari hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila masih tergolong rendah. Dari 31 siswa, hanya 11 siswa yang mencapai nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP), sedangkan 20 siswa lainnya belum tuntas. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, terlihat dari ketidakmampuan menjawab pertanyaan secara tepat serta kurangnya kemampuan mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini juga disebabkan oleh kurangnya motivasi dalam diri peserta didik didalam proses pembelajaran tersebut, seperti pada mata pelajaran Pancasila peserta didik terlihat kurang berminat dalam belajar, karena terlihat adanya peserta didik yang sibuk berbincang bincang dengan teman sebangkunya pada jam pelajaran, ada yang menggangu temannya belajar bahkan terdapat pula peserta didik yang berjalan-jalan didalam kelas dengan berbagai alasan yang diberikan.

Terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan oleh seorang guru dalam proses belajar mengajar mulai dari metode pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran, sampai media yang digunakan untuk mendukung pembelajaran. Sehingga peserta didik termotivasi untuk belajar dan tercapainya tujuan pembelajaran. Peneliti juga melihat media yang digunakan ketika proses pembelajaran adalah papan tulis dan buku bacaan serta gambar yang tertera di buku bacaan tersebut yang menyebabkan peserta didik mudah merasa bosan dalam belajar sehingga peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran tersebut, seperti

ketika guru menjelaskan mengenai materi pelajaran terdapat peserta didik yang mengantuk saat belajar, mengganggu teman, dan lain sebagainya.

Hanya sebagian kecil dari keseluruhan peserta didik yang memperhatikannya. Walaupun demikian ketika guru menanya kembali ke peserta didik, mengenai materi yang telah disampaikan, tidak ada yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar.[5]

Sebagian peserta didik hanya menjawab secara asal dan sebagaian lagi baru membuka buku untuk mencari jawaban, padahal guru sudah menjelaskan materi tersebut. Salah satu faktornya yaitu kurangnya penggunaan media dalam menyampaikan pembelajaran sehingga peserta didik juga sulit menerima isi materi atau kurang termotivasi dalam pembelajaran tersebut. Kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran juga mengakibatkan sulitnya memahami suatu materi yang diajarkan khususnya pada pelajaran Pancasila, dikarenakan masih kurangnya media yang digunakan.[6]

Media yang digunakan pada tingkat SD hendaknya bervariasi dan menarik sehingga peserta didik akan tertarik mengikuti proses belajar mengajar, dan menimbulkan semangat peserta didik dalam belajar, penggunaan media yang sesuai dalam proses belajar dapat membangkitkan

---

[5] Sardiman A.M., Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2018), hlm. 73.

[6] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018), hlm. 7.

motivasi belajar yang berasal dari diri peserta didik tersebut.[7] Untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pancasila maka diperlukan media pembelajaran, salah satu yang dapat digunakan adalah media video animasi. Animasi merupakan gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan.[8] Jadi video animasi merupakan suatu rekaman yang dibuat sedemikian rupa yang berupa gambar dan suara dengan objek yang disusun sesuai dengan alur yang sudah ditentukan. Dengan adanya penggunaan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam belajar khusunya untuk Pelajaran Pancasila.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian yang berjudul "Penggunaan Video Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pancasila di kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru".

B. Penegasan Istilah

1. Media Video Animasi

Media video animasi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbentuk tayangan audiovisual yang menampilkan gambar bergerak hasil rekayasa teknologi digital, dilengkapi unsur suara, teks, dan ilustrasi cerita yang dirancang secara menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa

---

[7] Yuni Astuti dan Bambang Setiawan, *"Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar,"* penelitian deskriptif kuantitatif, 2022, hlm 8

[8] Toni Limbong, Dkk, *Multimedia Editing Video Dengan COREL VIDEOSTUDIO X10*, (Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis, 2020), hlm. 121.

sekolah dasar. Media ini digunakan sebagai alat bantu penyampaian materi Pancasila agar konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan mampu meningkatkan perhatian serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.[9]

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah tingkat pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran, yang mencakup aspek pengetahuan (kognitif) mengenai nilai-nilai Pancasila. Hasil belajar diukur melalui tes evaluasi yang diberikan setelah pembelajaran berlangsung dan dinyatakan dalam bentuk skor atau nilai, yang kemudian dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKTP) untuk mengetahui ketuntasan belajar siswa.[10]

