



**Penggunaan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa
pada Materi Lambang Negara dan Simbol Pancasila UPT SDN 043
Siunongunong Julu**

***The Use of Animated Video Media to Improve Student Learning Outcomes on the
Material of State Emblems and Pancasila Symbols at UPT SDN 043
Siunongunong Julu***

Hotnida Manalu¹, Asrar Aspia Manurung²

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Email: hotnidamanalu74@gmail.com

Article Info

Article history:

Received : 17-04-2026

Revised : 19-04-2026

Accepted : 21-04-2026

Published : 23-04-2026

Abstract

This research aims to explore the impact of implementing animated video media in increasing students' absorption of the State Emblem and Pancasila Symbol subject matter at UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu. This research involved 10 class I students at UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu, all of whom were research subjects. Using a quantitative approach, an experimental design is applied to compare two learning methods. In Cycle I, the control group received teaching using conventional methods, while in Cycle II, the experimental group was taught using animated video media. Data is collected through testing related to learning outcomes in the form of essay questions, which are then analyzed to see differences in learning outcomes. The results of the analysis show that in Cycle I, the average score for the conventional method was 75.8, while in Cycle II, the use of animated video media resulted in an average score of 79.8, which is included in the medium category. The test revealed a significant difference between the two groups, where the experimental group showed better learning outcomes. Based on these findings, it is recommended that animated video media be used as an effective alternative in PKN learning, especially for the topics of National Emblems and Pancasila Symbols, in order to improve the quality of teaching and students' understanding.

Keywords: *Pancasila symbols, animated videos, learning outcomes.*

Abstrak

Penelitian ini, memiliki isasaran untuk mengeksplorasi dampak dari penerapan media video animasi dalam meningkatkan daya serap peserta didik terhadap materi pelajaran Lambang Negara dan Simbol Pancasila di UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu. Penelitian ini melibatkan 10 peserta didik kelas I UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu, yang keseluruhannya menjadi subjek penelitian. Dengan menggunakan pendekatan kuantitatif, desain eksperimen diterapkan untuk membandingkan dua metode pembelajaran. Pada Siklus I, kelompok kontrol menerima pengajaran menggunakan metode konvensional, sementara pada Siklus II, kelompok eksperimen diajarkan dengan media video animasi. Data dikumpulkan melalui pengujian terkait capaian pembelajaran berupa soal esai, yang kemudian dianalisis untuk melihat perbedaan hasil belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa pada Siklus I, nilai rata-rata siswa dengan metode konvensional adalah 75,8, sedangkan pada Siklus II, penggunaan media video animasi menghasilkan rata-rata nilai 79,8, yang termasuk dalam kategori sedang. Uji t mengungkapkan adanya perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar media video animasi digunakan sebagai



alternatif yang efektif dalam pembelajaran PKN, khususnya untuk topik Lambang Negara dan Simbol Pancasila, guna meningkatkan kualitas pengajaran dan pemahaman peserta didik.

Katakunci: Simbol pancasila, vidio animasi, hasil belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting untuk mengembangkan potensi manusia. Melalui pendidikan, kreativitas dapat ditumbuhkan, yang pada gilirannya mendorong individu untuk berkarya dan berinovasi dalam menghadapi perubahan zaman saat ini. Karena pendidikan itu dapat menjadikan manusia untuk mencapai suatu kemajuan dan sehingga berada pada suatu derajat yang lebih baik dalam berbagai bidang kehidupan melalui suatu pendidikan.

Maka dari itu manusia dapat mengubah pola pikirnya, baik dalam moral serta menjadikan manusia itu mencapai suatu proses pendewasaan dan kemandirian untuk bertahan dalam sebagai individu dan makhluk sosialnya. Menurut Savita, Winarsih, & Rahayu (2022), pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, berfokus pada usaha untuk meningkatkan kecerdasan serta mengembangkan potensi generasi muda Indonesia, sehingga dapat membentuk identitas bangsa yang utuh (Fauziyyah & Kuswanto, 2020, hal. 12). Pendidikan yang merupakan bagian penting untuk memajukan suatu bangsa, yang dapat dilihat dari suatu kualitas pendidikan.

