

PENGARUH VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMASI TERHADAP TINGKAT PEMAHAMAN MATERI PADA MATA PELAJARAN PPKn PESERTA DIDIK KELAS VIII DI SMPN 20 BANDAR LAMPUNG

Chairunisa Liani¹, Yunisca Nurmalisa², Nurhayati³

¹ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Lampung

Jl. Prof. Dr. Ir. Sumantri Brojonegoro No.1, Rajabasa, Bandar Lampung, Lampung 35141,
Indonesia

Email: Chairunisaliani2@gmail.Com

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Quasi Eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMPN 20 Bandar Lampung. Sampel dalam penelitian ini berjumlah dua kelas yaitu kelas VIII A sebagai kelas kontrol dan kelas VIII C sebagai kelas eksperimen. Teknik Analisis data menggunakan uji prasyarat tes, Uji Hipotesis (*T-Test*) dan Uji *N-Gain Score*. Instrumen yang digunakan adalah instrumen tes berupa soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji *Paired Samples T-Test* terhadap data *posttest* pada tingkat kepercayaan 95% diperoleh nilai Sig. (*2-Tailed*) sebesar 0,000 terlihat bahwa nilai Sig. (*2-Tailed*) < 0,05, sehingga H_0 ditolak. Artinya, video pembelajaran terbukti berpengaruh terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik, yang mana video pembelajaran berbasis animasi dapat menstimulus peserta didik untuk lebih tertarik mempelajari materi PPKn hal dibuktikan dengan hasil *N-Gain* kelas eksperimen sebesar 59% yang berarti video animasi cukup berpengaruh terhadap tingkat pemahaman peserta didik

Kata Kunci: *Video pembelajaran, animasi, pemahaman, peserta didik*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk proses berkembang meningkatkan kemampuan serta kualitas diri. Pendidikan merupakan salah satu tahapan yang memiliki tujuan untuk menjadikan setiap individu dapat mengerti serta memahami mengenai pengetahuan, kebiasaan, sikap perilaku dan lain sebagainya. Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003 Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan serta akhlak yang mulia.

Suatu proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil apabila peserta didik dapat menunjukkan adanya perubahan tingkah laku ke yang lebih baik yang menyangkut perubahan kognitif (pengetahuan), perubahan psikomotor (keterampilan), dan perubahan afektif (sikap). Peningkatan mutu pendidikan dapat dilakukan dengan melalui berbagai aspek, mulai dari aspek sumber daya manusia, fasilitas, materi, metode serta media pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman demi mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Tujuan pendidikan dapat tercapai apabila pelaksanaan kegiatan pembelajaran dikelas berhasil dilaksanakan.

Pada proses pembelajaran di Kurikulum 2013, peserta didik tidak hanya menerima informasi dari satu pendidik saja tetapi harus juga aktif mencari informasi dari berbagai sumber lainnya, sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran semakin luas cakupannya. Pemahaman adalah salah satu hasil dari pembelajaran dan kemudian diterapkan dalam kehidupan. Pemahaman bisa terbentuk karena adanya proses belajar. Hal ini diperkuat dengan pendapat Widiasworo (2017:81) menyatakan bahwa “Pemahaman merupakan kemampuan untuk menghubungkan atau mengasosiasikan informasi-informasi yang dipelajari menjadi satu pengetahuan yang didapatkan kemudian dapat diingat kembali saat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari”.

Pemahaman merupakan suatu kesanggupan untuk mendefinisikan, menyusun kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Pemahaman juga merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori kemudian melihat implikasi atau akibat sesuatu yang dipelajari tersebut. Pada tingkat pemahaman, peserta didik memiliki kemampuan untuk menangkap makna dan arti tentang hal-hal yang dipelajari (Winkel, 1996). Sedangkan menurut Muhammad Ali (1996:42) pemahaman merupakan kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menjelaskan, merangkum atau menafsirkan. Kemampuan seperti ini sudah lebih tinggi tingkatannya dari pada pengetahuan, maka pemahaman adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik untuk memahami materi pembelajaran yang telah dipelajari dengan menggunakan kata dan bahasanya sendiri sehingga peserta didik dapat menjelaskan, merangkum, atau memberikan contoh dari materi yang telah didapat.

