EDUCTUM: Journal Research
Vol. 4, No. 2, Mei 2025, pp. 67~73

The Influence of Animation-Based Audio-Visual Media on Student Learning Outcomes in Civics Material Class II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja

Lara Fika Br Sipayung[1], Eva Pasaribu[2], Asister Fernando Siagian[3]
[1,2,3]Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, Indonesia
Email: fikalara11@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran di UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja, terutama penggunaan media audio visual berbasis animasi. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa Pada materi PKn kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja. Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah kuantitatif dengan penelitian eksperimen menggunakan designs penelitian Pre-Experimental Designs dengan rancangan "O*ne group Pre-test Post-test Design*". Sampel penelitian yaitu kelas II yang berjumlah 20 orang siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, hasil belajar siswa pada materi PKn mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan media *audio visual* berbasis animasi. Hal ini dibuktikan Analisis data pada uji n-gain menunjukan nilai persentase berdasarkan nilai 84,603 berada di antara lebih dari 0,70 dengan keterangan efektif tinggi. Nilai pembagian skor n-gain, hasil skor n-gain 0,84 termasuk g lebih dari 0,7 berada di kategori tinggi, maka dapat di simpulkan bahwa terdapat Pengaruh media *audio visual* berbasis animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi PKn kelas II UPTD SDN 122353 Jl, Sisingamangaraja.
Keyword: Media Audio Visual; Berbasis Animasi; Hasil Belajar; Media Pembelajaran

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of utilization of learning media in UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja, especially the use of animation-based audio-visual media. The purpose of this study is to determine the influence of animation-based audio-visual media on student learning outcomes in Civics material for class II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja. The research method used in this study is quantitative with experimental research using Pre-Experimental Designs research designs with the "One group Pre-test Post-test Design" design. The research sample was class II consisting of 20 students. Based on the results of the research that has been conducted, student learning outcomes in Civics material have increased with the use of animation-based audio-visual media. This is evidenced by the data analysis in the n-gain test showing the percentage value based on the value of 84.603 being between more than 0.70 with high effective information. The value of the n-gain score division, the n-gain score result of 0.84 including g more than 0.7 is in the high category, so it can be concluded that there is an influence of animation-based audio-visual media on student learning outcomes in Civics material for class II UPTD SDN 122353 Jl, Sisingamangaraja.
Keyword: Audio Visual Media; Animation Based; Learning Outcomes; Learning Media

Corresponding Author:
Lara Fika Br Sipayung,
Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar,
Jl. Sangnawaluh No.4, Kota Pematang Siantar, 21136, Indonesia
Email: fikalara11@gmail.com

1. INTRODUCTION

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan

dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (A. Fauzi & Setiawan, 2020). Oleh karena itu pendidikan merupakan suatu aktifitas yang memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri siswa (Inayah dkk, 2021).

Dalam perkembangan dunia yang semakin kompleks belakangan ini, Indonesia sebagai salah satu negara bangsa (nation state) mengalami tantangan yang cukup berat dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk kehidupan dalam bidang pendidikan. Rendahnya mutu pendidikan yang disebabkan oleh rendahnya kualitas pembelajaran yang terjadi di sekolah tidak pelak lagi telah berimplikasi terhadap kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Hal ini terbukti dari hasil survey yang dilakukan United Nations Development Program (UNDP) tahun 2013 tentang Human Depelovment Index Indonesia (Ulum, 2018).

Masih menempati nomor urut besar, dibandingkan negara-negara Asia lainnya yakni nomor 108 dari 187 negera yang disurvei (hdr.undp.org). Salah satu indikator yang digunakan UNDP untuk nenentukan tinggi rendahnya HDI ini adalah faktor pendidikan.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan sangat signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya, maupun pendidikan . Pendidikan merupakan suatu hal sangat penting bagi setiap orang karena dengan pendidikan seseorang itu akan lebih mudah menuntun hidupnya ke arah lebih baik dalam hubungannya terhadap keluarga, masyarakat, agama maupun bangsa. Keberhasilan program pendidikan ditandai dengan prestasi peserta didik baik dan sebaliknya apabila prestasi belajar peserta didik menurun, menandakan program tersebut belum dapat mencapai tujuan. Untuk mengetahui hasil suatu proses pembelajaran yaitu melalui evaluasi (Mardati, 2021a).