Pembelajaran di sekolah membutuhkan suatu yang dapat membuat Peserta didik tertarik dan meknikmati proses saat pembelajaran, hal ini dinamakan dengan minat belajar seorang Peserta didik. Maka suatu kecenderungan yang dapat memberikan perhatian terhadap orang. Dalam proses saat pembelajaran berlangsung dimana seorang guru memerlukan sebuah media, untuk mempermudah suatu proses dalam belajar mengajar dikelas serta dapa tmemperjelas informasi suatu materi yang didapatkan dari seorang guru atau wali Peserta didik kelas I UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu. Bahwa Poses pembelajaran terlaksana guru hanya menggunakan media buku, sehingga guru dianggap kurang berhasil dalam mendidik. Karena materi yang disampaikan kurang dipahami peserta didik. Dalam penyampaikan materi, wali kelas kebanyakan menggunakan pendekatannya dengan secara verbal atau startegi penyampaianya dengan secara lisan, sehingga peserta didik merasa jenuh dan merasa tidak tertarik, jenuh pada saat proses pembelajaran terlaksana dikelas, dan yang pastinya ini memili efek terhadap hasil belajar pesera didik.

Pancasila adalah sebagai landasan dasar Negara Indonesia mengandung prinsip- prinsip fundamental yang wajib dipahami dan diterapkan oleh setiap warga negara. Setiap sila Pancasila memiliki makna mendalam dan simbol yang memuat filosofi penting yang relevan bagi kehidupan masyarakat dan tatanan negara. Pemahaman terhadap lambang dan simbol Pancasila; menjadi langkah awal yang sangat penting dalam membangun nasionalisme, rasa cinta tanah air, serta kesadaran akan pentingnya persatuan dan kesatuan bangsa, terutama di kalangan generasi muda.

Namun, di tingkat pendidikan dasar, pemahaman siswa tentang lambang dan symbol dalam suatu Pancasila dan sering kali terbatas. Maka materi tentang symbol pada pancasilah ini, peserta didik akan lebih muda untuk memahaminya jika menggunakan sebuah media yang nyata salah satunya adalah mendia video animasi yang dapat lebih meningkatkan pengetahuan dan pemahaman Peserta didik.



Tetapi kebanyakan dalam penyampaian topik tentang simbol-simbol dan arti dari setiap sila dalam Pancasila, dan hanya sekedar menjelaskan topik tersebut lalu kemudian guru memberikan tugas essay tes, sehingga pembelajaran kurangnya daya tarik bagi pesertadidik dan menyebabkan mereka kehilangan minat dan merasa tidak tertarik atau jenuh. Maka selama proses pembelajaran, guru belum memanfaatkan media yang dapat mendukung pemahaman peserta didik, sehingga menjadikan pembelajaran kurang optimal'.

Menurut Nurdyansyah (2019), media pembelajaran merupakan sarana yang dapat digunakan dan membantu guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik selama kegiatan belajar dan mengajar dikelas. Penggunaan media ini video animasi, dalam pembelajaran untuk dapat membantu pesertadidik', memahami lambing negara Indonesia dan simbol-simbol Pancasila dengan lebih jelas dan menarik. Media ini memungkinkan Peserta didik untuk melihat representasi visual yang lebih hidup dari setiap simbol, yang akan mempermudah mereka dalam mengingat dan memahami makna di balik simbol-simbol tersebut.

Dengan penggunaan media ini diyakini dapat untuk menumbuhkan ketertarikan dan focus peserta didik; serta memengaruhi kualitas pembelajaran. Namun, pada kenyataannya, di sekolah dasar, penyampaian makna simbol-simbol Pancasila masih sering dilakukan dengan metode konvensional yang kurang menarik. Metode ini seringkali tidak efektif dalam membangkitkan minat belajar Peserta didik, terutama ketika materi yang disampaikan bersifat abstrak seperti simbol-simbol negara. Berdasarkan hasil observasi di UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu, masih terlihat Peserta didik yang merasa kesulitan dalam memahami dan mengingat lambang-lambang Pancasila.

Hal ini kemungkinan disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang masih menggunakan metode yang sama menggunakan pendekatan konvensional, yang cenderung berfokus pada ceramah atau penugasan dengan teks yang kurang menarik. Oleh karena itu, Peneliti mengubah pembelajaran ini dengan menggunakan media video animasi ini, diharapkan siswa tidak hanya lebih mudah memahami lambang-lambang Pancasila, tetapi juga mengalami peningkatan dalam hasil belajar mereka, karena Pendekatan ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif.