3. Pelajaran Pancasila

Pelajaran Pancasila dalam penelitian ini merujuk pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar yang bertujuan menanamkan pemahaman, sikap, dan perilaku sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam lima sila Pancasila. Materi yang diajarkan mencakup pengenalan makna setiap sila serta penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.[11]

---

[9] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018), hlm. 7

[10] Siti Nurhalimah, *"Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,"* Penelitian Tindakan Kelas (PTK), 2020, hlm. 3

[11] Yuni Astuti dan Bambang Setiawan, *"Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa Sekolah Dasar,"* penelitian deskriptif kuantitatif, 2022, hlm 2

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Pada penelitian yang di lakukan di SDN 188 Pekanbaru identifikasi masalah meliputi:

a. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pancasila.

   Sebagian besar siswa kelas III belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) atau KKTP yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat dari nilai evaluasi harian yang masih rendah, terutama pada materi nilai-nilai Pancasila.

b. Metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional.

   Guru cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Metode ini kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang fokus selama proses pembelajaran berlangsung.

c. Proses pembelajaran belum didukung oleh pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

   Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas, belum memanfaatkan media visual dan audiovisual secara optimal. Padahal, siswa kelas III berada pada tahap perkembangan operasional konkret yang membutuhkan media pembelajaran yang bersifat visual dan menarik.

d. Kesulitan siswa dalam memahami konsep dan nilai Pancasila secara kontekstual

Siswa mengalami kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang kurang kontekstual menyebabkan materi sulit dipahami dan mudah dilupakan.

e. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran

Fasilitas pendukung seperti perangkat multimedia sudah tersedia, namun belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran, khususnya penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran.

2. Batasan Masalah

a. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas III Sekolah Dasar pada satu kelas tertentu.
b. Mata pelajaran yang diteliti adalah Pendidikan Pancasila sesuai dengan capaian Pembelajaran Kurikulum Merdeka untuk kelas III.
c. Materi pembelajaran dibatasi pada materi Pendidikan Pancasila yang diajarkan pada semester berjalan (misalnya nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari).
d. Media pembelajaran yang digunakan dibatasi pada video animasi yang relevan dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa kelas III.
e. Hasil belajar siswa yang diteliti dibatasi pada aspek kognitif (pemahaman materi) diukur melalui hasil evaluasi atau asesmen yang diberikan setelah penggunaan video animasi.
f. Proses pembelajaran dibatasi pada penggunaan video animasi sebagai media utama, tanpa membandingkan dengan media pembelajaran lain.

g. Waktu pelaksanaan penelitian dibatasi pada periode tertentu sesuai dengan jadwal pembelajaran yang telah ditentukan

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini dapat diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

a. Bagaimanakah aktivitas guru melalui penggunaan media video animasi pada pembelajaran Pancasila di kelas III SDN 188 Pekanbaru?
b. Bagaimanakah aktivitas peserta didik melalui penggunaan media video animasi pada pembelajaran Pancasila di kelas III SDN 188 Pekanbaru?
c. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan video animasi di kelas III SDN 188 Pekanbaru ?

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk mengetahui aktivitas guru melalui penggunaan media video animasi pada pembelajaran Pancasila di kelas III SDN 188 Pekanbaru.
b. Untuk mengetahui aktivitas peserta didik melalui penggunaan media video animasi pada pembelajaran Pancasila di kelas III SDN 188 Pekanbaru
c. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan video animasi di kelas III.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat:

1) Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Pancasila di sekolah dasar.
2) Menambah kajian dan referensi ilmiah mengenai efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, terutama pada kelas III.
3) Menjadi bahan rujukan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media pembelajaran inovatif dalam pembelajaran Pancasila maupun mata pelajaran lainnya.
4) Memperkaya teori pembelajaran yang menekankan pentingnya penggunaan media visual dan audiovisual untuk meningkatkan pemahaman konsep dan nilai-nilai karakter pada siswa usia sekolah dasar.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1) Bagi Siswa
   a) Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pancasila.

b) Membantu siswa memahami materi nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret, menarik, dan mudah dipahami.

c) Meningkatkan hasil belajar siswa baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor.