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu bertanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya (Gabriela, 2021).

Media sebagai salah satu komponen dalam sistem itu, mempunyai fungsi sebagai sarana komunikasi non-verbal. Sebagai salah satu komponen sistem, berarti media mutlak harus ada atau harus dimanfaatkan di dalam setiap pembelajaran. Dikatakan demikian sebab jika salah satu komponen itu tidak ada maka hasil yang diperoleh tidak akan maksimal. Kelengkapan fasilitas belajar memberi pengaruh yang berarti terhadap hasil belajar siswa. Fasilitas belajar lebih lengkap, hasil belajarnya menjadi lebih baik. Penemuan ini mendukung beberapa pendapat yang mengatakan bahwa sarana dan fasilitas merupakan salah satu faktor mempengaruhi proses dan hasil belajar. Menurut UUD Sistem Pendidikan Nasional pasal 45 ayat 1 menjelaskan tentang sarana dan prasarana pendidkan yaitu :"Setiap satuan pendidikan formal dan nonformal menyediakan sarana dan prasarana yang memenuhi keperluan pendidikan sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan potensi fisik, kecerdasan intelektual, sosial, emosional, dan kejiwaan peserta didik".

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat tergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya". Salah satu masalah yang timbul dalam bidang pendidikan khususnya dalam proses mengucapkan kata-kata tetapi tidak dapat memahami maksud atau artinya. Karena guru dalam menyampaikan bahan pengajaran hanya menggunakan bahasa lisan atau tulisan tanpa disertai alat pendukung lebih konkrit untuk memperjelas materi pelajaran. Agar komunikasi antara guru dan peserta didikberlangsung baik serta informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, maka perlu menggunakan media (Novita & Novianty, 2020).

Usman (2002:11) mengatakan "media adalah sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya". Rudi Bretz (Usman 2002:27) mengklasifikasikan ciri utama media pada tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Salah satu dari tiga unsur pokok tersebut yaitu media visual. Dengan media tersebut siswa akan lebih mudah mengingat penjelasan-penjelasan yang disertai dengan audio dan visual. Arsyad (2007:17) mengatakan "lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar".

Patoni (2004:115) mengatakan "dengan menggunakan media pembelajaran yang dipersiapkan dengan baik berarti guru telah membantu siswanya mengaktifkan unsurunsur psikologis dalam diri mereka seperti pengamatan, daya ingat, minat, perhatian, berpikir, fantasi, emosi dan perkembangan kepribadian mereka" (Hastuti & Budianti, 2014). Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Akhirnya media pembelajaran memang pantas digunakan oleh guru, bukan hanya sekedar alat bantu mengajar bagi guru, namun diharapkan akan timbul kesadaran baru bahwa media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam sistem pendidikan sehingga dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin untuk membantu kelancaran bidang tugas yang diemban untuk kemajuan dan meningkatkan kualitas peserta didik. Anak sebagai

subyek pembelajaran memiliki kekuatan psikopisik, jika memperoleh sentuhan tepat akan mendorong anak berkembang dalam kapasitas mengagumkan.

Oleh karena itu pendidik harus membangun kemampuan pada dirinya agar dapat merubah gaya mengajar bersifat tradisional menjadi gaya mengajar modern, sehingga guru mengajar dengan luwes dan gembira (Novita dkk., 2019). Oleh karena alat-alat hasil kemajuan teknologi sudah sedemikian majunya, tidaklah pada tempatnya lagi jika penyampaian pesan-pesan pendidikan masih secara verbalitas atau dengan kata-kata belaka. Patoni (2004:116) mengatakan "pendidikan harus sejalan dengan kemajuan cara manusia menggunakan semua alat untuk proses pembelajaran di sekolah menjadi efektif". Media audio visual merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas II SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa perlu dilakukan suatu penelitian denganjudul "Pengaruh Media audio visual berbasis animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi PKn Kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja.

Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian isi pelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain membangkitkan motivasi dan minat murid, media pengajaran juga dapat membantu murid dalam meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, serta memudahkan penafsiran data (Angreini dkk., 2020).

Pengajaran dengan teknologi audio visual adalah cara atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis untuk menyajikan pesan-pesan audio visual (Pamungkas & Koeswanti, 2021). Pengajaran audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar seperti mesin proyektor, film bersuara, gambar hidup, dan televisi. Jadi pengajaran dengan audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa agar para murid mampu termotivasi dalam mengikuti pelajaran (Isnaeni & Radia, 2021). Penggunaan media audio visual dapat mempengaruhi apa, kapan, dan bagaimana murid belajar. murid yang termotivasi belajar akan menunjukkan antusias terhadap aktivitas belajar, serta memberikan perhatian penuh terhadap yang diintruksikan oleh guru dan memiliki komitmen yang tinggi untuk tercapainya tujuan belajar

Hasil belajar memiliki kedudukan yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan suatu proses pembelajaran. Dengan hasil belajar, guru dapat mengetahui apakah siswa sudah mencapai kompetensi yang sudah ditetapkan. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai seseorang setelah melalui proses pembelajaran dengan terlebih dahulu diberikan evaluasi setelah proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar dapat berupa perubahan tingkah laku yang meliputi ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Biasanya hasil belajar dituangkan dalam bentuk angka (Yenni dkk, 2018)

Hasil belajar yang tinggi atau rendah menunjukkan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dalam proses pembelajaran. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar seseorang yaitu kemampuan siswa, kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran, dan lingkungan sekitar siswa. Hasil belajar idealnya tidak hanya dalam bentuk pemahaman semata. Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil jika kompetensi yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh semua siswa yang mengikuti proses pembelajaran. Artinya ada perubahan prilaku pada diri siswa baik dalam bentuk kognitif, afektif maupun psikomotorik kearah yang lebih baik dari pada sebelum siswa memperoleh pembelajaran. Karena belajar itu adalah dari tidak tahu menjadi tahu, dari buruk menjadi baik, dan dari tidak bisa menjadi bisa (Mardati, 2021b).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, penulis merencanakan meneliti di UPTD SD Negeri 122353 Jl. Sisingamangaraja. Penulis memilih murid kelas II sebagai objek penelitian karena berdasarkan informasi dari guru kelas Ibu Friska Hotmaida Sinaga, S.Pd,. di kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja bahwa ada sebagian muridnya mempunyai minat dan tingkat perhatian yang kurang terhadap mata pelajaran PKn. Hal ini diakibatkan karena proses pembelajaran PKn yang belum efektif, serta belajar murid belum memenuhi standar Kriteria Ketetercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di sekolah itu. Oleh karena itu, penulis ingin meneliti menggunakan media pembelajaran dan hubungannya dengan hasil belajar siswa dan menggunakan media pembelajaran sangat membantu siswa memahami materi. Berikut ini hasil nilai UTS PKn kelas II UPTD SDN 122353 Pematang siantar Tahun Ajaran 2024/2025 dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Nilai UTS PKn Kelas II

No	KKM	Kriteria	Jumlah Peserta Didik	Persentase
1	>70	Tuntas	8 peserta didik	39%
2	< 70	Tidak Tuntas	12 peserta didik	61%
Jumlah			20 peserta didik	100%

Berdasarkan tabel 1 di atas jelas terlihat bahwa peserta didik kelas II yang memperoleh nilai diatas KKTP hanya berjumlah 12 peserta didik dan dibawah KKTP sebanyak 16 peserta didik. Dari penjabaran di atas, menjelaskan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul. Untuk mengatasi masalah ini, penggunaan media *audio visual* berbasis animasi dapat menjadi solusi yang efektif. Video animasi memiliki potensi untuk memvisualisasikan terkait pembelajaran PKn, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa. Melalui tampilan yang menarik dan interaktif, video animasi dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam mengenali, menginterpretasikan data dan mengevaluasi fenomena alam. Dengan demikian, penerapan media audio visual berbasis animasi dalam pembelajaran diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN 122353 Jl. Sisingamangara.