Menarik atau tidaknya suatu pembelajaran dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik dan perhatian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, penggunaan media dalam pembelajaran sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. MEDIA Namun, pada kenyataan dilapangan masih terdapat pendidik yang mengabaikan menggunakan atau mengaplikasikan media pembelajaran dalam mengajarkan materi. Hal tersebut dikarenakan pendidik merasa nyaman dengan hanya menggunakan metode pemberian tugas saja sehingga peserta didik tidak turut berperan aktif dalam membangun suasana belajar walaupun hanya jarak jauh.

Upaya meningkatkan pemahaman materi belajar peserta didik, perlu adanya alat yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi yang sedang diajarkan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi peserta didik. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar didalam kelas untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan serta keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong dan menarik perhatian peserta didik untuk melakukan proses pembelajaran didalam kelas

Media pembelajaran menurut pendapat Astuti, Y. W (2014) merupakan suatu alat yang dapat membantu proses belajar mengajar yang berfungsi memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga tujuan pengajaran dapat disampaikan dengan lebih baik dan lebih sempurna.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan atau menyajikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Menurut Nunuk Sukarini, K (2021) media

pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai atau digunakan sebagai alat bantu dalam membantu pelaksanaan proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. hal ini diperkuat dengan pendapat Briggs (1970) yang berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar, dalam hal ini dapat berupa buku, film, kaset dan sebagainya, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik dalam melaksanakan proses belajar dan mengajar didalam kelas agar tujuan pendidikan terlaksana dengan baik

Banyak pilihan media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam proses pembelajaran, salah satu media pembelajaran yang menarik serta efektif untuk digunakan pada saat melakukan proses belajar mengajar adalah media video pembelajaran berbasis animasi. Video animasi menurut pendapat Rosanaya (2021) merupakan media yang berisi tayangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Sukarini (2021) bahwa video animasi merupakan sebuah program komputer yang digunakan dalam menyampaikan pembelajaran yang berisikan konten digital dengan kombinasi-kombinasi antara audio, teks, gambar, serta animasi secara keseluruhan yang terpadu, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan sebuah tayangan atau video yang didalamnya mengandung unsur gambar yang dapat bergerak, tulisan, perpaduan beraneka ragam warna serta suara yang mendukung yang dapat didengar oleh setiap orang yang menonton dan memiliki fungsi untuk memperjelas suatu konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkrit sehingga video

animasi dapat digunakan sebagai alat bantu dalam penyampaian suatu materi yang sedang diajarkan dalam proses pembelajaran.

Video pembelajaran berbasis animasi dirasa dapat meningkatkan pemahaman materi peserta didik, karena didalam video pembelajaran animasi terdapat gambar yang bergerak, audio yang dapat didengar, symbol yang sederhana namun menarik sehingga memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang sedang diajarkan didalam kelas

Hasil pra observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 20 Bandar Lampung, didapatkan bahwasannya para peserta didik memiliki tingkat pemahaman materi yang cukup rendah. Hal ini dikarenakan pendidik pada mata pelajaran PPKn tidak menggunakan media pembelajaran apapun serta pada sekolah tersebut pendidik pada mata pelajaran PPKn kelas VIII hanya memberikan tugas tanpa adanya penjelasan materi terlebih dahulu.

Mata pelajaran PPKn menurut pendapat Aji (2013:31) merupakan salah satu mata pelajaran di sekolah yang mempunyai beberapa misi, misi tersebut adalah membina nilai, membentuk moral serta norma peserta didik secara utuh bulat dan berkesinambungan. Pendapat yang senada dikemukakan oleh Syam (2011: 109) bahwa mata pelajaran untuk mengembangkan moral serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat manusia Indonesia yang berkepribadian Indonesia sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Mata pelajaran PPKn merupakan sebuah proses yang meliputi semua pengaruh positif yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan seorang warga negara dalam peranannya di masyarakat. Pendidikan Kewarganegaraan adalah pendidikan yang

berupaya untuk meningkatkan kualitas warga negara dalam kehidupan politik, ekonomi, sosial, budaya agar dapat diandalkan oleh bangsa dan Negara. Hasil penelitian pendahuluan didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 1 Persentase Permasalahan

