

**PENGARUH PENGGUNAAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN  
PENDIDIKAN PANCASILA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 TARUTUNG**

**Sthepany Tobing<sup>1</sup>, Surya Dharma<sup>2</sup>, San Mikael<sup>3</sup>, Hulman Panjaitan<sup>4</sup>, Rachel  
Pakpahan<sup>5</sup>**

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Negeri Medan <sup>1,2,3,4,5</sup>

e-mail: [tobingsthepany@gmail.com](mailto:tobingsthepany@gmail.com)<sup>1</sup>, [suryappkn@unimed.ac.id](mailto:suryappkn@unimed.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sanmikaelsinambela@gmail.com](mailto:sanmikaelsinambela@gmail.com)<sup>3</sup>, [hulman060805@gmail.com](mailto:hulman060805@gmail.com)<sup>4</sup>,  
[rachelmeilisapakpahan@gmail.com](mailto:rachelmeilisapakpahan@gmail.com)<sup>5</sup>,

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Penggunaan Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Tarutung. Latar Belakang ini didasarkan pada rendahnya motivasi belajar siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran konvensional yang masih dominan digunakan serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain Eksperimen *One Group Pretest-Posttest* dengan jumlah siswa kelas VII-1 ialah 31 orang yang menjadi sampel dalam penelitian ini yang dipilih dengan teknik Purposive Sampling. Instrumen penelitian yang dibagikan kepada siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan yaitu video animasi adalah angket motivasi belajar untuk mengukur perubahan tingkat motivasi belajar setelah menerima perlakuan. Uji *Paired Sample Test* menghasilkan nilai signifikan yaitu 0,000 ( $<0,05$ ) yang artinya terdapat perbedaan motivasi belajar antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan nilai rata-rata motivasi belajar meningkat dari 37,39 menjadi 50,16. Selain itu, uji koefisien determinasi menunjukkan bahwa penggunaan video animasi memberikan kontribusi sebesar 39,6% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Dengan demikian, penggunaan video animasi terbukti sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada materi yang bersifat abstrak seperti Pendidikan Pancasila. Oleh karena itu, penggunaan video animasi direkomendasikan sebagai inovasi pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa zaman sekarang yang disebut generasi Z dalam mendukung pelaksanaan kurikulum merdeka di sekolah.

**Kata Kunci:** *Video Animasi, Pendidikan Pancasila, Kurikulum Merdeka, Motivasi Belajar*

**ABSTRACT**

This study aims to determine the effect of the use of animated videos in Pancasila Education subjects to increase the learning motivation of seventh grade students of SMP Negeri 4 Tarutung. This background is based on the low learning motivation of students caused by conventional learning methods that are still dominantly used and the lack of utilization of interesting learning media. This study uses a quantitative method with a One Group Pretest-Posttest Experiment design with the number of students in grade VII-1 being 31 people who became the sample in the study selected by the Purposive Sampling technique. The research instrument distributed to students before and after being given treatment, namely animated videos, is a learning motivation after receiving treatment. The Paired Sample Test produces a significant value of 0,000 ( $<0,05$ ), which means there is a difference in learning motivation between before and after being given treatment with the average value of learning motivation increasing from 37,39 to 50,16. In addition, the coefficient of determination test shows that the use of animated videos contributes 39,6 % while the rest is influenced by other factors. Thus

the use of animated videos has proven to be an effective learning médium in increasing student, motivation, particularly in abstract subject such as Pancasila Education. Therefore, the use of animated videos is reccomended as a relevant learning innovation that aligns with the characterictis of today's students, known as generaziton z to support the implementation of the independent curriculum in School.

**Keywords:** *Animated Video, Pancasila Education, Independent Curriculum, Learning Motivation*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memegang peranan sebagai kunci fundamental bagi kesuksesan individu dan kemajuan sebuah bangsa (Dirman et al., 2025). Sebagai pilar utama yang menopang masa depan, sistem pendidikan memiliki tanggung jawab krusial dalam membentuk generasi muda yang berkualitas secara holistik, mencakup aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Amanat ini secara tegas tertuang dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyatakan bahwa pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Oleh karena itu, proses pendidikan harus bersifat dinamis dan terus beradaptasi seiring dengan perubahan zaman. Salah satu bentuk pembaruan paling signifikan saat ini adalah implementasi Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini dirancang sebagai sebuah respons strategis terhadap kebutuhan pembelajaran abad ke-21, dengan menekankan pada prinsip fleksibilitas, relevansi, pembelajaran yang berpusat pada siswa, serta mendorong pemanfaatan teknologi dan media digital secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar untuk mencetak individu yang cerdas, berakhlak mulia, dan terampil (Asrofi et al., 2025; Saputra et al., 2024).