Diharapkan bahwa melalui upaya ini, peserta didik dapat mencapai hasil yang lebih baik untuk memenuhi Kriteria Ketuntasan Minima l(KKM) yang telah ditetapkan. Menurut Faris (dalam Ponza, 2018:1), '—animasi merupakan media, media untuk membuat membuat sesuatu dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual yang memberi pengaruh pada dunia namun tidak hanya di dunia animasi saja. Penggunaan video animasi dapat meningkatkan minat peserta didik dalam belajar, yang pada gilirannya akan mempermudah proses pembelajaran dan berdampak positif pada hasil belajar mereka.

METODE

Peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan dua siklus, yakni menggunakan pendekatan siklus I dan siklus II, dimana pada saat siklus I dilakukan control dan siklus II dilakukan eksperimen. Pertama melakukan pembelajaran dengan seadanya. Pada siklus II yaitu untuk menentukan bahwa dua kelompok diberikan materi yang sama tetapi ditangani oleh peneliti dengan cara yang berbeda.



Siklus I sebagai kelompok Kontrol, dan siklus II sebagai Eksperimen. Dimana peneliti mengajarkan materi yang sama kepada kedua kelompok, tetapi dengan cara yang berbeda. Siklus I atau kontrol diberikan materi lambang dan simbol Pancasila, dengan menggunakan media yang ada disekolah seperti buku. Sedangkan untuk siklus II sebagai eksperimen diberikan materi Lambang dan simbol pancasila dengan menggunakan media yang dibuat peneliti yaitu media Video animasi.

Peneliti merancang penelitian ini dengan menggunakan pendekatan kontrol grup yang melibatkan pre-test dan post-test. Sebelum memulai percobaan proses pembelajaran Pada siklusI dan siklusII, percobaan yang dilakukan oleh peneliti hanya melibatkan metode bercerita dan menghubungkan cerita tersebut dengan materi pembelajaran. Tes awal yang dilakukan oleh peneliti kepada setiap peserta didik berupa pembahasan materi pelajaran sesuai dengan yang tercantum dalam buku. Setelah itu, materi tersebut dibahas lebih lanjut, peneliti memberikan tugas terhadap peserta didik. dengan tugas yang ada dibuku.

Sementara Peserta didik menerima tes akhir setelah perlakuan pada siklus II. Tes awal bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi yang akan diajarkan, sementara tes akhir digunakan untuk menilai apakah peserta didik telah mengalami peningkatan dan memahami seluruh materi pelajaran. Selanjutnya, analisis data nilai setelah Tes dilaksanakan untuk menggambarkan hasil belajar peserta didik serta dampak penggunaan media video animasi terhadap peserta didik di Kelas I UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu.

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data selama proses penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan tes dalam bentuk esai. Tes berfungsi sebagai alat untuk mengukur hasil perlakuan atau kinerja seseorang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah tes, dengan soal esai berjumlah 5 butir, yang mencakup soal-soal yang menguji pemahaman dengan tingkat kesulitan yang tinggi pada jenjang kognitif C3 dan C4, baik pada tes awal maupun tes akhir.

NO	IndikatorCapaian Pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	RanahKognitif		Jumlah
			C3	C4	
1.	Pesertadidikmampu mengidentifikasi setiapsila dalam Pancasila	Peserta didik mampumemahami makna dari setiap sila dalam Pancasila.	1		1
2.	Peserta didik mampu menganalisis sila-sila Pancasila	Peserta didik dapat memahami sila-sila pancasila	1		1
3.	Peserta didik mampu menjelaskan berbagai sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila	Pesertadidikdapat mencatat atau menyusun tulisan		1	1
4.	Pesertadidikdapat mengidentifikasi dan memahami simbol-simbolyang mewakilsetiapsila dalam Pancasila.	Peserta didik mampu menggambarkan simbol-simbol yang ada pada lambangPancasila.	1		1
5.	Pesertadidikdapat	Pesertadidikdapat	1		1



	membandingkan gambar yang menggambarkan sikap yang sesuai dengan setiap sila Pancasila.	mencocokkan gambar dengan tindakan yang mencerminkan sikap dalam kehidupan sehari-hari.			
Jumlah					5

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas I di UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu, Dengan jumlah total sebanyak 10 Peserta didik. Tahapan yang dilakukan yaitu dengan Pembelajaran yang secara konvensional dan dapat menggunakan media pembelajaran video animasi. Pada siklus I proses pembelajarannya dengan hanya metode ceraha dan hanya menggunakan media yang ada.