Berdasarkan beberapa sumber referensi, penggunaan media pembelajaran yang variatif dan inovatif seperti media *audio visual* berbasis animasi telah terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran PKn. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *audio visual* berbasis animasi dalam mata pelajaran PKn terhadap hasil belajar siswa kelas II SD. Penelitian ini juga bermanfaat untuk memberikan informasi dan masukan kepada guru, sekolah, dan pihak terkait tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD di era digital.

2. RESEARCH METHOD

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2012:107). Desain penelitian yang digunakan adalah memakai tes awal (pretest) dan teks akhir (posttest). Di antara pretest ($O1$) dan posttest ($O2$) dilakukan suatu tindakan pengajaran pembelajaran untuk mengetahui bagaimana perbedaan sebelum diberikan tindakan dan sesudah diberikan tindakan (X), (Yanti A. S., 2021: 5381).

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis menggunakan designs penelitian Pre-Experimental Designs dengan rancangan "One group Pre-test Post-test Design". Metode one group Pre-test Post-test Design adalah design penelitian yang terdapat Pretest, sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa pada materi PKn kelas II di UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja.

Untuk mengetahui pengaruh media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa, peneliti melaksanakan tes sebanyak dua kali dengan menggunakan soal yang sama yaitu sebelum dan sesudah penerapan dari media audiovisual. Adapun desain penelitian ini adalah one group Pretest-posttest design yang dapat digambarkan sebagai berikut:

O1 X O2

Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan:

O_1 : Nilai *Pretest* sebelum diberikan perlakuaan
O_2 : Nilai *Posttes* sebelum diberikan perlakuaan
X : Perlakuan/Treatment

B. Lokasi penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja, Kec. Siantar Utara Kota, Kab. Pematangsiantar, Prov. Sumatera Utara. Adapun kelas yang digunakan peneliti adalah kelas II, pada tahun ajaran 2024/2025

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1) Populasi

Penentuan jumlah populasi dalam suatu penelitian merupakan salah satu langkah penting karena dalam populasi diharapkan diperoleh data yang diperlukan. Untuk mengetahui secara jelas populasi yang akan dijadikan objek penelitian Menurut Sugiyono (2014: 117) "Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentunyang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya". Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa populasi adalah sekumpulan elemen yang menjadi objek penelitian. Penelitian ini akan dilaksanakan di UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasinya yaitu seluruh murid kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja yang berjumlahkan 28 orang.

2) Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana dan waktu (Sugiyono, 2019: 127). Maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja sebanyak 28 orang. Berikut Tabel 2 yang menjadi sampel dalam penelitian ini diantaranya:

Kelas	Jenis Kelamin		Keterangan
	Laki-laki	Perempuan	
IV	8 Peserta Didik	12 Peserta Didik	Aktif
Jumlah	20 Peserta Didik		Aktif

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menjadi hal yang sangat penting, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data. Tanpa teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

1) Tes

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan. Penggunaan tes dalam pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini bertujuan agar didapatkan data berupa hasil belajar siswa. Bentuk tes berupa 25 butir soal pilihan berganda yang berkaitan dengan hasil belajar siswa. Tes dilaksanakan sebanyak dua kali, yaitu pada pretest dan posttest. Pretest adalah tes pertama yang dilakukan sebelum perlakuan, untuk mengetahui keadaan awal terhadap materi. Sedangkan Posttest adalah tes kedua yang dilakukan setelah diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan berpikir kritis siswa terhadap materi yang diajarkan. Kedua pretest dan posttest dilaksanakan di satu kelas.