Permasalahan	Persentase Hasil
Tidak tertarik untuk bertanya	79,6 %
Tidak mengerti dengan materi PPKn	85,7 %
Bosan dengan mata pelajaran PPKn	79,6%
Pentingnya penggunaan media	91,8 %

Sumber: Hasil Pra Penelitian di SMPN 20 Bandar Lampung

Hasil persentase permasalahan yang telah didapatkan dari hasil penelitian pendahuluan pada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 20 Bandar Lampung dapat dilihat bahwasannya sebanyak 79,6% peserta didik tidak tertarik untuk bertanya didalam pembelajaran PPKn, sebanyak 85,7% peserta didik tidak mengerti dengan materi PPKn, 79,6 peserta didik merasa bosan dengan mata pelajaran PPKn dan 91,8% peserta didik menganggap bahwa media pembelajaran adalah hal yang penting dalam proses penyampaian materi PPKn.

Sebab itulah mengapa peneliti ingin menggunakan video pembelajaran berbasis animasi pada mata pelajaran PPKn agar peserta didik dapat kembali semangat dalam proses pembelajaran. Berdasarkan penjelasan – penjelasan yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti sangat tertarik untuk mengkaji dan meneliti tentang “Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 20 Bandar Lampung”

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen merupakan suatu cara untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang dapat mengganggu, eksperimental dilakukan dengan maksud untuk menilai akibat suatu perlakuan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung dengan jumlah 248 peserta didik. Sedangkan sampel pada penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A Dan VIII C karena berdasarkan pertimbangan sifat homogenitas peserta didik yang juga ditunjang oleh keterangan dari pendidik mata pelajaran PPKn kelas VIII yaitu dua kelas yang dijadikan sampel harus memiliki kemampuan yang sama sehingga bisa dijadikan sampel penelitian. Dalam hal ini, peneliti mengambil kelas VIII A dan VIII C di SMPN 20 Bandar Lampung. Kedua kelas tersebut akan dibagi atas kelas kontrol (VIII A) dan kelas eksperimen (VIII C) yakni kelas yang tidak menggunakan video pembelajaran berbasis animasi dan kelas yang menggunakan video pembelajaran berbasis animasi.

Instrumen penelitian yang digunakan adalah Tes berupa soal pilihan ganda yang diberikan sebelum dan setelah diberikan perlakuan serta Wawancara tidak terstruktur yang dilakukan untuk memperkuat data. Data dianalisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas menggunakan bantuan SPSS Versi 21, Teknik analisis butir soal yang dilakukan adalah uji tingkat kesukaran dan daya pembeda, uji prasyarat data tes yang dilakukan adalah uji normalitas, uji homogenitas serta dilakukan uji hipotesis

menggunakan T-Test, serta uji *N-Gain Score*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan penelitian bertujuan untuk mengkaji secara mendalam berdasarkan konsep dan teori yang relevan. Selanjutnya, analisi data hasil penelitian bertujuan untuk memperoleh gambaran yang lebih yang diperoleh dengan menarik kesimpulan. Hasil dari penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel hasil uji penelitian

Uji	Hasil
Uji Validitas	23 Soal Valid
Uji Reliabilitas	0,817
Tingkat Kesukaran	3 Soal Sukar, 18 Soal Sedang dan 2 Soal Mudah
Daya Beda	5 Soal Sangat Baik, 15 Soal Baik, dan 3 Soal Cukup
Uji Normalitas	Pretest Kontrol = 0,072 Posttest Kontrol = 0,130 Pretest Eks= 0,200 Posttest Eks= 0,182
Uji Homogenitas	0,952
Uji Hipotesis	0,000
Uji N-Gain Score	59%