Dalam kerangka pendidikan nasional yang bertujuan membentuk karakter, mata pelajaran Pendidikan Pancasila menempati posisi yang sangat strategis. Dikenal secara global sebagai Citizenship Education, Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan mulai dari jenjang Sekolah Dasar hingga Perguruan Tinggi. Kewajiban ini didasarkan pada peran esensial mata pelajaran tersebut dalam menanamkan pemahaman mendalam mengenai hubungan antara negara dengan warga negara, serta menumbuhkan rasa cinta tanah air dan tanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (Manik et al., 2023). Salah satu materi inti yang diajarkan adalah "Kerjasama dalam Kehidupan Bermasyarakat," yang bertujuan untuk menginternalisasikan nilai-nilai luhur bangsa seperti gotong royong, toleransi, dan kolaborasi. Penguasaan materi ini tidak hanya penting untuk pengetahuan, tetapi juga sebagai bekal bagi siswa untuk menjadi warga negara yang baik, yang mampu berpartisipasi aktif dalam membangun masyarakat yang harmonis dan inklusif (Rizani & Wiranti, 2025; Sukma et al., 2025).

Secara ideal, pembelajaran materi "Kerjasama dalam Kehidupan Bermasyarakat" seharusnya menjadi sebuah proses yang dinamis, interaktif, dan inspiratif. Dalam skenario pembelajaran yang ideal, ruang kelas menjadi sebuah laboratorium sosial di mana siswa tidak hanya mempelajari definisi kerja sama dari buku teks, tetapi juga secara aktif terlibat dalam diskusi, studi kasus, simulasi, dan proyek kolaboratif yang relevan dengan kehidupan mereka. Guru berperan sebagai fasilitator yang mampu memantik pemikiran kritis siswa, menghubungkan nilai-nilai Pancasila dengan isu-isu kontemporer, dan menciptakan suasana belajar yang partisipatif. Dalam kondisi seperti ini, siswa akan merasa termotivasi dan tertarik karena mereka melihat relevansi langsung antara materi pelajaran dengan realitas sosial di sekitar mereka. Hasilnya adalah pemahaman yang mendalam dan internalisasi nilai-nilai yang kuat, bukan sekadar hafalan konsep yang dangkal. Pembelajaran menjadi sebuah pengalaman yang bermakna dan mampu mengubah cara pandang serta perilaku siswa (Sinaga & Simbolon, 2025).

Namun, realitas di lapangan seringkali menunjukkan adanya kesenjangan yang signifikan antara kondisi ideal tersebut dengan praktik pembelajaran yang sesungguhnya. Dalam banyak kasus, penyampaian materi Pendidikan Pancasila, termasuk topik kerja sama, masih terjebak dalam metode pembelajaran yang bersifat konvensional dan cenderung monoton. Proses belajar mengajar seringkali didominasi oleh guru (teacher-centered), dengan aktivitas utama berupa ceramah dan ketergantungan yang tinggi pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Akibatnya, siswa yang seharusnya menjadi subjek aktif dalam pembelajaran berubah menjadi objek pasif yang hanya menerima informasi. Kondisi ini secara tak terhindarkan menimbulkan rasa bosan dan kurangnya ketertarikan siswa terhadap pelajaran. Dampak lanjutannya adalah menurunnya motivasi belajar secara drastis, yang termanifestasi dalam bentuk rendahnya partisipasi, kurangnya inisiatif, dan pada akhirnya pemahaman materi yang tidak optimal.

Kesenjangan pedagogis ini secara nyata teridentifikasi berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas VII-1 SMP Negeri 4 Tarutung. Ditemukan bahwa tingkat motivasi belajar siswa dalam mengikuti mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong sangat rendah. Gejala-gejala dari rendahnya motivasi ini tampak jelas selama proses pembelajaran, di antaranya adalah kurangnya kreativitas guru dalam menyajikan materi, minimnya partisipasi aktif siswa dalam sesi diskusi, serta jarang siswa yang berani mengajukan atau menjawab pertanyaan. Salah satu faktor utama yang menjadi penyebab kondisi ini adalah metode pembelajaran yang masih bersifat tradisional, yang hanya berfokus pada buku teks tanpa didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang menarik dan relevan. Seorang guru sebagai fasilitator memiliki tanggung jawab krusial untuk mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Absennya media yang inovatif di kelas ini menjadi kendala serius dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk merancang solusi yang efektif, penting untuk memahami karakteristik peserta didik saat ini, yang dikenal sebagai Generasi Z. Generasi ini adalah digital natives, yaitu individu yang tumbuh dan berkembang di tengah kemajuan teknologi digital yang pesat. Mereka terbiasa dengan akses informasi yang cepat, konten multimedia yang dinamis, dan interaksi yang instan. Akibatnya, metode pembelajaran yang bersifat pasif, monoton, dan sangat bergantung pada teks cenderung kurang efektif dan tidak menarik bagi mereka. Untuk dapat menangkap perhatian dan membangkitkan motivasi belajar Generasi Z, para pendidik perlu beradaptasi dengan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan relevan dengan dunia mereka. Salah satu pendekatan yang paling menjanjikan adalah dengan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi. Dalam konteks ini, penggunaan video, khususnya video animasi, dinilai sebagai salah satu media yang paling efektif untuk menjembatani gaya belajar siswa modern dengan tuntutan kurikulum.