2) Dokumentasi

Teknik pengumpulan data dengan dokumentasi sangatlah penting. Hal ini karena peneliti akan memililki bukti yang akurat dan dapat disajikan secara konkret. Sehingga hasil penelitian dapat dipercaya. Dokumentasi penelitian dapat berupa video, gambar, surat kabar, majalah, dan lain-lain. dokumentasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah berupa foto-foto saat pembelajaran menggunakan media pembelajaran audiovisual dalam Pembelajran PKn.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Sugiyono (2017:54) menyatakan distribusi frekuensi adalah susunan data menurut kelas interval tertentu dan atau menurut kategori tertentu dalam sebuah daftar. Pada saat dilakukan pendistribusian frekuensi, maka diperlukan perhitungan presentase-presentase frekuensi dari setiap item pertanyaan yang terdapat pada kusioner untuk menentukan klasifikasi setiap variabelnya.

3. RESULTS AND DISCUSSION

Penelitian ini dilaksanakan di kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja, Kacamatan Siantar Utara Kabupaten/ Kota Pematangsiantar. Tahun ajaran 2024/2025 mulai tanggal 15 April sampai 21 April 2025. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja dengan sampel siswa kelas II sebanyak 20 Siswa.

Pada bagian ini akan diuraikan hasil yang ditemukan dalam penelitian yang telah dilaksanakan. Hasil yang dimaksudkan yaitu kesimpulan yang diambil berdasarkan data yang terkumpul dan analisis data yang telah dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual berbasis animasi terhadap hasil siswa siswa pada materi PKn kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja, yang memiliki siswa dalam penelitian ini adalah sebanyak 20 orang. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti terlebih dahaulu melaksanakan uji coba instrumen dilakukan dijenjang yang sama dengan sekolah berbeda yakni dilakukan di SD N 091281 Batu IV, Jl. Asahan Km.4 Dolok Marlawan Kacamatan Siantar Kabupaten Simalungun. Uji coba tersebut dilaksanakan guna untuk menentukan jumlah soal dari 30 soal yang akan diujikan dalam bentuk pilihan berganda yakni sebanyak 20 soal.

Berdasarkan hasil pretest, nilai rata-rata hasil belajar siswa 65 dengan seluruh siswa dibawah KKTP. Melihat persentase yang ada dapat dikatakan bahwa tingkat hasil belajar siswa sebelum menggunakan media audio visual berbasis animasi tergolong rendah. Dari hasil yang didapatkan peneliti bahwa siswa mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Terutama pada saat pengimplementasian media audio visual siswa lebih memahami pembelajaran dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian media pembelajaran audio visual berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Selanjutnya pada saat pelaksanaan penelitian pada tanggal 17 April sampai 21 April 2025, dengan memberikan materi yang akan di ajarkan dalam bentuk media yang berpusat pada materi simbol dan lambing pancasila. Tindakan terlebih dahulu di berikan yaitu melakukan pretest untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum melakukan penelitian yang sebenarnya. Adapun nilai rata-rata pretest yaitu 61,5. Setelah menganalisis hasil belajar siswa pada pretest, maka dengan itu media audio visual di implementasikan pada saat dalam pelajaran PKn berlangsung untuk mengetahui kemajuan siswa setelah menerima perlakuan, siswa kembali diberikan soal posttest. Berdasarkan nilai rata-rata posttest hasil belajar siswa lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata pretest.