Sumber: Hasil Perhitungan Data Menggunakan SPSS Versi 21

Berdasarkan tabel diatas, terlihat bahwasannya terdapat 23 butir soal pilihan ganda yang telah teruji dan valid serta memiliki nilai Reliabilitas 0,817 yang mana nilai tersebut termasuk dalam kriteria sangat tinggi, maka instrument penelitian tersebut dapat diandalkan untuk menjadi instrument penelitian dan bersifat reliabel. Setelah dilakukannya Uji Tingkat Kesukaran, didapatkan bahwasannya terdapat 3 butir soal yang dinyatakan sukar, 18 Butir Soal dinyatakan Sedang, dan 2 Butir Soal

dinyatakan Mudah. Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidak terlalu sukar, dengan hasil output yang didapatkan, maka soal dikategorikan baik dan dapat digunakan sebagai instrument penelitian. Pada uji daya pembeda, didapatkan bahwasannya terdapat 5 soal dalam kategori sangat baik, 15 soal dalam kategori baik, dan 3 soal dalam kategori cukup, dan tidak terdapat soal dengan kategori sangat jelek. Maka soal dapat digunakan sebagai instrument penelitian.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas yang telah dilakukan, didapatkan bahwasannya Data *Pretest* kelas kontrol mendapatkan hasil 0,072, *Posttest* kelas kontrol mendapatkan hasil 0,130, *Pretest* kelas eksperimen mendapatkan hasil 0.200 dan *Posttest* kelas eksperimen mendapatkan hasil 0,182. Seluruh data baik itu hasil *pretest* dan *posttest* kelas kontrol maupun kelas eksperimen mendapatkan hasil $sig > 0,05$. Maka dapat disimpulkan seluruh data baik itu data *posttest* dan *pretest* baik itu pada kelas kontrol maupun eksperimen berdistribusi normal

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan antara dua keadaan atau populasi. Pengujian homogenitas ini mengasumsikan bahwa skor setiap variabel memiliki varians yang homogen. Pengujian homogenitas dilakukan dengan bantuan SPSS Versi 21. Berdasarkan hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan SPSS Versi 21 didapatkan hasil bahwasannya *Posttest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki sig 0,952 yang mana hasil *posttest* tersebut memiliki $sig > 0,05$ maka data dinyatakan homogen. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data *posttest* kelas kontrol dan eksperimen memiliki hubungan yang homogen

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh positif antara penggunaan Video pembelajaran berbasis animasi terhadap partisipasi belajar peserta didik mata pelajaran PPKn kelas VIII Di SMPN 20 Bandar Lampung. Pengujian ini dilakukan dengan metode *Paired Samples T-Test* atau uji t pada program SPSS. Berdasarkan hasil penghitungan uji hipotesis menggunakan SPSS Versi 21, didapatkan bahwasannya data kelas kontrol dan eksperimen memiliki *sig (2-tailed)* 0,000 Sesuai dengan dasar pengambilan hipotesis melalui nilai signifikasi dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya pengaruh positif antara penggunaan video pembelajaran berbasis animasi yang mana *sig* tersebut $< 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

N-Gain skor bertujuan untuk mengetahui pengaruh atau efektivitas penggunaan suatu metode atau perlakuan (treatment) tertentu dalam penelitian eksperimen dengan pretest dan posttest. Berdasarkan hasil perhitungan uji N-Gain menggunakan SPSS 21, Didapatkan bahwasannya pada kelas eksperimen mendapatkan nilai n-Gain sebesar 58.9781 atau 59%. Berdasarkan tabel 9. Kategori uji N-Gain maka 59% termasuk dalam kategori Cukup Efektif. Maka video pembelajaran berbasis animasi terbukti memiliki pengaruh yang signifikan terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik pada mata pelajaran PPKn

Pengaruh Video Pembelajaran Berbasis Animasi Terhadap Tingkat Pemahaman Materi Pada Mata Pelajaran PPKn Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung

Setelah dilakukannya penelitian dan dilakukannya analisis data, maka penulis akan menggambarkan dan menjelaskan data

yang diperoleh dan yang telah dianalisis mengenai pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik kelas 8 SMP Negeri 20 Bandar Lampung