Inovasi yang diusulkan dalam penelitian ini adalah penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran utama. Video animasi merupakan sebuah format yang sangat populer dan terbukti efektif karena kemampuannya menyajikan informasi dalam bentuk kumpulan gambar yang ditampilkan secara berurutan sehingga tampak bergerak dan hidup. Media ini dinilai jauh lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik Generasi Z yang cenderung lebih responsif terhadap rangsangan audiovisual dibandingkan hanya mendengarkan ceramah atau membaca teks. Penggunaan video animasi diharapkan mampu menjadi solusi konkret untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada materi kerja sama dalam kehidupan bermasyarakat, dengan menyajikan konsep-konsep abstrak melalui cerita dan visualisasi yang mudah dipahami. Pemanfaatan media ini juga sangat relevan untuk mata pelajaran yang bertujuan membentuk karakter siswa agar mampu berpikir kritis, cermat, dan rasional dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Harahap et al., 2020).

Penerapan pembelajaran berbasis video animasi ini tidak hanya relevan dengan

karakteristik siswa, tetapi juga sangat sejalan dengan prinsip-prinsip yang diusung oleh Kurikulum Merdeka. Kurikulum ini secara eksplisit menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, berpusat pada siswa, dan disesuaikan dengan kebutuhan serta tahap perkembangan peserta didik. Salah satu pendekatan yang sangat dianjurkan dalam Kurikulum Merdeka adalah pemanfaatan teknologi dan media digital sebagai alat bantu belajar untuk membangun kreativitas, meningkatkan partisipasi, serta menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, berdasarkan serangkaian latar belakang masalah tersebut, tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui secara spesifik pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada materi "Kerjasama dalam Kehidupan Bermasyarakat" di mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas VII SMP Negeri 4 Tarutung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan desain pra-eksperimental (*pre-experimental design*). Secara spesifik, rancangan yang dipilih adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*, sebuah desain yang efektif untuk mengukur perubahan pada satu kelompok subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau intervensi tertentu (Sugiyono, 2017). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 4 Tarutung dengan fokus pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Subjek penelitian adalah 31 siswa kelas VII-1 yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Pemilihan kelas ini didasarkan pada observasi awal yang menunjukkan adanya tingkat motivasi belajar yang rendah, sehingga relevan untuk menjadi target intervensi. Variabel bebas (*independent variable*) dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi, sedangkan variabel terikat (*dependent variable*) adalah motivasi belajar siswa. Tujuan utama dari penerapan metode ini adalah untuk memperoleh data kuantitatif yang terstruktur dan faktual mengenai pengaruh intervensi media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam konteks pembelajaran yang sesungguhnya.

Prosedur penelitian dilaksanakan secara sistematis dan terstruktur dalam tiga tahapan utama. Tahap pertama adalah pemberian tes awal (*pretest*), di mana seluruh 31 siswa diberikan angket motivasi belajar untuk mengukur tingkat motivasi awal mereka sebelum intervensi diterapkan. Instrumen yang digunakan adalah angket berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) yang terdiri dari 15 butir pernyataan yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya. Tahap kedua adalah implementasi perlakuan (*treatment*), di mana proses pembelajaran pada materi "Kerjasama dalam Kehidupan Bermasyarakat" dilaksanakan dengan menggunakan media video animasi sebagai alat bantu utama. Tahap terakhir adalah pemberian tes akhir (*posttest*), di mana angket motivasi belajar yang sama diberikan kembali kepada siswa setelah mereka mengikuti pembelajaran berbasis video. Penggunaan instrumen yang identik pada *pretest* dan *posttest* bertujuan untuk memastikan konsistensi pengukuran, sehingga perubahan skor yang terjadi dapat diatribusikan pada pengaruh perlakuan yang diberikan.

Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis menggunakan teknik statistik dengan bantuan perangkat lunak SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) Versi 26. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas menggunakan metode *Shapiro-Wilk* untuk memastikan bahwa data berdistribusi normal. Selanjutnya, untuk menguji hipotesis penelitian, digunakan uji *Paired Sample t-Test*. Uji ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata skor motivasi belajar yang signifikan secara statistik antara sebelum dan sesudah penerapan media video animasi. Selain itu, dilakukan pula uji koefisien determinasi ( $r^2$ ) untuk menghitung besarnya persentase kontribusi atau pengaruh variabel penggunaan video animasi terhadap peningkatan variabel motivasi belajar siswa. Seluruh proses analisis ini mengacu pada prosedur statistik yang lazim digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk memastikan bahwa kesimpulan yang ditarik

bersifat valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono, 2019).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Hasil**

#### **A. Penyajian Data**

##### **1. Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Video Animasi**

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, peneliti menyebarkan angket kepada siswa sebanyak 15 butir pertanyaan. Dalam hal ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa tanpa menggunakan video digolongkan dalam kategori tinggi, sedang atau rendah. Maka dari itu skor responden tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok terlebih dahulu dengan mencari mean, standar deviasi dan TSR.

