

**PENGARUH MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMAHAMAN SISWA MATERI
PELAKSANAAN HAK DAN KEWAJIBAN DI MASYARAKAT KELAS IV SDN 9
PANGKALANBARU**

Tiya Winiyarti¹, Diana Pramesti², Eka Wahyuningsih³

^{1,2,3} PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Bangka Belitung

¹ tiawiniyarti2002@gmail.com, ²diana.pramesti@unmuhbabel.ac.id,

³eka.wahyuningsih@unmuhbabel.ac.id

ABSTRACT

The weak grasp of Pancasila Education by students and the poor and tedious use of information technology as a medium of instruction by instructors prompted this investigation. The objective of this research was to find out how fourth graders at SDN 9 Pangkalanbaru interpreted the social application of rights and responsibilities after seeing animated video content. A One Group Pretest-Posttest Design was used in this quantitative study as a pre-experimental (non-design) strategy. We employed saturation sampling as our sample strategy. This research used a sample size of 22 fourth graders. Students' knowledge was assessed using pre- and post-treatment assessments in the data gathering process. The data was analyzed using a paired sample t-test and the Shapiro-Wilk normality test. The findings demonstrated that the therapy using animated video media improved the pupils' comprehension. After the exam, the average score increased to 76.82 from 55.34 on the pretest. The sig value (2-tailed) was 0.000, which is less than \0.05, according to the Paired Sample t-Test findings. As a result, we may conclude that Ha is true and Ho is false, suggesting that the use of animated video media influences fourth graders' comprehension of the community's rights and responsibilities at SDN 9 Pangkalanbaru.

Keywords: *Animated Video Media 1, Student Understanding 2, Rights and Obligations 3*

ABSTRAK

Penulisan ini didorong oleh kurangnya pemahaman siswa pada topik Pendidikan Pancasila, karena pendidik belum secara efektif memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran, sehingga menimbulkan persepsi pembelajaran yang tidak efektif dan monoton. Penulisan ini bertujuan untuk menilai dampak media video animasi pada pemahaman siswa kelas empat pada materi tentang pelaksanaan hak dan kewajiban di SDN 9 Pangkalanbaru. Penulisan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Desain Pra-Eksperimental, khususnya Desain Pretest-Posttest Satu Kelompok. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah saturasi sampel. Sampel penulisan ini terdiri dari 22 siswa kelas empat. Metode pengumpulan data meliputi pemberian pretest dan posttest untuk menilai pemahaman siswa sebelum dan

sesudah intervensi. Analisis data menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan pengujian hipotesis dengan Uji t Sampel Berpasangan. Hasil penulisan memperlihatkan peningkatan pemahaman siswa setelah perlakuan dengan media video animasi. Rata-rata skor pretest adalah 55,34, sedangkan rata-rata skor posttest adalah 76,82. Hasil uji t sampel berpasangan memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang kurang dari 0,05. Hal ini menandakan penolakan H_0 dan penerimaan H_a , yang memperlihatkan jika media video animasi mempengaruhi pemahaman siswa pada materi tentang pelaksanaan hak dan kewajiban di masyarakat kelas empat SDN 9 Pangkalanbaru.

Kata Kunci: Media Video Animasi 1, Pemahaman Siswa 2, Hak dan Kewajiban 3

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan Upaya menyiapkan generasi yang mandiri, berguna bagi masyarakat, serta aktif berkontribusi dalam pembangunan bangsa tak pernah lepas dari dunia pendidikan. Menurut Widiastuti & Sagoro, (2017:4) mengatakan bahwa pendidikan itu sendiri pasti melibatkan proses belajar mengajar. Menurut Arianti, (2022:42) Proses tersebut selalu terjadi di suatu lingkungan tertentu, yakni lingkungan pendidikan, yang mencakup elemen lunak seperti sistem dan program pengajaran, serta fasilitas pendukung berupa media serta sumber belajar untuk memperlancar jalannya kegiatan pembelajaran.

Menurut Zahroh & Hilmiyati, (2024:1053) Indikator keberhasilan menjadi elemen pokok buat mengevaluasi sejauh mana program pendidikan berhasil meraih targetnya.

Keberhasilan program pendidikan tersebut adalah kemampuan siswa pada pemahaman materi pembelajaran. Keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh sejauh mana siswa memahami pembelajaran setiap siswa harus memiliki pemahaman tersebut agar dapat menguasai materi. Menurut Zuleni & Marfilinda, (2022:245) Pemahaman termasuk kemampuan dasar yang wajib dimiliki dan terus dipahami oleh siswa, makanya untuk membangunnya dibutuhkan motivasi belajar yang kuat dari siswa. Karena itu, guru harus merancang materi pelajaran sedemikian rupa supaya siswa bisa menangkap isi pelajaran dengan baik dan mendalam.