2) Bagi Guru

a) Memberikan alternatif media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk digunakan dalam pembelajaran Pancasila.

b) Membantu guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan tidak membosankan.

c) Meningkatkan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi dan media pembelajaran berbasis video animasi.

3) Bagi Sekolah

a) Menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah.

b) Mendukung program sekolah dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran.

c) Meningkatkan mutu pendidikan serta hasil belajar siswa secara keseluruhan.

4) .Bagi Peneliti Selanjutnya

a) Menjadi referensi dan bahan acuan dalam melakukan penelitian sejenis.

b) Memberikan gambaran mengenai penerapan media video animasi dalam pembelajaran Pancasila di sekolah dasar.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Pengertian Video Animasi Pembelajaran

Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran adalah bahasa asing Video animasi Adalah Video pembelajaran yang menarik menjadi salah satu metode yang diperlukan untuk menyampailkan pelajaran. Salah satu cara agar video pembelajaran terlihat menarik adalah dengan menambahkan unsur animasi.

Guru sebaiknya menggunakan keterampilan variasi belajar dengan menerapkan media dapat membuat siswa antusias pada proses pembelajaran. Media belajar video animasi adalah media belajar terdapat materi yang dibuat kartun untuk membantu guru dalam mengajar. Media ialah digunakan guru untuk menyebarkan ide memberikan gagasan ataupun pendapat, sehingga lebih mudah untuk menyampaikan pembelajaran dan adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video

animasi adalah media terbaru yang digunakan dalam pembelajaran, Video pembelajaran yang menarik menjadi salah satu metode [12]yang diperlukan untuk menyampaikan pelajaran. Salah satul cara agar video pembelajaran terlihat menarik adalah dengan menambahkan unsur animasi. Guru sebaiknya menggunakan keterampilan variasi belajar dengan menerapkan media dapat membuat siswa antusias pada proses pembelajaran.

Media belajar vidio animasi adalah media belajar terdapat materi yang dibuat kartun untuk membantu guru dalam mengajar. Media ialah digunakan guru untuk menyebar ide, memberikan gagasan ataupun pendapat, sehingga lebih mudah untuk menyampaikan pembelajaran dan siswa juga akan lebih memahami pembelajaran yang disampaikan guru. Salah satu aplikasi yang dapat kita gunakan untuk menunjang keterampilan dalam menampilkan video animasi pembelajaran adalah aplikasi *powtoon.* menurut Awali dalam buku Halimatus Sakdiah *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat video animasi pendek dengan memanipulasi benda, gambar impor, menyediakan musik dan pengguna dapat menambahkan suara. Salah satu kelebihan media video animasi yakni dapat memperkaya penyajian serta penjelasan secara efektif dan efesien.

Dengan demikian media pembelajaran video animasi merupakan sarana yang efektif untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

---

[12]Bayu Purnama Galuh, Devi Elisa, Reni Riana, *Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasiterhadap Minat Belajar Anak Usia Dini*, Pedidikan 7, No. 2 (2016): 1–23, Http://Ejurnal.Stkipmutiarabanten.Ac.Id/Index.Php/Jpm/Article/View/154.

Penggunaan aplikasi *Powtoon* sebagai media berbasis web memungkinkan guru membuat video animasi pembelajaran yang kreatif dengan dukungan gambar, objek, musik, dan suara. Dengan keunggulan tersebut, video animasi mampu memperkaya penyajian materi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

2. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa merupakan tingkat pencapaian kompetensi yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Hasil belajar ini mencakup aspek utama, yaitu aspek kognitif yaitu kemampuan memahami konsep, fakta dan prinsip yang diajarkan.

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Sekolah Dasar, hasil belajar siswa diukur melalui pemahaman nilai-nilai Pancasila, kemampuan menyelesaikan tugas terkait materi, dan penerapan sikap sesuai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hasil belajar ini dapat diketahui melalui tes tertulis, observasi, maupun penilaian performa siswa selama pembelajaran.