Kemudia pada siklus II peneliti mencoba mengubah metode pembelajarannya, jadi dalam peenggunaan media ini, maka saat kegiatann pembelajaran di kelas I UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu. Akan tetapi sebelum menerapkan hal tersebut perlu dilakukan pre tes tuntut mengetahui kemampuan antara kedua siklus, Setelah dilaksanakan pre-test, diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa nilai rata-rata yang didapatkan untuk siklus I, 75.8 selanjutnya test dilakukan dalam siklus II, dan rata – rata nilai yang didapatkan untuk Siklus II 79.8 pada tahapan selanjutnya dilakukan pengujian statistik.

Dari data yang ada, perhitungan dilakukan untuk mencari selisih antara nilai siklus II dan siklus I untuk masing-masing pasangan data. Nilai selisih ini kemudian dihitung rata-ratanya (\bar{D}), serta variansinya. Selisih dilakukan pada keduanya siklusya itu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus yang memiliki metode pembelajaran yang berbeda-beda, yaitu antara penggunaan metode pembelajaran konvensional dan media video animasi. Selisih antara kedua siklus yakni siklus II dan Siklus I adalah selisih antara setiap nilai pada Siklus II (x_j) dibandingkan dengan nilai pada Siklus I (x_i). Dihitung yang tercatat pada kolom ketiga tabel. Sebagai contoh, pada pasangan pertama, perbedaan antara x_j (77) dan x_i (76) adalah 1.

Rata-rata Selisih (\bar{D}): Rata-rata dari selisih ini dihitung dengan menggantikan nilai jumlah selisih ($\sum(x_j - x_i) = 58$) dan jumlah observasi ($n = 10$), kita mendapatkan $\bar{D} = 5.8$. Selanjutnya ,untuk mengetahui tingkat penyebaran data, maka dihitung variansi dan simpangan baku dari selisih antara siklus II dan siklus I yang telah dikoreksi berdasarkan rata-rata \bar{D} . Variansi dihitung dengan menggantikan nilai jumlah kuadrat selisih yang telah dikoreksi : $(\sum((x_j - x_i) - \bar{D})^2 = 167.6)$ dan jumlah observasi ($n = 10$), variansi diperoleh sebesar: $s^2 = \frac{167.6 - 18.62}{9}$

Kemudian dilakukan uji Untuk menguji signifikansi perbedaan antara kedua siklus yakni siklus I dan kemudian siklus II, dilakukan perhitungan dengan penilaian (nilai t) untuk dapat menggantikan nilai rata - rata selisih ($\bar{D} = 5.8$) simpangan baku ($s = 4.32$) jumlah observasi

Jumlah observasi ($n = 10$), $t = \frac{5.8}{\frac{4.32}{\sqrt{10}}} = 4.25$



Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai t sebesar 4.25, yang mengindikasikan adanya memiliki perbedaan yang berarti antara siklus I dengan siklus II. Secara statistik, nilai t yang cukup besar menunjukkan bahwa rata-rata selisih antara kedua siklus tersebut tidak terjadi secara kebetulan, melainkan ada perbedaan yang signifikan. Simpangan baku yang relatif kecil (4.32) dan nilai t yang besar mengindikasikan bahwa perbedaan antar siklus memiliki konsistensi yang cukup kuat. Hasil ini digunakan untuk menyampaikan temuan yang menyatakan bahwa ada perbedaannya yang teridentifikasi. ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk analisis lebih lanjut dalam konteks penelitian yang lebih luas. maka dapat diambil kesimpulan bahwa Penerapan model pembelajaran dengan menggunakan media video animasi memiliki pengaruh yang sangat signifikan terhadap pencapaian belajar siswa Kelas I dalam mata pelajaran PKN, khususnya materi Lambang dan simbol Pancasila pada UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu, sehingga dalam melakukan pembelajaran tentunya sangat perlu diberikan berupa video animasi terkait dengan materi Lambang dan simbol Pancasila, dengan menambahkan animasi dalam setiap materi yang disajikan dalam bentuk video dapat meningkatkan imajinasi dan daya berpikir anak-anak sehingga belajar tidak membosankan, Peserta didik akan lebih menyukai untuk belajar karena disertai menggunakan video animasi yang menarik.