Observasi awal di SDN 9 Pangkalanbaru mengungkapkan bahwa anak-anak menghadapi tantangan dalam memperoleh Pendidikan Pancasila. Beberapa

variabel berkontribusi pada hal ini, termasuk kurangnya antusiasme dan keterlibatan aktif yang terbatas dalam proses pembelajaran. Pemahaman siswa yang tidak memadai pada topik ini berasal dari pendekatan pedagogis yang sebagian besar bergantung pada ceramah dan penggunaan teknologi pendidikan yang tidak memadai, termasuk komputer dan proyektor. Kesulitan ini muncul karena pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru yang hanya mengandalkan media dasar, seperti buku teks dan buku kerja siswa (LKPD), yang menyebabkan hasil pendidikan yang tidak memadai. Pemahaman Pendidikan Pancasila yang tidak memadai di kalangan siswa ditunjukkan oleh skor 23 siswa yang gagal mencapai kriteria pencapaian tujuan pembelajaran (KKTP) dan 7 siswa yang berhasil.

Hal ini menandakan perlunya metodologi yang lebih menarik dan dinamis dalam proses pendidikan. Ketergantungan yang dominan pada ceramah dapat mengakibatkan berkurangnya keterlibatan siswa, yang berujung pada kebosanan dan pemahaman yang tidak memadai. Oleh karena itu, alat pembelajaran

interaktif sangat penting untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Menurut Wulandari dkk. (2023:3929), penggunaan media pembelajaran yang sesuai dapat meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keterlibatan proses pembelajaran.

Penggunaan media pendidikan meningkatkan efektivitas guru dalam membuat proses pembelajaran lebih menarik dan meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini memungkinkan penggabungan materi pembelajaran teknologi. Dengan mempertimbangkan kemajuan teknologi kontemporer, pendidik harus meningkatkan kompetensi mereka dalam menyampaikan materi pembelajaran, menggunakan metode teknis dan tradisional. Rahmayanti (2018:430) menegaskan bahwa media pembelajaran merupakan sumber daya penting bagi pendidik dalam menilai hasil belajar siswa dan meningkatkan pemahaman siswa. Siswa membutuhkan bimbingan tentang bagaimana melaksanakan proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar mereka. Putri dkk. (2024:1857) menegaskan bahwa film animasi merupakan media yang

efektif untuk mengajarkan pelaksanaan hak dan kewajiban dalam masyarakat.

Ratna Dewi dkk. (2021:100) menyatakan bahwa film animasi merupakan media yang efektif dan menarik bagi siswa, karena menyediakan konten yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan mencakup visual yang menarik, seperti kartun dan elemen yang sesuai dengan minat siswa.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa terdorong untuk melakukan penulisan dengan judul "Pengaruh Media Video Animasi Pada Pemahaman Siswa Materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban di Masyarakat Kelas IV SDN 9 Pangkalanbaru."

B. Metode Penelitian

Para peneliti menggunakan metodologi penulisan kuantitatif. Penulisan ini didasarkan pada filosofi positivis dan digunakan untuk memeriksa populasi melalui pengambilan sampel tertentu. Data dikumpulkan menggunakan alat yang ditentukan, dan analisisnya bersifat statistik atau kuantitatif, bertujuan untuk mengevaluasi hipotesis yang telah ditetapkan sebelumnya.

Penulisan ini menggunakan pendekatan eksperimental yang dicirikan oleh Desain Pra-Eksperimental (Non-Desain), khususnya menggunakan model Pretest-Posttest Satu Kelompok. Pelaksanaan penulisan ini mencakup pemberian pretest kepada satu kelompok sebelum perlakuan (film animasi), diikuti oleh posttest untuk menilai peningkatan pemahaman setelah perlakuan. Metodologi ini memfasilitasi evaluasi yang lebih tepat tentang efektivitas perlakuan dengan memungkinkan peneliti untuk membandingkan kinerja siswa sebelum dan sesudah perlakuan melalui posttest. Penulisan ini mencakup pemberian pretest kepada siswa terlebih dahulu, diikuti oleh implementasi terapi yang telah disiapkan sebelumnya.