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan. Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran diyakini dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena menyajikan materi secara visual audio sehingga lebih menarik dan mudah dipahami.[13] Media animasi membantu siswa memahami konsep

[13] Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, Panduan Pembelajaran dan Asesmen Kurikulum Merdeka, (Jakarta: Kemendikbudristek, 2022), hlm. 28.

yang abstrak menjadi lebih konkret**,** meningkatkan motivasi belajar, serta mendorong keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

3. Mata Pelajaran Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari pendidikan karakter yang bertujuan membentuk sikap, pengetahuan, dan perilaku siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya kelas III, pembelajaran Pancasila diarahkan untuk menumbuhkan pemahaman terhadap nilai-nilai Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.[14] Materi pembelajaran Pancasila untuk kelas III SD biasanya meliputi:

a. Sila-sila Pancasila dan maknanya: mengenal dan memahami setiap sila serta contoh penerapannya.
b. Nilai-nilai moral dan sosial: seperti kejujuran, kerja sama, tanggung jawab, dan saling menghargai teman.
c. Kegiatan kontekstual: misalnya menyelesaikan masalah sederhana di sekolah atau rumah dengan menerapkan nilai Pancasila.

Pembelajaran Pancasila di kelas III dilakukan melalui pendekatan kontekstual dan tematik, sehingga siswa dapat mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan pengalaman sehari-hari. Guru dituntut menggunakan strategi dan media pembelajaran yang menarik, misalnya cerita, diskusi kelompok, permainan, dan video animasi, agar siswa lebih mudah memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Pancasila. Penggunaan media pembelajaran seperti video animasi sangat relevan untuk kelas III karena

[14] Kaelan, Pendidikan Pancasila, (Yogyakarta: Paradigma, 2016), hlm. 25.

siswa SD kelas III masih berada pada tahap perkembangan kognitif konkret, sehingga membutuhkan visualisasi agar konsep abstrak lebih mudah dipahami. Media animasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, sehingga pembelajaran Pancasila menjadi lebih efektif.

4. Jenis-jenis Animasi

Pengkategorian animasi sangat terkait dengan perkembangan teknologi dan industri animasi diluar negeri. Di awal tahun 1920-an, popularitas kartun animasi berangsur menurun dan para sinemas mulai cenderung mencari alternatif lain sebagai media hiburan. Masyarakat mulai jenuh dengan konsep animasi yang pada saat itu tidak memikirkan *story line* dan pengembangan karakter tokoh. Pada pertengahan tahun 1920-an perubahan besar dimulai setelah beberapa perusahaan animasi mengembangkan konsep komersialisasi, studio-studio besar mengambil alih studio lokal dan kemudian menetukan standar untuk animasi[15]. Sampai saat ini animasi dibagi dalam katgori besar yaitu :

a. Animasi gambar diam (*stop-Motion Animation*) Jenis animasi ini sering menggunakan tanah liat, sebagai objek yang digerakkan. Teknik animasi stop-motion pertama kali ditemukan oleh Stuart Blakton pada tahun 1960 dengan menggambar ekspresi wajah tokoh kartun di papan tulis, diambil gambarnya dengan still camera, kemudian dihapus dengan menggambar ekspresi selanjutnya. Teknik animasi *stop-motion*

[15] Bambang Eka Purnama, *Konsep Dasar Multimedia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm. 81.

ini sering digunakan dalam efek visual untuk film film diera tahun 1950-1960-an bahkan sampai saat ini.[16]

b. Animasi Tradisional (*Traditional animation)* Animasi tradisional merupakan teknik animasi yang pertama kali dikembangkan dan telah menjadi jenis animasi paling dikenal sampai saat ini. Animasi tradisional juga sering disebut animasi sel karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan ransparasi yang sering digunakan untuk presentasi. Karena bentuknya lembaran-lembaran gambar dua dimensi tersebut, teknik ini disebut juga dengan istilah Animasi 2 Dimensi (2D), dan saat ini lebih popular daripada istilah animasi sel itu sendiri. Dengan berkembangnya teknologi komputer , teknik animasi tradisional berubah menggunakan komputer. Beberapa aplikasi perangkat lunak diciptakan untuk mendukung produksi aniamsi 2D, seperti *Adobe Image Ready, Macromedia Flash, Anomator Pro* dan sebagainya.[17]

c. Animasi Komputer (*Computer Animation*) Animasi jenis ini secara keseluruhan dikerjakan dengan bantuan komputer. Melalui menu gerakan kamera dalam program komputer, keseluruhan objek bisa diperlihatkan secara tiga dimensi , sehingga lebih sering disebut dengan istilah animasi tiga dimensi (3D *animation).* Sampai saat ini banyak sekali perangkat lunak 3D yang digunakan , banyak nama-