Tabel perbandingan nilai antara siklus I dan siklus II

NO.	NAMAPESERTA DIDIK	SIKLUS I (KONTROL)	SIKLUS II (EKPERIMEN)
1	April	76	77
2	Kanaya	78	78
3	Mesha	75	80
4	Crisantus	80	82
5	Samanta	74	82
6	Raisah	72	76
7	Moris	68	78
8	Ferdi	67	80
9	Arina	69	79
10	Marsya	79	84

Diatas dapat dilihat hasil nilai yang telah dikumpulkan oleh peneliti dari kegiatan proses pembelajaran dari siklus I hingga siklus II dengan melibatkan 10 Peserta didik kelas I UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu.

Tabel perbandingan skor rata-rata antara siklus I dan siklus II

NO.	NAMAPESERTA DIDIK	SIKLUS I (KONTROL)	SIKLUS II (EKPERIMEN)
1	April	76	77
2	Kanaya	78	78
3	Mesha	75	80
4	Crisantus	80	82
5	Samanta	74	82
6	Raisah	72	76
7	Moris	68	78
8	Ferdi	67	80
9	Arina	69	79
10	Marsha	79	84
Jumlah		748	798



Total nilai yang diperoleh pada Siklus I adalah hasil penjumlahan dari nilai-nilai 10 peserta didik, yaitu 76, 78, 75, 80, 74, 72, 68, 67, 69, dan 79, yang jumlah keseluruhannya adalah 748. Dengan jumlah peserta didik sebanyak 10 orang, nilai rata-rata untuk Siklus I dihitung dengan membagi total nilai tersebut dengan jumlah peserta didik, yaitu 748 dibagi 10, yang menghasilkan nilai rata-rata 74,8.

Kemudian Jumlah yang diperoleh pada Siklus II adalah hasil penjumlahan dari seluruh nilai peserta didik, yaitu 77, 78, 80, 82, 82, 76, 78, 80, 79, dan 84, yang totalnya mencapai 798. Karena terdapat 10 peserta didik, maka nilai rata-rata Siklus II dihitung dengan cara membagi total skor yang diperoleh tersebut dengan jumlah peserta didik, yakni 798 dibagi 10, yang menghasilkan 79,8. Dengan tingkat signifikansi $\alpha=0,05$. Memiliki suatu pengaruh yang terdapat penggunaan media dengan metode eksperimen yang memiliki prestasi dalam PKN.

Melakukan analisis dengan secara langsung:

1. Hipotesis;

H_0 =tidak ada pengaruh metode eksperimen

H_a = $\mu_1 - \mu_2 \neq 0$

2. Uji statistik t (karena α tidak diketahui atau $n < 30$).

$\alpha=0.05$

3. Wilayah kritik:

$t_{hit} < t_{\alpha; (n-1)}$ atau $t_{hit} > t_{\alpha; (n-1)}$.

4. Maka dihitung dengan rumus;

$$t = \frac{D}{SD \sqrt{n}}$$

Table. Perhitungan uji statistik

NO	Siklus I (xi)	Siklus II (xj)	(xj - xi)	D.	$\frac{((xj - xi) - D)}{D}$	$\frac{2}{((xj - xi) - D)}$
1	76	77	1	5.8	-4.8	23.04
2.	78	78	0		-5.8	33.64
3.	75	80	5		-0.8	0.64
4.	80	82	2		-3.8	14.44
5.	74	82	8		2.2	4.84
6.	72	76	4		-1.8	3.24
7.	68	78	10		4.2	17.64
8.	67	80	13		7.2	51.84
9.	69	79	10		4.2	17.64
10.	79	84	5		-0.8	0.64
	Σ		58			167.6