Desain Pretest-Posttest Satu Kelompok melibatkan pemberian pretest sebelum terapi. Ini meningkatkan akurasi hasil perlakuan dengan memfasilitasi perbandingan dengan kondisi sebelum perlakuan. Berikut adalah ilustrasi dari desain tersebut:

Tabel 1 One-Group Pretest-Posttest Design

<i>Pretest</i>	<i>Perlakuan</i>	<i>Posttest</i>
<i>O₁</i>	<i>X</i>	<i>O₂</i>

Ket :

O_1 = Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

O_2 = Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

X = Perlakuan (video animasi)

Penulisan ini dilakukan pada siswa kelas empat SDN 9 Pangkalanbaru, yang terletak di Benteng, Kecamatan Pangkalanbaru, Kabupaten Bangka Tengah, Kepulauan Bangka Belitung. Sekolah ini dipilih karena merupakan lokasi ditemukannya permasalahan penulisan, yaitu kurangnya pemahaman siswa kelas empat. Ukuran sampel merupakan subset dari populasi, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Penulisan ini menggunakan strategi pengambilan sampel jenuh karena ukuran populasi yang relatif kecil. Seluruh populasi dijadikan sampel. Penulisan ini melibatkan 30 siswa kelas empat.

Penulisan ini menggunakan metode pengujian untuk pengumpulan data. Ulfah & Suryantoro (2021:31) mendefinisikan tes sebagai rangkaian pertanyaan yang dirancang untuk menilai pengetahuan, keterampilan,

kecerdasan, kemampuan, dan bakat siswa. Aktivitas atau pertanyaan ini disajikan kepada siswa sebagai kompilasi tugas atau pertanyaan terstruktur yang disertai dengan jawaban yang tepat yang telah ditentukan sebelumnya. Penulisan ini mencakup ujian esai 10 item untuk menilai pemahaman siswa tentang Pelaksanaan Hak dan Kewajiban dalam Masyarakat. Tes pendahuluan diberikan kepada siswa sebelum intervensi, dengan tujuan untuk menilai pemahaman mereka tentang materi Pelaksanaan Hak dan Kewajiban dalam Masyarakat sebelum penggunaan media video animasi. Tes pasca-intervensi yang diberikan kepada siswa setelah terapi bertujuan untuk menilai pemahaman mereka tentang informasi mengenai pelaksanaan hak dan kewajiban dalam masyarakat, yang difasilitasi oleh penggunaan media visual animasi sepanjang proses pembelajaran.

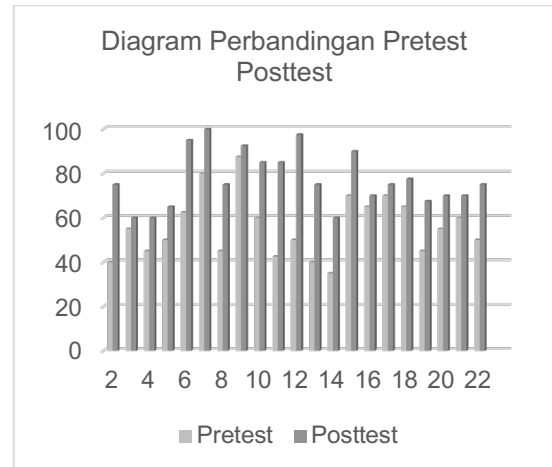
C. Hasil Penelitian

Penulisan ini dilakukan pada anak-anak kelas empat di SDN 9 Pangkalanbaru, yang terletak di Benteng, Kecamatan Pangkalanbaru, Kabupaten Bangka Tengah,

Kepulauan Bangka Belitung. Sampel terdiri dari 22 anak kelas empat pada semester pertama tahun ajaran 2024/2025. Penulisan ini menggunakan "Pre-Experimental Design" (*One-Group Pretest-Posttest Design*), termasuk pengumpulan data dari satu kelompok melalui pretest sebelum perlakuan dan posttest setelah perlakuan.

Hasil tes pertama kali diperiksa dengan analisis pendahuluan, khususnya uji normalitas, untuk melihat apakah data pretest dan posttest mengikuti distribusi normal. Hipotesis dievaluasi menggunakan uji t sampel berpasangan, dengan asumsi data mengikuti distribusi normal. Analisis ini dibantu oleh aplikasi IBM SPSS versi 27.0 Data pretest diperoleh dari 22 siswa SDN 9 Pangkalanbaru, dengan nilai maksimum 87,5, minimum 35, dan rata-rata 55,34. Sementara itu, data posttest dari siswa yang sama memperlihatkan nilai maksimum 100, minimum 60, serta rata-rata 76,82. Perbandingan rata-rata pretest pada tabel dibawah memperlihatkan (55,34) dan posttest (76,82) menghasilkan peningkatan sebesar 21,48 poin.