Berdasarkan hasil penelitian yang di peroleh peneliti yang dimana pada saat melakukan observasi belum terdapat peningkatan dari hasil belajar siswa tersebut, dikarenakan masih menggunakan metode ceramah setelah peneliti mencoba memakai media audio visual berbasis animasi pada mata pelajaran PKn untuk melihat adanya peningkatan dari hasil belajar siswa itu terdapat nilai rata-rata Pretest 61,5 dan rata-rata Posttest 93,5 yang dimana N-Gain Score terendah terdapat 0,33 dan N-Gain Score tertinggi 1, sehingga memperoleh gain 0,84. Artinya kelas tersebut mengalami peningkatan hasil belajar dengan kategori tinggi karena (g) $\geqslant$ 0,70. Berdasarkan data tersebut, maka disimpulkan bahwa penerapan atau penggunaan media audio visual berbasis animasi berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan sebelumnya. Sehingga Dapat dikatakan bahwa terdapat Pengaruh Media Audio visual Berbasis Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi PKn Kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja. Ha diterima dan Ho ditolak.

4. CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh bahwa penggunaan media kartu kata bepengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan materi simbol dan lambang Pancasila di kelas II UPTD SDN 122353 Jl. Sisingamangaraja TA 2024/2025. Data penelitian mendukung kesimpulan ini. Peneliti menemukan bahwa nilai pretest siswa kelas II adalah 61,5 dan nilai posttest mereka adalah 93,5. Analisis data pada uji n-gain menunjukan nilai persentase berdasarkan nilai 84,603 berada di antara > 0,70 dengan keterangan efektif tinggi. Nilai pembagian skor n-gain, hasil skor n-gain 0,84 termasuk g > 0,7 berada di kategori tinggi, menunjukkan bahwa media audio visual berbasis animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi PKn kelas II UPTD SDN 122353 Jl, Sisingamangaraja TA 2024/2025

REFERENCES

Abdul, A. W. (2007). *Metode dan model-model mengajar*. Alfabeta.

Angreini, D., Muhiddin, M., & Nurlina, N. (2020). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas V SD Negeri Bontoramba. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, *4*(1), 42–49. https://ummaspul.ejournal.id/maspuljr/issue/view/16

Arsyad, A. (1997). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Devita, A., Putra, M. J., & Dedy, A. (2022). Pengaruh media pembelajaran audio visual animasi terhadap hasil belajar IPA siswa kelas IV SDN 05 Palembang. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, *4*(4).

Dimyati. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Bumi Aksara.

Djamarah, S. B. (2002). *Psikologi belajar*. Rineka Cipta.

Farhan, A. (2022). *Penggunaan aplikasi Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi simetri lipat dan putar pada kelas 3 MIS Al Istiqamah Aceh Besar* [Skripsi, UIN Ar-Raniry]. https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/25135

Gabriela, N. D. P. (2021). Pengaruh media pembelajaran berbasis audio visual terhadap peningkatan hasil belajar sekolah dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, *2*(1), 104–113.

Gaol, R. L., Manullang, E. B., Silalahi, A. E. L., Bondar, R. S., Lubis, J., & Herman, H. (2023). Analisis penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan toleransi siswa dalam pembelajaran IPS di SDN 116253 Lorong Sidodadi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, *7*(1), 914–919.

Hastuti, A., & Budianti, Y. (2014). Pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas II SDN Bantargebang II Kota Bekasi. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, *2*(2), 33–38.

Hulu, P. G. D., Herman, H., Sinaga, Y. K., Syathroh, I. L., Sari, H. N., Saputra, N., & Purba, R. (2023). Teaching English to local vernacular students in Indonesia: Effects of using Picture Word Inductive Model (PWIM) on writing skills. *ISVS e-Journal*, *10*(9), 187–197. https://doi.org/10.61275/ISVSej-2023-10-09-13

Inayah, N. R., Sukmawati, R. A., & Amalia, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis video menggunakan platform Powtoon pada materi bangun ruang sisi lengkung. *Computing and Education Technology Journal*, *1*, 1–10. https://jbasic.org/index.php/basicedu

Isnaeni, R., & Radia, E. H. (2021). Meta-analisis pengaruh penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *3*(2), 304–313. https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.281

Jihad, A. (2013). *Evaluasi pembelajaran*. Multi Pressindo.