**Tabel 1. Hasil Deskripsi Statistik Pretest**

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| SKOR PRE TEST      | 31 | 24      | 49      | 37.39 | 6.667          |
| Valid N (listwise) | 31 |         |         |       |                |

Sumber: SPSS Versi 26

Berdasarkan Tabel 1, hasil analisis statistik deskriptif menunjukkan gambaran kemampuan awal dari 31 siswa yang mengikuti *pre-test*. Data ini berfungsi sebagai tolok ukur sebelum adanya intervensi pembelajaran. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa rentang kemampuan siswa cukup beragam, dengan skor terendah (Minimum) yang diperoleh adalah 24 dan skor tertinggi (Maximum) mencapai 49. Secara keseluruhan, performa rata-rata kelompok (Mean) berada pada angka 37,39. Sementara itu, nilai standar deviasi (Std. Deviation) sebesar 6,667 mengindikasikan bahwa sebaran skor siswa di sekitar nilai rata-rata cukup bervariasi. Tingkat variasi ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman dan kemampuan awal para siswa dalam kelompok tersebut bersifat heterogen atau tidak seragam sebelum perlakuan diberikan.

**Tabel 2. Kategori Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Video Animasi**

| Kelompok | Frekuensi | Persentase |
|----------|-----------|------------|
| Tinggi   | 8         | 26%        |
| Sedang   | 18        | 58%        |
| Rendah   | 5         | 16%        |
| Jumlah   | 31        | 100%       |

Berdasarkan tabel 2, maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang mendapatkan kategori tinggi berjumlah 8 orang (26%), sedang berjumlah 18 orang (58%) dan yang rendah berjumlah 5 orang (16%). Sehingga, data diatas dapat diinterpretasikan bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan video animasi termasuk dalam kategori “sedang” yaitu sebanyak 18 orang (58%) dari 31 orang yang menjadi sampel penelitian ini. Selanjutnya hasil deskripsi statistik posttest motivasi belajar sesudah diberi perlakuan.

##### **2. Motivasi Belajar Siswa Sesudah Menggunakan Video Animasi**

Untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa, peneliti menyebarkan angket kepada siswa sebanyak 15 butir pertanyaan. Dalam hal ini untuk mengetahui motivasi belajar siswa dengan menggunakan video digolongkan dalam kategori tinggi, sedang atau rendah. Maka dari itu skor responden tersebut dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok terlebih dahulu dengan mencari mean, standar deviasi dan TSR

**Tabel 3. Hasil Deskripsi Statistik Posttest**  
Descriptive Statistics

|                    | N  | Minimum | Maximum | Mean  | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|-------|----------------|
| SKOR POST TEST     | 31 | 44      | 56      | 50,16 | 3,142          |
| Valid N (listwise) | 31 |         |         |       |                |

Sumber: SPSS versi 26

Tabel 3 menyajikan hasil analisis statistik deskriptif dari skor *post-test*, yang memberikan gambaran kemampuan 31 siswa setelah menerima intervensi pembelajaran. Data ini menunjukkan peningkatan performa yang sangat signifikan di seluruh kelompok. Rata-rata skor (Mean) siswa melonjak menjadi 50,16, mengindikasikan pemahaman materi yang jauh lebih baik. Rentang nilai juga bergeser naik secara keseluruhan, dengan skor terendah (Minimum) 44 dan skor tertinggi (Maximum) 56. Temuan yang paling menarik adalah penurunan drastis nilai standar deviasi (Std. Deviation) menjadi 3,142. Angka yang jauh lebih kecil ini menandakan bahwa sebaran skor siswa menjadi lebih rapat dan terkonsentrasi di sekitar nilai rata-rata. Artinya, pembelajaran tidak hanya berhasil meningkatkan nilai, tetapi juga membuat kemampuan siswa menjadi lebih homogen dan merata.

**Tabel 4. Kategori Motivasi Belajar Siswa Sebelum Menggunakan Video Animasi**

| Kelompok | Frekuensi | Persentase |
|----------|-----------|------------|
| Tinggi   | 9         | 29%        |
| Sedang   | 20        | 65%        |
| Rendah   | 2         | 6%         |
| Jumlah   | 31        | 100%       |

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa ada peningkatan pada nilai rata-rata sebelum menggunakan video animasi dengan memperoleh nilai 37,39 sedangkan nilai rata-rata setelah penggunaan video animasi memperoleh nilai 50,16 dengan kategori tinggi berjumlah 9 orang (29%), kategori sedang berjumlah 20 orang (65%), dan kategori rendah berjumlah 2 orang (6%). Maka dapat diinterpretasikan bahwa motivasi belajar siswa setelah penggunaan video animasi termasuk dalam kategori “sedang” yaitu berjumlah sebanyak 20 orang (65%) dari 31 orang siswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini.