**Tabel 1 Diagram Perbandingan Pretest-
Posttest
Siswa SDN 9 Pangkalanbaru**



Sugiyono (2024:175) menyatakan bahwa instrumen yang sah adalah alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data yang valid. Peneliti harus terlebih dahulu memvalidasi pertanyaan instrumen dengan evaluasi ahli. Pengujian dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen yang dievaluasi oleh spesialis (penilaian ahli), setelah itu instrumen tersebut dapat menjalani pengujian. Rumus juga dapat digunakan untuk menilai validitas dan memastikan kesesuaian instrumen untuk digunakan. Selain itu, validitas empiris menilai tingkat validasi instrumen menurut kriteria tertentu yang ditunjukkan oleh koefisien korelasi. Koefisien korelasi momen produk Pearson dan SPSS

27 digunakan untuk menilai validitas item tes. Kriteria pengujian SPSS menyatakan bahwa jika nilai signifikansi melebihi 0,05, item tersebut dianggap tidak valid. Sebaliknya, jika nilai signifikansi kurang dari 0,05, item tersebut dianggap sah. Peneliti mengevaluasi 10 item evaluasi termasuk 4 dimensi, yang terdiri dari 29 siswa kelas lima dari SDN 9 Pangkalanbaru. Hasil perhitungan memperlihatkan jika item tes tersebut sah, seperti yang ditunjukkan oleh ringkasan komprehensif yang disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2 Hasil Uji Validitas

Nomor Soal	Sig (2-tailed)	Keterangan
1	0,000	Valid
2	0,000	Valid
3	0,000	Valid
4	0,001	Valid
5	0,000	Valid
6	0,000	Valid
7	0,000	Valid
8	0,000	Valid
9	0,001	Valid
10	0,000	Valid

Instrumen yang menguji temuan dari 29 anak kelas lima, menggunakan 10 pertanyaan, memvalidasi semua item. Alat penulisan ini tepat karena setiap

pertanyaan secara efektif menilai elemen yang dimaksud.

Selanjutnya, setelah uji validitas, uji reliabilitas dilakukan untuk mengevaluasi konsistensi tabel rubrik penilaian instrumen. Lestari & Yudhanegara (2017:206) mendefinisikan keandalan instrumen sebagai kapasitas suatu instrumen untuk memberikan temuan yang konsisten atau hampir sama, baik diberikan kepada subjek yang sama oleh individu yang berbeda, pada waktu yang berbeda, atau di tempat yang berbeda.

Pengujian reliabilitas dapat dilakukan melalui rumus Cronbach's Alpha di SPSS 26, dengan syarat nilai Cronbach's Alpha di atas 0,60 dianggap dapat dipercaya (Arrosyad dkk., 2020). Reliabilitas pertanyaan dinilai menggunakan rumus Cronbach's Alpha, difasilitasi oleh SPSS 27. Koefisien reliabilitas yang diperoleh dari sepuluh pertanyaan diperiksa, seperti yang terlihat pada Tabel 3 di bawah ini:

Tabel 3 Hasil Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas, yang ditunjukkan oleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,865, diperoleh dari 10 butir pertanyaan, memenuhi kriteria signifikansi $> 0,60$. Dapat disimpulkan bahwa pertanyaan-pertanyaan yang diuji memperlihatkan reliabilitas korelasi yang kuat dan interpretasi reliabilitas yang kokoh; oleh karena itu, instrumen tersebut dianggap dapat dipercaya.

Tabel 4 Hasil Uji Normalitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.865	10

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre test	.152	22	.200	.947	22	.274
Post test	.196	22	.028	.928	22	.110

Hasil uji normalitas Shapiro-Wilk memperlihatkan jika baik pretest maupun posttest terdistribusi secara normal. Nilai pretest sebesar 0,274 melebihi 0,05, dan nilai posttest sebesar 0,110 juga melebihi 0,05, memperlihatkan jika data terdistribusi secara normal. Tabel berikut

menyajikan hasil pengujian hipotesis yang dilakukan menggunakan SPSS:

Tabel 5 Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre test	-21.473	12.2635	2.6146	-26.9146	-16.0400	-8.214	21	.000
	Posttest								

Nilai signifikansi pada pretest dan posttest, berdasarkan temuan hipotesis yang diperoleh, adalah 0,000. Angka signifikansi kurang dari 0,05, yang mengarah pada penolakan H_0 dan penerimaan H_a , memperlihatkan jika media video animasi mempengaruhi pemahaman siswa kelas empat di SDN 9 Pangkalanbaru.