[16] *Ibid.,* hlm 82
[17] *Ibid.,* hlm 83

nama yang dikenal seperti Alias *Power Animator, soft- Image,* Maya, 3D max dan sebagainya.[18]

5. Kelebihan Dan Kekurangan Video Animasi

a. Kelebihan Dalam Pembuatan Video Animasi dalam pembuatan media animasi menggunakan aplikasi *powtoon,* antara lain :

1) Praktis penggunaanya, mudah diakses melalui mendowload aplilkasi.
2) Pilihan *template background* beraneka ragam sehingga dalam lembar kerja hanya perlu penyiapan gambar; teks, audio dan vidio yang sesuai dengan materi ajar.
3) Tersedia berbagai pilihan konten animasi
4) Tampilan menarik, dinamis dan interaktif.
5) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar vidio dan audio.

b. Disamping kelebihan pembelajaran Pancasila menggunakan *Powtoon* maka pembelajaran pun masih terdapat kekurangan sebagai berikut :

1) Aplikasi media *Powtoon* masih harus dibuka dengan online menggunakan internet. Sehingga jika tidak menggunakan internet, media Powtoon tidak bisa dibuka.
2) Ketika inggin menyimpan file aplikasi media powtoon ini memerlukan jaringan internet yang stabil dan baik. Dikarenakan

[18] *Ibid.,* hlm 84

file video hasil edit memerlukan kapasitas memori yang cukup besar. aplikasi media *powtoon* masih berbayar.[19]

Terdapat beberapa kelebihan penggunaan animasi dalam proses pembelajaran yakni :

1) Menggunakan video animasi yang sesuai dan digarap dengan apik program multimedia akan lebih menarik sehingga multimedia dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik
2) video animasi dapat dikemas untuk menyampaikan berbagai jenis materi pelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran baik kognitif, afektif maupun psikomot.
3) Memproduksi multimedia dengan video animasi akan lebih mudah mengorganisasi sesuai dengan kehendak penulis[20]

Disamping beberapa kelebihan diatas, penggunaan vidio animasi juga memiliki kekurangan yakni

1) Membuat video animasi bukan pekerjaan yang mudah, melainkan memerlukan keahlian khusus.
2) Memproduksi video animasi diperlukan komputer dengan spesifikasi khusus
3) Video Animasi dalam bentuk gambar cenderung hanya cocok digunakan untuk usia tertentu.[21]

---

[19] Afifah, Firman, Mirnawati, dan Yuliana Munir, "Penggunaan Video Animasi dalam Pembelajaran Online di Masa Pandemi di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar* 5, no. 2 (2021): hlm 3

[20] Ranang A.S, Basnendar, H.Asmoro N.P, *Animasi Kartun Dari Analog Sampai Digital,* (Jakarta: Indeks, 2010), hlm, 44

6. Manfaat Media pembelajaran

Penyampaian informasi yang hanya melalui Bahasa verbal dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, juga gairah peserta didik untuk menangkap pesan akan semakin kurang, karena peserta didik kurang diajak berfikir dan menghayati pesan yang disampaikan. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan didasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh peserta didik. Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam kegiatan belajar mengajar guru dapat memepergunakan film televisi, atau gambar yang untuk memeberikan informasi yang lebih baik kepada peserta didik. Memerhatikan penjelasan tersebut maka media pembelajaran bermanfaat untuk, Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa teretntu Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto,film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat dipergunakan manakala diperlukan.[22]

B. Penelitian Relevan

---

[21] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), hlm. 232.

[22] Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, Media Pengajaran, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2018), hlm. 7

1. Tulisan pertama, yaitu: Penelitian oleh Siti Nurhalimah (2020*), Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,* dengan Metode Penelitian: Penelitian Tindakan Kelas (PTK).[23] Penelitia ini sama-sama membahas bagaimana penggunaan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Namun penelitian terdahulu pembahasannyaa terlalu umum yakni seluruh mata Pelajaran, sedangkan penelitian ini fokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pancasila saja.
2. Penelitian oleh Ahmad Fauzi dan Dewi Lestari (2021), *Pemanfaatan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar*.[24] Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila setelah penggunaan video animasi. Siswa lebih mudah memahami nilai-nilai Pancasila karena disajikan melalui cerita animasi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari siswa.