## **B. Uji Analisis Data**

### **1. Uji Normalitas**

Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan Shapiro-Wilk dan Normal Q-Q Plot. Uji normalitas ini menggunakan SPSS Versi 26. Dengan kriteria hasil pengujian Shapiro-Wilk yaitu sebagai berikut:

- Jika nilai signifikan  $> 0,05$  maka data berdistribusi normal
- Jika nilai signifikan  $< 0,05$  maka data tidak berdistribusi normal

Hasil pengujian normalitas pada variabel motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan yang dianalisis dengan menggunakan SPSS versi 26 ialah sebagai berikut:

**Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Paired Sample Test Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk**

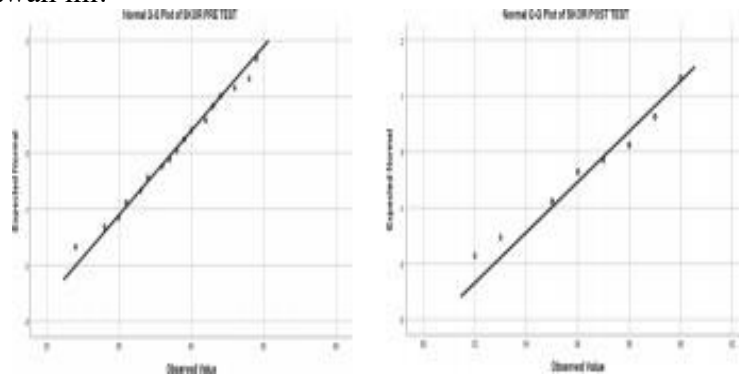
|                | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|----------------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|                | Statistic                       | df | Sig.              | Statistic    | df | Sig. |
| SKOR PRE TEST  | .081                            | 31 | .200 <sup>a</sup> | .976         | 31 | .691 |
| SKOR POST TEST | .139                            | 31 | .130              | .959         | 31 | .280 |

<sup>a</sup>. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil Olahan SPSS Versi 26

Berdasarkan tabel 5, data akan berdistribusi normal jika nilai sig (signifikan)  $> 0,05$  dan data dikatakan berdistribusi tidak normal jika nilai sig (signifikan)  $< 0,05$ . Berdasarkan uji normalitas dengan Shapiro-Wilk dan Normal Q-Q Plot diperoleh nilai signifikan pretest sebesar  $0,691 > 0,05$  dan nilai signifikan posttest sebesar  $0,280 > 0,05$ . Maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Analisa lebih lanjut menggunakan *Normal Q-Q Plot* dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



**Gambar 1. Normal Q-Q Plot**

Berdasarkan gambar 1 pengujian normalitas data dilakukan dengan melihat penyebaran data (titik) pada sumbu diagonal dari grafik. Dasar pengambilan keputusan adalah jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal, maka memenuhi asumsi normalitas.

## 2. Uji Paired Sample t-Test

Dalam penelitian ini, uji *Paired Sample T-Test* digunakan untuk membandingkan skor motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas VII SMP Negeri 4 Tarutung. Adapun langkah pengujian untuk membandingkan nilai t hitung dengan t tabel dengan ketentuan sebagai berikut:

- Ho diterima jika  $t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$  atau probabilitas  $\geq 0,05$
- Ho ditolak jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  atau probabilitas  $< 0,05$

Berikut adalah hasil uji Paired Sample t-Test menggunakan SPSS Versi 26.

**Tabel 6. Hasil Uji Paired Sample t-Test Motivasi Belajar Siswa**

|        |                                | Paired Samples Test |                |                 |                                           |         |       | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|--------------------------------|---------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|---------|-------|--------|----|-----------------|
|        |                                | Mean                | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |         | Lower | Upper  |    |                 |
| Pair 1 | SKOR PRE TEST - SKOR POST TEST | 12.774              | 6.946          | 1.248           | -15.322                                   | -10.226 | -     | 10.239 | 30 | .000            |

Pada tabel 6 dapat dilihat nilai sig (2- tailed)  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak. Nilai signifikan 2 (-tailed) pada tabel 4.12 sebesar  $0,000 < 0,05$  menunjukkan bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan akhir. Hal ini

menunjukkan terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Dilihat dari tabel diatas, maka thitung nya sebesar 10,239. Maka, thitung sebesar 10,239 > (lebih besar) dari nilai ttabel sebesar 2,045. Sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, artinya Ha diterima dan Ho ditolak.