Tes awal (*pretest*) dilakukan kepada masing-masing kelas terlebih dahulu sebelum diberikan pembelajaran yang berbeda (tidak diberikan perlakuan dan diberikan perlakuan berupa pemberian video pembelajaran berbasis animasi kepada kelas eksperimen) dengan jumlah 23 butir soal dalam bentuk Pilihan Ganda Tes awal (*pretest*) dilakukan guna melihat seberapa jauh tingkat pemahaman peserta didik pada mata pelajaran PPKn sebelum adanya perlakuan. Hasil rata-rata nilai *pretest* peserta didik dikelas 8A sebagai kelas kontrol adalah 49.6 Sedangkan untuk kelas 8C Sebagai kelas Eksperimen mendapatkan nilai rata rata sebesar 49.8. Tes akhir (*Posttest*) dilakukan pada dua kelas tersebut namun dengan perlakuan yang berbeda. Tes akhir dilakukan untuk melihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn. Tes akhir dilakukan dengan ketentuan Kelas 8A Sebagai kelas kontrol tidak diberikan perlakuan yaitu tidak diberikannya media video pembelajaran berbasis animasi memperoleh nilai rata rata 69.9, sedangkan pada kelas 8C sebagai kelas eksperimen memperoleh nilai rata rata yang meningkat yaitu 77.

Berdasarkan perolehan hasil *posttest* tersebut, dapat dilihat bahwasannya kelas eksperimen atau kelas yang diberi perlakuan berupa pemberian media video pembelajaran berbasis animasi mendapatkan perolehan nilai rata rata yang meningkat yaitu 77 yang mana nilai tersebut sudah melewati KKM mata pelajaran PPKn di

SMPN 20 Bandar Lampung yaitu 75. Dibandingkan hasil postest kelas kontrol, kelas eksperimen jauh lebih unggul. Hal ini membuktikan bahwasannya video pembelajaran berbasis animasi terbukti berpengaruh terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik dikarenakan video pembelajaran berbasis animasi terkandung materi yang dikemas dengan perpaduan warna warni yang menarik perhatian peserta didik, suara yang dapat didengar, dan gambar yang dapat bergerak.

Penggunaan video pembelajaran berbasis animasi terbukti berpengaruh terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik. Hasil penelitian ini selaras dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Parlindungan, D (2020) yang menyimpulkan bahwasannya pemberian materi dengan berbantuan media berbasis video efektif dalam proses pembelajaran. Hasil ini juga didukung oleh wawancara dengan beberapa peserta didik kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung yang mengatakan bahwasannya jika proses pembelajaran PPKn didalam kelas tidak menggunakan media pembelajaran apapun seperti contohnya media video pembelajaran berbasis animasi, maka kelas terasa sangat membosankan dan mereka tidak tertarik untuk memahami materi yang sedang diajarkan dan mengakibatkan rendahnya tingkat pemahaman materi peserta didik sedangkan jika menggunakan media video pembelajaran berbasis animasi, pembelajaran akan lebih terasa menyenangkan dikarenakan peserta didik dapat menonton video yang didalamnya terdapat suara yang dapat didengar, gambar yang dapat bergerak serta perpaduan warna yang menarik sehingga peserta didik tidak merasa bosan dan lebih tertarik untuk memahami materi PPKn yang sedang diajarkan yaitu materi sumpah pemuda.

Media video berbasis animasi juga membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi mengenai materi Sumpah Pemuda yang sedang diajarkan didalam kelas. Sebagai contoh, pada saat mempelajari mengenai peristiwa Sumpah Pemuda, Peserta didik dapat langsung melihat gambar yang bergerak disertai dengan perpaduan warna warni yang menarik serta dapat mendengarkan suara mengenai materi tersebut melalui video yang sedang ditampilkan. Sedangkan pada pembelajaran konvensional (pembelajaran yang tidak menggunakan media video pembelajaran berbasis animasi) peserta didik tidak dapat melihat gambar yang bergerak apapun. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Munir (2012: 289), bahwa gambar-gambar bergerak memiliki keuntungan yang jelas daripada gambar diam dalam menampilkan konsep, dimana gerakan sangatlah penting sekali untuk belajar.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan menggunakan bantuan program SPSS Versi 21 dengan metode *paired samples T-Test*, didapatkan bahwasannya data kelas kontrol dan eksperimen memiliki *sig (2-tailed)* 0,000 yang mana *sig* tersebut $< 0,005$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima yang mana dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn Kelas VIII di SMPN 20 Bandar Lampung. Hal ini dikarenakan media video pembelajaran berbasis animasi terbukti dapat menstimulus peserta didik untuk memahami materi dan memiliki daya tarik yang tinggi karena pada saat penggunaan video pembelajaran berbasis animasi, peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan materi yang sedang diajarkan dibandingkan dengan hanya menggunakan metode konvensional