   Kesamaan terletak pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, jenjang kelas III, dan penggunaan media animasi dalam pembelajaran. Namun dalam penelitian ini, fokus penelitian adalah untuk menumbuhkan rasa minat dan ketertarikan siswa terhadap mata Pelajaran Pancasila.
3. Penelitian oleh Yuni Astuti dan Bambang Setiawan (2022), *Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran Nilai-Nilai Pancasila pada Siswa*

---

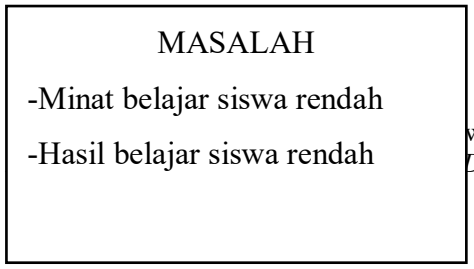
[23] Siti Nurhalimah, *"Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,"* Laporan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), 2020, hlm. 3

[24] Ahmad Fauzi dan Dewi Lestari, *"Pemanfaatan Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar,"* 2021, hlm 2

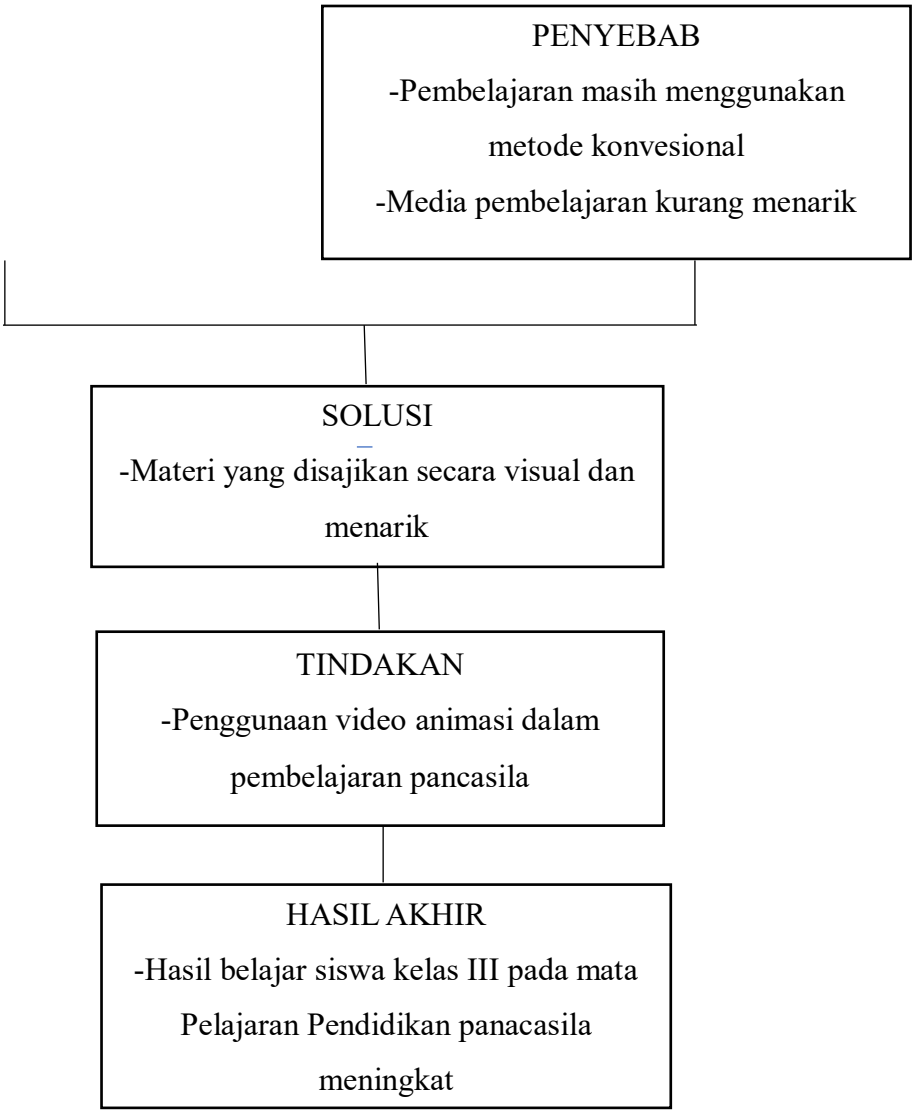
Sekolah Dasar.[25] Metode pada penelitian ini menggunakan metode penelitian Deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa lebih memahami dan mampu menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari setelah mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi.