#### 1. Uji Koefisien Determinasi

Uji Koefisien Determinasi ( $r^2$ ) ini bertujuan untuk menghitung besarnya pengaruh video animasi terhadap motivasi belajar. Adapun nilai koefisien determinasi adalah nol dan satu. Jika nilai  $r^2$  mendekati nol (semakin kecil) berarti kemampuan variabel independen dalam menjelaskan variabel dependen terbatas atau memiliki pengaruh yang kecil. Jika nilai  $r^2$  semakin besar (mendekati satu) artinya variabel video animasi memberi semua informasi yang dibutuhkan untuk memprediksi variabel motivasi belajar atau memiliki pengaruh yang besar. Berikut rumus menghitung koefisien determinasi sebagai berikut:

$$KD = r^2 \times 100$$

**Tabel 8. Hasil Uji Paired Sample t-Test Motivasi Belajar Siswa**  
Model Summary

| Model | R                 | R Square | Adjusted R Square | Std. Error of the Estimate | Change Statistics |          |     |     |               |
|-------|-------------------|----------|-------------------|----------------------------|-------------------|----------|-----|-----|---------------|
|       |                   |          |                   |                            | R Square Change   | F Change | df1 | df2 | Sig. F Change |
| 1     | .629 <sup>a</sup> | .396     | .375              | 1.749                      | .396              | 19.012   | 1   | 29  | .000          |

a. Predictors: (Constant), VIDEO ANIMASI

Berdasarkan tabel 8, nilai  $r^2$  adalah 0,396. Dari perhitungan tersebut, dapat disimpulkan bahwa kontribusi penggunaan video animasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu sebesar 39,6% sedangkan sisanya 60,4% dipengaruhi oleh faktor lain.

#### Pembahasan

Penelitian ini secara konklusif menunjukkan bahwa integrasi media video animasi ke dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila secara signifikan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Bukti statistik yang kuat, terutama hasil *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 ( $p < 0,05$ ), mengonfirmasi adanya perbedaan nyata antara tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah intervensi. Keberhasilan ini tidak hanya tercermin dari kenaikan skor rata-rata motivasi dari 37,39 menjadi 50,16, tetapi juga dari perubahan positif dalam distribusi kategori motivasi siswa. Temuan ini memberikan justifikasi empiris yang kuat bagi para pendidik untuk beralih dari metode pembelajaran konvensional yang cenderung pasif menuju pendekatan yang lebih dinamis dan berbasis multimedia, terutama untuk mata pelajaran yang sarat dengan konsep-konsep abstrak seperti Pendidikan Pancasila (Akbar et al., 2025; Rismadamayanti, 2023).

Kondisi awal sebelum intervensi menggambarkan sebuah lanskap kelas yang didominasi oleh metode pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru dan buku teks. Pendekatan ini, yang mengandalkan ceramah dan pencatatan, terbukti menciptakan lingkungan belajar yang monoton dan kurang merangsang. Data *pretest* yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa (58%) berada pada kategori motivasi "sedang" dan sebagian signifikan (16%) berada di kategori "rendah" adalah cerminan langsung dari keterbatasan metode ini. Suasana belajar yang pasif dan kurangnya interaksi audio-visual membuat siswa, terutama pada tingkat

SMP, cepat merasa jenuh dan sulit untuk mempertahankan fokus. Kondisi awal ini menjadi dasar pembandingan yang penting, menyoroti adanya kebutuhan mendesak akan inovasi pedagogis untuk membangkitkan kembali minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran (Hamida et al., 2024; Laoli et al., 2024).

Mekanisme keberhasilan dari intervensi video animasi ini terletak pada kemampuannya untuk mentransformasi penyampaian materi dari yang bersifat verbal dan teoretis menjadi sebuah pengalaman visual yang konkret dan naratif. Bagi siswa, konsep-konsep abstrak seperti "kerjasama dalam kehidupan bermasyarakat" menjadi lebih mudah dicerna ketika disajikan melalui cerita bergambar dan animasi yang menarik. Media ini secara efektif memanfaatkan saluran belajar visual dan auditori secara simultan, yang terbukti lebih unggul dalam menangkap dan mempertahankan perhatian dibandingkan metode ceramah satu arah (Hidayah, 2023; Sulistyaningrum & Kastuhandani, 2025). Pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan ini secara langsung menumbuhkan sikap positif terhadap mata pelajaran, yang pada gilirannya meningkatkan motivasi intrinsik siswa untuk berpartisipasi dan memahami materi yang disajikan (Lestari et al., 2025; Sinaga, 2024; Sofiatun & Widiyono, 2025).