Pembahasan

Penulisan ini dimulai dengan wawancara dengan para pendidik kelas empat dan observasi pada siswa kelas empat di SDN 9 Pangkalanbaru pada tanggal 13 Desember 2024. Observasi awal, yang diperoleh melalui wawancara

dengan para pendidik kelas empat, memperlihatkan jika pemahaman siswa yang kurang memadai tentang Pendidikan Pancasila disebabkan oleh ketidakfokusan mereka pada penjelasan guru dan kesulitan mereka dalam menjawab soal-soal yang disampaikan guru terkait pertanyaan dan jawaban. Masalah lain adalah tidak adanya media pembelajaran selama kegiatan pendidikan, yang menyebabkan siswa tidak mampu memahami penjelasan guru. Akibatnya, nilai beberapa siswa berada di bawah KKTP (Kualifikasi Kompetensi Minimum).

Penulisan ini menggunakan media animasi, yang memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi mendengarkan dan memahami instruksi, sehingga meningkatkan pengetahuan mereka. Rahmadani & Surbakti (2024:3) menyatakan bahwa film animasi digunakan dalam proses pendidikan, mendorong siswa untuk terlibat dalam kompetisi interaktif dan menyenangkan dengan teman sebaya mereka untuk menjawab pertanyaan. Film animasi dapat menumbuhkan lingkungan pendidikan yang menyenangkan dan

mendorong keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Video animasi dapat memberikan materi pendidikan melalui gambar dan audio yang menarik, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Menurut Suryani Ela (2018:15), siswa memperlihatkan pemahaman menggunakan indikator berikut: 1) penjelasan, 2) kategorisasi, 3) interpretasi, 4) contoh, 5) perbandingan, dan 6) penarikan kesimpulan.

Temuan penulisan memperlihatkan jika pemahaman siswa tercermin dalam kemampuan mereka untuk mengartikulasikan penerapan hak dan tanggung jawab dalam masyarakat, seperti hak atas pendidikan dan kewajiban untuk menjaga lingkungan yang bersih. Siswa dapat mengklasifikasikan contoh hak dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari, menganalisis masalah masyarakat melalui citra, membandingkan pelaksanaan hak dengan kewajiban, dan menyimpulkan pentingnya menjunjung tinggi hak dan kewajiban untuk kohesi sosial.

Penulisan ini dilakukan di SDN 9 Pangkalanbaru dari tanggal 1

hingga 8 Oktober 2025, dengan sampel 22 siswa kelas empat. Penulisan ini dilaksanakan selama empat hari, dengan empat sesi, masing-masing berlangsung selama 2 x 35 menit. Pada pertemuan pertama pada hari Rabu, 1 Oktober 2025, siswa kelas empat menyelesaikan penilaian yang terdiri dari 10 pertanyaan. Sebuah pra-uji dilakukan untuk menilai kondisi awal sebelum pemberian terapi. Hasil pra-uji memperlihatkan skor maksimum 87,5, skor minimum 35, rata-rata 55,34, deviasi standar 13,656, dan varians 186,485.

Pertemuan kedua berlangsung pada hari Senin, 6 Oktober 2025, menggunakan media visual animasi untuk memberikan pengajaran tentang penerapan hak dan kewajiban dalam masyarakat. Sesi dimulai dengan sambutan, doa, pertanyaan tentang kesejahteraan siswa, dan pengecekan kehadiran. Instruktur pertama-tama menjelaskan pelajaran, kemudian membantu siswa dengan film animasi yang menggambarkan skenario kehidupan nyata. Setelah presentasi video, instruktur mengajukan berbagai pertanyaan, termasuk "mengapa

penting untuk memenuhi kewajiban kewarganegaraan?" untuk merangsang pencarian pemahaman dan penguasaan siswa pada materi pelajaran. Setelah percakapan, instruktur menjelaskan proses mengidentifikasi hak dan kewajiban dalam masyarakat melalui film tersebut. Selanjutnya, siswa mulai mengerjakan LKPD tentang hak dan kewajiban secara individu. Siswa dengan tekun menyerap instruksi dan mengerjakan pertanyaan. Siswa yang memberikan jawaban akurat dipuji oleh instruktur, dan mereka secara kolektif merangkum isi pelajaran.