Hasil perhitungan dari table yang pertama menunjukkan dengan nilai siklus I dan siklus II setelah mencari rata-rata dari kedua siklus tersebut, Table dua dihitung dengan statistik. Berdasarkan



perhitungan pada table, diperoleh hasil sebaga berikut:

$$D = \frac{58}{10} = 5.8$$

$$\text{Variansi}(s^2) = \frac{1}{n-1} \sum_{i=1}^n ((x_j - x_i) - D)^2$$

$$= \frac{1}{9} (167.6)$$

$$= 18.62$$

$$s = \sqrt{\text{variansi}} = \sqrt{18.62}$$

$$= 4.32$$

$$t = \frac{D}{\frac{s}{\sqrt{n}}} = \frac{5.8}{\frac{4.32}{\sqrt{10}}} = 4.25$$

Gambar Dari Aktivitas Pembelajaran Pertama 1





Gambar Dari Aktivitas Pembelajaran Kedua II

Proses Belajar Mengajar



Animasi Pembelajaran Simbol Sila Pancasila



LAGU SIMBOL PANCASILA | Tema Negara ku | Lirik



KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa pada materi Simbol Pancasila dan Lambang Negara di UPT SD Negeri 043 Siunongunong Julu yang dipengaruhi oleh penggunaan video animasi. Jelas dari data bahwa penggunaan video animasi di kelas secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa. Pada Siklus I yang menerapkan metode konvensional, rata-rata nilai peserta didik tercatat sebesar 75,8, sedangkan pada Siklus II yang menggunakan media video animasi, rata-rata nilai peserta didik mengalami kenaikan mencapai 79,8.'

Hasil uji statistik t menunjukkan nilai t sebesar 4,25, yang melebihi nilai t tabel pada tingkat signifikansi $\alpha=0,05$. Hal ini menunjukkan adanya perbedaan yang cukup berarti antara penilaian dari siklus I dan Siklus II. Maka demikian, penggunaan media video animasi pelaksanaan pembelajaran terbukti adanya sebuah peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi, khususnya dalam memahami simbol-simbol dan lambang negara ini yang merupakan materi dari masalah Pancasila.

SARAN

Berdasarkan dalam penemuan dalam penelitian ini, diharapkan agar para guru dapat lebih sering menggunakan suatu media video animasi dalam pembelajaran, khususnya untuk materi yang abstrak atau simbolik seperti Pancasila dan lambang negara. Penggunaan media ini tidak hanya berpotensi meningkatkan pemahaman peserta didik, tetapi juga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif.

Selain itu, temuan penelitian mengindikasikan bahwa guru perlu mengkombinasikan penggunaan media video animasi dengan pendekatan lain, seperti diskusi kelompok atau tugas kreatif, Untuk memaksimalkan pencapaian belajar peserta didik. Sekolah dan pihak terkait juga dapat mempertimbangkan untuk menyediakan lebih banyak Peralatan dan fasilitas yang dibutuhkan serta segala bentuk dukungan yang ada untuk mendukung penggunaan media video animasi, Sehingga proses belajar mengajar dapat dilaksanakan secara lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adibah, Y., & Purwati, P. D. (2024). *Reaktualisasi Pancasila: Penerapan media Pancasila virtual exhibitions*. Linear: Jurnal Ilmu Pendidikan, 8(1), 20-32.
- Aagus, S., dkk. (2000). *Komputer animasi dengan 3D Studio Max*. PT. Elex Media Komputindo.
- Andi, O. (2016). *Animasi kartun dengan Flash*. CV Andi Offset.
- Asyar, R. (2012). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Gaung Persada.
- Erwin, M. (2013). *Pendidikan kewarganegaraan Republik Indonesia*. PT. Refika Aditia.
- Hati, S.S. (2024). *Pengembangan media pembelajaran puzzle materi simbol Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas 1 di SDN Kutorejo 2* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Limbong, T., & Simarmata, J. (2020). *Media dan multi media pembelajaran: Teori & praktik*. Yayasan Kita Menulis.
- Munir. (2015). *Multi media konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. Alfabeta.
- Tarigan, W. R. B. (2024). *Pengaruh media video animasi menggunakan aplikasi Canva terhadap*



hasil belajar kelas IV mata pelajaran PKN di UPT SD Negeri 064025 Medan TP 2023/2024 (Doctoral dissertation, Universitas Quality).

Silawati, S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). *Pengembangan media pembelajaran booklet arlansia pada mata pelajaran PPKn untuk meningkatkan hasil belajar kelas III sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 10(1), 367-382.