Penelitian ini memiliki kesamaan tujuan, yaitu meningkatkan hasil belajar dan pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui penggunaan video animasi. Namun memiliki perbedaan dalam metode penelitiannya, penelitian ini menggunakan metode penelitian Tindakan kelas(PTK), sedangkan penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif.

C. Kerangka Berfikir



wan, *"Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran Dasar,"* Jurnal Pendidikan Dasar, 2022, hlm 2



Gambar II. 1 Kerangka Berpikir Penelitian

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila serta membentuk sikap dan karakter peserta didik sejak usia dini. Namun, dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III sekolah dasar, masih ditemukan berbagai permasalahan, antara lain rendahnya hasil belajar siswa, kurangnya minat dan motivasi

belajar, serta pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan berpusat pada guru. Materi Pendidikan Pancasila sering kali disampaikan secara verbal tanpa didukung media pembelajaran yang menarik, sehingga siswa kesulitan memahami konsep dan nilai yang bersifat abstrak.

Siswa kelas III sekolah dasar berada pada tahap perkembangan operasional konkret. Pada tahap ini, siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran apabila disajikan dalam bentuk visual dan konkret. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara menarik, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik siswa.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah video animasi. Video animasi merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar bergerak disertai suara, teks, dan ilustrasi cerita. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila melalui contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari yang disajikan secara menarik dan menyenangkan.

Melalui penggunaan video animasi, perhatian dan motivasi belajar siswa diharapkan meningkat karena pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton. Video animasi juga dapat membantu siswa mengingat materi lebih lama karena melibatkan lebih dari satu indera, yaitu indera penglihatan dan pendengaran. Dengan meningkatnya minat, perhatian, dan pemahaman siswa terhadap materi, proses pembelajaran akan berjalan lebih efektif.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menggunakan video animasi diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan belajar, baik dalam mengamati, memahami, maupun mendiskusikan materi yang disampaikan. Peningkatan aktivitas dan pemahaman tersebut akan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan melalui nilai evaluasi belajar.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar. Kerangka berpikir ini mengarahkan bahwa penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, pemahaman, dan pada akhirnya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

D. Indikator Keberhasilan

Penelitian tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SD Negeri 188 Pekanbaru dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan hasil belajar dan kualitas proses pembelajaran siswa sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Keberhasilan penelitian ini ditandai oleh beberapa indikator berikut:

1. Hasil Belajar Siswa

   Penelitian dikatakan berhasil apabila minimal 75% dari jumlah siswa mencapai nilai di atas atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimal

(KKTP) pada mata pelajaran Pancasila setelah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran.

2. Peningkatan rata- rata nilai kelas

   Terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas pada setiap siklus pembelajaran dibandingkan dengan kondisi awal (pra tindakan), yang menunjukkan adanya pengaruh positif penggunaan media video animasi terhadap pemahaman siswa.

3. Peningkatan keaktifan siswa

   Siswa menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif selama proses pembelajaran, seperti memperhatikan tayangan video, menjawab pertanyaan, berpartisipasi dalam diskusi, serta mampu memberikan contoh penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

4. Meningkatnya minat dan antusiasme belajar

   Siswa terlihat lebih tertarik, tidak mudah bosan, dan menunjukkan respon positif selama pembelajaran menggunakan media video animasi, yang diamati melalui lembar observasi aktivitas siswa.

5. Kemampuan siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata

   Siswa mampu menjelaskan dan memberi contoh perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila sesuai materi yang dipelajari.