Pertemuan ketiga, yang ditetapkan sebagai perlakuan kedua, berlangsung pada hari Selasa, 7 Oktober 2025. Kegiatan dimulai dengan sambutan pengantar, doa, pertanyaan tentang kesejahteraan siswa, dan pengecekan kehadiran. Instruktur pertama-tama menjelaskan pelajaran, kemudian memberikan siswa film animasi untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Instruktur kemudian memulai penyelidikan pemahaman siswa dengan mengajukan berbagai pertanyaan, seperti "Berikan contoh pemenuhan kewajiban sosial," untuk

merangsang eksplorasi mereka. Setelah penjelasan tentang subjek tersebut, instruktur menghubungkannya dengan konteks dunia nyata di lingkungan siswa dan bertanya, "Apa yang terjadi jika hak dan kewajiban tidak ditegakkan secara memadai?" Siswa kemudian diinstruksikan untuk mendokumentasikan contoh bagaimana mereka menggunakan hak dan memenuhi kewajiban mereka dalam kehidupan sehari-hari di buku kerja mereka dan memperlihatkannya kepada kelas. Instruktur memfasilitasi forum diskusi bagi siswa untuk terlibat dan merefleksikan contoh-contoh yang diberikan. Instruktur kemudian mengakhiri kelas, memberikan insentif dan penilaian sebelum penutupan.

Pertemuan penutup, yang diadakan pada hari Rabu, 8 Oktober 2025, mencakup posttest yang diberikan kepada kelas yang sama untuk menilai pengaruh media video animasi pada pemahaman siswa kelas empat tentang topik mengenai penerapan hak dan kewajiban dalam masyarakat di SDN 9 Pangkalanbaru. Hasil posttest memperlihatkan skor

maksimum 100 dan skor minimum 60. Skor rata-rata adalah 76,82, dengan standar deviasi 12,203 dan varians 148,918.

Data kemudian dievaluasi menggunakan uji normalitas untuk melihat apakah data tersebut mengikuti distribusi normal. Hasil pretest sebesar 0,274 melebihi 0,05, dan hasil posttest sebesar 0,110 juga melebihi 0,05, memperlihatkan jika data pretest dan posttest terdistribusi normal.

Setelah konfirmasi distribusi normal untuk data pretest dan posttest, dilakukan uji t sampel berpasangan. Perhitungan yang dilakukan menggunakan IBM SPSS 27 menghasilkan nilai Sig. Nilai (2-tailed) sebesar 0,000, yang kurang dari 0,05, memperlihatkan penolakan H_0 dan penerimaan H_a . Hal ini memperlihatkan jika film animasi memengaruhi pemahaman siswa kelas empat tentang penerapan hak dan kewajiban dalam masyarakat di SDN 9 Pangkalanbaru.

Temuan penulisan memperlihatkan jika film animasi memengaruhi pemahaman siswa kelas empat tentang hak dan

kewajiban dalam masyarakat di SDN 9 Pangkalanbaru. Pengaruh ini muncul dari beberapa variabel pendukung, termasuk penyajian materi, atribut media, dan kesesuaian media dengan karakteristik siswa dan lingkungan belajar.

Aspek kunci yang meningkatkan pemahaman siswa adalah penyampaian konten melalui media video animasi. Analisis tanggapan siswa setelah penggunaan media video animasi memperlihatkan jika kualitas penyajian konten paling sering diidentifikasi sebagai faktor yang memfasilitasi pemahaman mereka. Ruswan dkk. (2024:3) menegaskan bahwa informasi diartikulasikan dengan cara yang mudah dipahami oleh anak-anak sekolah dasar, menggunakan kata-kata yang ringkas dan tidak ambigu. Penyajian ini bertujuan untuk mencegah kesalahpahaman atau kesalahan konseptual, khususnya tentang topik hak dan kewajiban dalam masyarakat, yang berkaitan dengan pengalaman sehari-hari siswa.

Hal ini sejalan dengan pernyataan Nanik Rahmawati (2023:47) bahwa untuk

menumbuhkan kesenangan siswa pada topik tersebut, konten harus disampaikan dengan cara yang mudah diakses, lugas, menarik, dan disesuaikan dengan kebutuhan mereka. Metode ini memungkinkan siswa untuk memahami konten lebih cepat. Akibatnya, film animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban.

Penggunaan grafik dan animasi dalam film animasi sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa, bersamaan dengan penyajian materi pelajaran. Media ini, yang diperkaya dengan gambar dan animasi, menjelaskan topik dan membantu siswa melihat contoh penerapan hak dan kewajiban dalam masyarakat. Visualisasi ini membantu siswa menghubungkan subjek dengan konteks dunia nyata, membuat pembelajaran lebih nyata dan bermakna.