Analisis data *posttest* tidak hanya menunjukkan peningkatan motivasi secara umum, tetapi juga sebuah fenomena homogenisasi yang menarik. Penurunan drastis pada nilai standar deviasi dari 6,667 menjadi 3,142 mengindikasikan bahwa sebaran skor motivasi siswa menjadi jauh lebih merata setelah intervensi. Hal ini menyiratkan bahwa video animasi tidak hanya efektif bagi siswa yang sudah memiliki motivasi awal yang cukup baik, tetapi juga sangat berhasil dalam mengangkat motivasi siswa yang sebelumnya berada di kategori rendah. Kategori siswa dengan motivasi "rendah" menyusut dari 16% menjadi hanya 6%. Temuan ini menunjukkan bahwa media visual memiliki kekuatan untuk merangkul dan melibatkan spektrum siswa yang lebih luas, menciptakan iklim kelas di mana lebih banyak siswa merasa termotivasi secara konsisten (Aviani et al., 2025; Marleni, 2023).

Hasil uji koefisien determinasi memberikan gambaran kuantitatif mengenai besarnya pengaruh intervensi ini. Dengan nilai  $r^2$  sebesar 0,396, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berkontribusi sebesar 39,6% terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Meskipun angka ini tidak mencapai mayoritas, dalam konteks ilmu sosial dan pendidikan, kontribusi sebesar ini dari satu variabel tunggal dianggap sangat substansial. Ini menegaskan bahwa pilihan media pembelajaran adalah faktor instrumental yang sangat penting. Namun, perlu diakui pula bahwa 60,4% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti, seperti gaya mengajar guru dalam memfasilitasi diskusi setelah video, dinamika teman sebaya, serta faktor internal dari diri siswa itu sendiri, yang secara kolektif membentuk pengalaman belajar secara keseluruhan (Hebingail et al., 2024).

Implikasi dari penelitian ini sangat signifikan bagi para praktisi pendidikan. Temuan ini memberikan bukti kuat yang mendorong para guru untuk lebih berani mengadopsi dan mengintegrasikan media pembelajaran berbasis multimedia dalam praktik mengajar sehari-hari, terutama untuk mata pelajaran yang sering dianggap "kering" atau teoretis. Bagi para pengembang kurikulum dan kepala sekolah, penelitian ini mendukung perlunya investasi dalam penyediaan sumber daya digital dan pelatihan bagi guru untuk dapat secara efektif memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Keberhasilan video animasi dalam meningkatkan motivasi menunjukkan bahwa modernisasi metode pengajaran bukanlah sekadar tren, melainkan sebuah kebutuhan strategis untuk menjaga agar proses pembelajaran tetap relevan dan menarik bagi generasi siswa digital saat ini (Navisah et al., 2020; Yogi et al., 2025).

Meskipun memberikan hasil yang meyakinkan, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan metodologis yang perlu menjadi catatan. Keterbatasan utama adalah penggunaan

Copyright (c) 2025 SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS

desain *pre-experimental* dengan model *one-group pretest-posttest*, yang tidak menyertakan kelompok kontrol. Tanpa adanya kelompok kontrol, sulit untuk secara definitif menyimpulkan bahwa peningkatan motivasi disebabkan murni oleh video animasi dan bukan oleh faktor lain seperti efek Hawthorne (perhatian ekstra dari peneliti). Selain itu, penelitian ini berfokus pada variabel motivasi dan tidak secara langsung mengukur dampaknya terhadap hasil belajar kognitif. Oleh karena itu, penelitian di masa depan disarankan untuk menggunakan desain *quasi-experimental* dengan kelompok kontrol untuk memberikan perbandingan yang lebih valid dan memperkuat klaim kausalitas.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan tentang bagaimana pengaruh penggunaan video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terhadap motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Tarutung diperoleh kesimpulan bahwa media video animasi memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui uji Paired Sampel t-Test yang dimana nilai thitung lebih besar dari t tabel pada taraf signifikan lima persen. Dengan demikian, hipotesis nol ( $H_0$ ) ditolak dan hipotesis alternatif ( $H_a$ ) diterima. Artinya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penggunaan video animasi terbukti mampu meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Sebelum diberi perlakuan, motivasi belajar siswa masih tergolong rendah, ditandai dengan kurang aktif dalam proses pembelajaran. Namun, setelah diterapkan media video animasi siswa menjadi lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran dan mampu memahami materi dengan baik. Hasil penelitian ini memperkuat pandangan bahwa media pembelajaran berbasis audiovisual khususnya video animasi sangat sesuai dengan karakteristik siswa saat ini yang disebut generasi Z yang lebih tertarik pada tampilan visual interaktif dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional yang hanya mengandalkan buku teks dan ceramah.

Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi strategi atau cara yang efektif dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa masa sekarang. Selain itu, penelitian ini juga mendukung teori yang menyatakan bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penyajian materi dengan cara yang kreatif, variatif, dan menarik. Video animasi tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga mampu menyampaikan materi pelajaran secara lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang mampu menjawab tantangan rendahnya motivasi belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang sering dianggap abstrak. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa video animasi merupakan media pembelajaran yang layak untuk dikembangkan dan diterapkan secara lebih luas karena terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, sejalan dengan tujuan kurikulum merdeka yang berorientasi pada pembelajaran aktif, kreatif, dan berpusat pada peserta didik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M., et al. (2025). Evaluasi pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis nilai Pancasila: Tinjauan konseptual dan normatif. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1205. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6643>
- Asrofi, A., et al. (2025). Ihwal pendidikan di era modern: Pendidikan karakter dan pembelajaran di era industri. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 486. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.4858>

- Aviani, F. N., et al. (2025). Perancangan media pembelajaran berbasis video dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran ipas. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1116. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6660>
- Dirman, D., et al. (2025). Implementasi pembelajaran berdiferensiasi untuk mencapai standar proses pendidikan di SMP. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(1), 384. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i1.4568>
- Hamida, I., et al. (2024). Peningkatan kualitas pembelajaran di MTs Negeri Batang melalui pendekatan total quality management (TQM). *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(2), 278. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i2.2862>
- Harahap, A., et al. (2020). Pengembangan pembelajaran digital era 4.0: Media animasi Pahlawan Sisingamangaraja XII. *Jupii: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(1), 263.
- Hebingail, R., et al. (2024). Pengaruh model pembelajaran problem open ended terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika siswa kelas X TITL di SMK Teknologi Galela. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 532. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i3.3124>
- Hidayah, L. R. (2023). The importance of using visual in delivering information. *Journal of Visual Communication Design*, 8(1), 52. <https://doi.org/10.37715/vcd.v8i1.2720>
- Hodriani. (2023). Efektivitas media visual dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Pendidikan Karakter dan Kewarganegaraan*, 7(1), 45–62.
- Laoli, T. R., et al. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa di kelas VIII SMP. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(4), 1241. <https://doi.org/10.51878/learning.v4i4.4013>
- Lestari, E. A., et al. (2025). Analisis pendekatan STEAM dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar kelas V. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(3), 1106. <https://doi.org/10.51878/science.v5i3.6659>
- Manik, K. S., et al. (2023). Kecakapan guru PPKN memanfaatkan metode pembelajaran cased method dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa. *Qalam*, 12(2), 1–8.
- Marleni, E. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran daring melalui media video mata pelajaran IPS di kelas IX2 SMP Negeri 45 Palembang. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(3), 100. <https://doi.org/10.51878/social.v3i3.2572>
- Navisah, et al. (2020). Teacher and student perspective of animation-based instructional videos to increase student learning motivation in English writing skill. *Proceedings of the 3rd International Conference on Learning Innovation and Quality Education (ICLIQE 2019)*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200521.042>
- Rismadamayanti, R. (2023). Penerapan model cooperative learning type group investigation berbasis multi media dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik pelajaran pendidikan Pancasila kelas XI TAB 1 SMK Negeri 1 Bunyu. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 3(2), 71. <https://doi.org/10.51878/social.v3i2.2489>
- Rizani, A. H., & Wiranti, D. A. (2025). Analisis program penguatan pendidikan karakter jiwa nasionalisme di kelas 4 SD Negeri 6 Suwawal. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(2), 1013. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i2.6439>
- Saputra, H. N., et al. (2024). Analisis penerapan Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran abad ke-21 di SMP Daarut Tauhiid Boarding School. *Sanskara Pendidikan Dan*

- Pengajaran*, 2(2), 86. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i02.309>
- Sinaga, D. (2024). Teacher-student interaction models: Effective strategies for increasing student participation and motivation. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 26(3), 1052. <https://doi.org/10.21009/jtp.v26i3.50372>
- Sinaga, G. X., & Simbolon, E. (2025). Penerapan pembelajaran mendalam dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa pada pelajaran agama Katolik di Sekolah Menengah Negeri 1 Delitua. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1192. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6127>
- Sofiatun, S., & Widiyono, A. (2025). Penguatan P5 melalui fun learning dalam pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas I di sekolah dasar. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 622. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5722>
- Sukma, A. N., et al. (2025). Landasan spiritual dalam etos belajar perspektif Al Qur'an dan hadist. *CENDEKIA Jurnal Ilmu Pengetahuan*, 5(2), 790. <https://doi.org/10.51878/cendekia.v5i2.5709>
- Sulistyaningrum, C. F., & Kastuhandani, F. C. (2025). Implementasi buku cerita bergambar berbasis multimodalitas untuk menstimulasi kemampuan bahasa anak usia dini. *LEARNING Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(3), 1493. <https://doi.org/10.51878/learning.v5i3.6825>
- Yogi, A. S., et al. (2025). Inovasi pembelajaran pkn di era digital dengan pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. *SOCIAL Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 5(2), 484. <https://doi.org/10.51878/social.v5i2.5725>