(pembelajaran yang tidak menggunakan media apapun, hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru saja) karena didalam video pembelajaran berbasis animasi terdapat materi yang mengandung perpaduan warna yang menarik, suara yang dapat didengan serta aneka gambar yang dapat bergerak

Hasil tersebut diperkuat oleh pendapat Komang Sukarini (2021) yang menyatakan bahwasannya media video animasi yang dikembangkan layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran IPA. Maka dari itu, video pembelajaran berbasis animasi terbukti efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran didalam kelas pada mata pelajaran PPKn. Hal ini diperkuat dengan pendapat Astuti, (2014) yang berpendapat bahwasannya video animasi efektif digunakan didalam kelas karena peserta didik dapat belajar memperkaya kosakatanya karena peserta didik berkesempatan untuk melihat penggunaan bahasa sekaligus mendengarkan materi melalui video pembelajaran berbasis animasi. Selaras dengan pendapat Bisri, W (2019) yang berpendapat bahwasannya media animasi terbukti dapat meningkatkan minat belajar peserta didik didalam kelas pada mata pelajaran IPA dimateri pemanasan global kelas VII.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang dilakukan oleh peneliti mengenai pengaruh video pembelajaran berbasis animasi terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn peserta didik kelas VIII Di SMP Negeri 20 Bandar Lampung, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi terbukti berpengaruh positif terhadap tingkat pemahaman materi pada mata pelajaran PPKn dan memiliki

pengaruh untuk menstimulus peserta didik untuk belajar dan meningkatkan pemahaman materi peserta didik dikarenakan video tersebut terkandung perpaduan warna, suara, serta gambar yang dapat bergerak yang sangat menarik perhatian peserta didik. Hal ini berdasarkan hasil uji N-Gain video pembelajaran berbasis animasi berpengaruh sebesar 59% terhadap tingkat pemahaman materi peserta didik. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil perolehan nilai postest kelas eksperimen (yang diberi perlakuan) yang jauh lebih unggul karena pada kelas eksperimen peserta didik belajar dengan bantuan video pembelajaran berbasis animasi yang didalamnya terkandung materi yang dikemas dengan menarik sehingga tingkat pemahaman materi peserta didik pun meningkat dibandingkan kelas kontrol (yang tidak diberi perlakuan).

Referensi

- Aji.S. (2013). *Pendidikan Pancasila Di Perpendidikan Tinggi Implementasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Astuti, Y. W., & Mustadi, A. (2014). Pengaruh Penggunaan Media Film Animasi Terhadap Keterampilan Menulis Karangan Narasi Peserta didik Kelas V Sd. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 250
- Bisri, W. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Terhadap Minat Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran Ipa Pemanasan Global Kelas Vii Smpn. *Skripsi*. Makasar: Universitas Negeri Makasar
- Muhammad, Ali. (1996) *Pendidik Dalam proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Munir. (2012.) *Multimedia : Konsep & Aplikasi Dalam Pendidikan*. Bandung :

Alfabeta

Parlindungan. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) Di SD Islamn An-Nuriyah. *Skripsi*. Universitas Muhammadiyah Jakarta

Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267.

Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Vi Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 48–56.

Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung ; Alfabeta, CV

Syam, N. (2011). Peningkatan Kualitas Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar Melalui Model Pengajaran Bermain Peran. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 24(Xv), 108–112.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Widiasworo, Erwin. (2017). *Strategi & Metode Mengajar Peserta didik di Luar Kelas (Outdoor Learning) Secara Aktif, Kreatif, Inspiratif, & Komunikatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.