Animasi disesuaikan agar selaras dengan topik materi dan kelompok usia siswa, menciptakan pengalaman mendalam yang mensimulasikan penerapan hak dan kewajiban dalam masyarakat. Hal ini mengurangi kebosanan siswa dan meningkatkan keterlibatan mereka

dalam proses pembelajaran. Keselarasan media dengan karakteristik siswa kelas empat sekolah dasar, yang berada dalam tahap yang menyenangkan dan visual, menumbuhkan lingkungan belajar yang kondusif.

Penggunaan media video animasi secara substansial meningkatkan proses pembelajaran, terutama ketika pembelajaran dipengaruhi oleh keadaan eksternal. Lingkungan pendidikan yang sebagian besar berbasis di rumah menyebabkan siswa sering menggunakan ponsel mereka untuk rekreasi daripada kegiatan akademik. Akibatnya, konten video animasi yang menarik secara visual dapat mengalihkan fokus siswa dari bermain ke pendidikan. Nurrita (2018:178) menegaskan bahwa pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keadaan lingkungan dan atribut siswa.

Nurchaya (2019:115) menyatakan bahwa lingkungan belajar yang merangsang dan menyenangkan mengarah pada peningkatan kualitas dan pembelajaran optimal, yang berfokus pada peningkatan pemahaman

siswa. Pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan memengaruhi pemahaman siswa.

Selain itu, soal-soal latihan yang diberikan setelah penggunaan media video animasi juga memengaruhi proses belajar siswa. Pertanyaan-pertanyaan ini bertujuan untuk menumbuhkan pemikiran kritis siswa, mendorong penemuan ide secara mandiri, dan meningkatkan pemahaman mereka tentang isi mengenai pelaksanaan hak dan kewajiban dalam masyarakat. Indiaty dkk. (2021:292) menyatakan bahwa soal-soal latihan dapat meningkatkan pemahaman konseptual siswa dan memfasilitasi penerapan informasi untuk menyelesaikan situasi yang dihadapi.

Materi video animasi disajikan dalam format yang menarik secara estetika yang meniru narasi, sehingga merangsang rasa ingin tahu, antusiasme, dan keterlibatan siswa dalam belajar. Siswa tidak mengalami ketegangan selama proses belajar, sehingga memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam. Maria dan Salamah (2022:3) menyatakan bahwa

pembelajaran yang bermakna dapat meningkatkan dan memperluas pemahaman siswa.

Meskipun demikian, penggunaan media video animasi memiliki beberapa kendala. Salah satu kendalanya adalah ketergantungan pada peralatan teknis dan konektivitas internet. Perbedaan fasilitas di antara siswa juga dapat memengaruhi efektivitas penggunaan media. Selain itu, penggunaan film animasi yang berlebihan tanpa diversifikasi pendekatan pembelajaran dapat menyebabkan kelelahan visual dan penurunan perhatian di antara siswa.

Penulisan ini mengalami kesulitan karena ketidakhadiran beberapa siswa selama post-test, yang menyebabkan ukuran sampel tidak lengkap. Hal ini menyebabkan penilaian dampak media video animasi pada pemahaman siswa menjadi kurang optimal.

Debat memperlihatkan jika media video animasi memengaruhi pemahaman siswa kelas empat tentang hak dan kewajiban dalam masyarakat di SDN 9 Pangkalanbaru. Pengaruh ini diperkuat oleh penyajian

konten yang terorganisir dan metodis, penggabungan animasi yang menarik, keselarasan media dengan atribut siswa, dan pertanyaan latihan yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran, meskipun terdapat beberapa keterbatasan dalam pelaksanaannya.

Temuan penulisan memperlihatkan jika media video animasi memengaruhi pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan penulisan yang dilakukan oleh Rohmah dkk. (2021:6557), yang memperlihatkan jika media video animasi berpengaruh positif pada pemahaman dan motivasi siswa dalam belajar sains di kelas lima, karena meningkatkan kesenangan dan minat mereka, sehingga mempermudah pemahaman mereka pada materi selama proses pendidikan.

D. Kesimpulan

Hasil penulisan memperlihatkan jika film animasi memengaruhi pemahaman siswa kelas empat di SDN 9 Pangkalanbaru. Rata-rata skor pretest adalah 55,34, sedangkan rata-rata skor posttest adalah 76,82. Hasil uji hipotesis memperlihatkan jika nilai signifikansi dua arah adalah

0,000, yang kurang dari 0,05. Hal ini menandakan penolakan H_0 dan penerimaan H_a , yang memperlihatkan jika film animasi memengaruhi pemahaman siswa kelas empat tentang hak dan kewajiban dalam masyarakat di SDN 9 Pangkalanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arianti. (2022). Urgensi Lingkungan Belajar Yang Kondusif Dalam Mendorong Siswa Belajar Aktif. *Education : Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(1), 41–51.
<https://doi.org/10.51903/education.v2i1.148>
- Arrosyad, M. I., Oktaviani, S. N., Eftia, H., Karisma, N., & Meliyana, B. (2020). Nilai-nilai Budaya Sekolah dalam Pembinaan Aktivitas Keagamaan Siswa. *Atthulab: Islamic Religion Teaching and Learning Journal*, 5(1), 129–139.
<https://doi.org/10.15575/ath.v5i1.7697>
- Indiati, P., Puspitasari, W. D., & Budi Febriyanto. (2021). Pentingnya Media Tangram Pada Kemampuan. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 3(2), 290–294.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penulisan Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Maria, A., & Salamah, A. (2022). Pengaruh Literasi Agama pada Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran PAI Materi Akhlak di Kelas XI MIPA 2 SMAN 14 Garut. *Jurnal Masagi*, 1(1), 1–9.
<https://doi.org/10.37968/masagi.v1i1.279>
- Nanik Rahmawati. (2023). *Inovasi Manajemen Layanan di Perpustakaan Universitas Bengkulu*.
- Nurchaya, D. K. (2019). Analisis Dekadensi Moral dalam Proses Pembelajaran PPKn. *Jurnal Civic Hukum*, 4(2), 114–121.
<http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jurnalcivichukum>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
<https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Putri, Z. E., Isrok'atun, & Sunaengsih, C. (2024). *Pengaruh Media Video Animasi Pada Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Keliling Bangun Datar Kelas III SDN SADAGORI 1 Indonesia , Jawa Barat* ., 8(4), 1854–1869.
<https://doi.org/10.35931/am.v8i4.4092>
- Rahmadani, R. R., & Surbakti, K. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ppkn Kelas Iii Di Upt. SDN 064025 Tahun Ajaran 2023/2024. *Prosiding Seminar Nasional PSSH (Pendidikan, Saintek, Sosial, Dan Hukum)*, 3, 1–8.
- Rahmayanti, L. (2018). Pengaruh

- penggunaan media video animasi pada hasil belajar siswa kelas V SDN segugus sukodono sidoarjo. *Jurnal PGSD*, 6(4), 429–439.
- Ratna Dewi, N. W. U., Asril, N. M., & Wirabrata, D. G. F. (2021). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan pada Anak Usia Dini Melalui Video Animasi. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(1), 99. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i2.36800>
- Rohmah, N., Hidayat, S., Nulhakim, L., Pendidikan Guru, J., & Dasar, S. (2021). *Implementasi Pendidikan Karakter Disiplin dalam Mendukung Layanan Kualitas Belajar Siswa*. 5(1). <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i1>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Penulisan Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/8021>
- Sugiyono. (2024). *Metode Penulisan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suryani Ela, K. Y. P. (2018). Profil Tingkat Pemahaman Konsep Cahaya Pada Siswa Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hardiknas 2018*, 168–172. http://pgsd.unw.ac.id/assets/images/penulisan/Proseding_UKSW_2018-Tingkat_Pemahaman_Konsep.ppt
- df
- Ulfah, Y., & Suryantoro, A. (2021). Evaluasi Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19 pada Nilai Pretest dan Posttest IPA Kelas IX.A SMP Negeri Purworejo Lampung Tengah. *Al Jahiz: Journal of Biology Education Research*, 2(1), 28–35. <https://doi.org/10.32332/al-jahiz.v2i1.3387>
- Widiastuti, E., & Sagoro, E. M. (2017). Pengembangan Crossword Puzzle Accounting (CPA) Berbasis Elektronik Sebagai Media Pembelajaran Developing Crossword Puzzle Accounting (CPA) Electronic-Based. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, XV(1), 40–53. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/14817>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zahroh, F. L., & Hilmiyati, F. (2024). Indikator Keberhasilan dalam Evaluasi Program Pendidikan. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 1052–1063. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v4i03>
- Zuleni, E., & Marfilinda, R. (2022). Pengaruh Motivasi Pada Pemahaman Konsep Ilmu Pengetahuan Alam Siswa. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 244–250. <https://doi.org/10.56248/educativ>

o.v1i1.34