Kartika, D., Siahaan, S., Herman, H., Rumapea, E. L., & Silalahi, T. F. (2023). Implementation of audio-visual teaching media in improving students' listening comprehension: A case on teaching method. *Journal of English Language and Education*, *8*(2), 86–96. https://doi.org/10.31004/jele.v8i2.428

Kemendikbud Republik Indonesia. (2017). *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) Paket A setara SD/MI Tingkatan II Modul Tema 1*. Direktorat Pembinaan Pendidikan Keaksaraan dan Kesetaraan.

Lubis, M. A. (2018). *Pembelajaran PPKN*. Samudra Biru.

Mardati, A. (2021a). Media digital dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 UTP Surakarta*, *1*(1), 172–178. https://doi.org/10.36728/semnasutp.v1i01.25

Mardati, A. (2021b). Media digital dalam pembelajaran matematika. *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis 41 UTP Surakarta*, *1*(1), 172–178. https://doi.org/10.36728/semnasutp.v1i01.25

Mashuri, S. (2019). *Media pembelajaran matematika*. Deepublish.

Mayang, S., Anjani, W., & Siregar, Y. A. (2023). Penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran bagi peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, *6*(4), 7.

Nasution, T., Meliani, F., Purba, R., Saputra, N., & Herman, H. (2023). Participation performance of students' basic teaching skills in microteaching. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, *15*(2), 2441–2448. https://doi.org/10.35445/alishlah.v14i4.2307

Novita, L., & Novianty, A. (2020). Pengaruh penggunaan media pembelajaran audiovisual animasi terhadap hasil belajar subtema benda tunggal dan campuran. *JTIEE (Journal of Teaching in Elementary Education)*, *3*(1), 46. https://doi.org/10.30587/jtiee.v3i1.1127

Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education*, *3*(2), 64–72.

Pamungkas, W. A. D., & Koeswanti, H. D. (2021). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, *4*(3), 346. https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41223

Rahmawati, A. Y. (2020). *Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif materi kebugaran jasmani*.

Resmi, R., Rahman, A., Sobirov, B., Rumbardi, R., Al-Awawdeh, N., Widoyo, H., Herman, H., & Saputra, N. (2023). Incorporating teachers' views on different techniques for teaching foreign languages in the classroom. *World Journal of English Language*, *13*(8), 210–221. https://doi.org/10.5430/wjel.v13n8p210

Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. PT RajaGrafindo Persada.

Sardiman, M. R. (2018). Komunikasi pembelajaran. *Jurnal Ilmu Kependidikan*, *1*(1).

Simamora, N., Manurung, A. A., Sinaga, Y. B., Siregar, E. A. R., Manurung, R. G. H., Herman, H., & Sinaga, J. A. B. (2023). Analisis budaya literasi dalam mengembangkan minat membaca di Sekolah Dasar Negeri 154500 Aek Tolang. *Journal on Teacher Education*, *4*(3), 196–203. https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12244

Sinta, R., Andriani, T., & Puspita, N. (2022). Pengaruh media animasi terhadap hasil belajar siswa kelas V SD. *Journal on Teacher Education*, *4*(2), 732.

Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.

Soegiti, A. T., Widodo, A., & Nurhadi, D. (2016). *Pendidikan Pancasila*. Unnes Press.

Sudjana. (2018). *Metode statistika*. PT Tarsito.

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.

Sulaiman. (2016). *Pendidikan kewarganegaraan untuk perguruan tinggi*. Penerbit PeNA.

Susanto, A. (2015). *Teori belajar dan pembelajaran*. PT Fajar Interpratama Mandiri.

Susanto, A. (2016). *Teori belajar dan pembelajaran*. Kencana.

Susilawati, D. (2018). *Tes dan pengukuran*. UPI Sumedang Press.

Ulum, B. (2018). Etnomatematika Pasuruan: Eksplorasi geometri untuk sekolah dasar pada motif batik Pasedahan Suropati. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian*, *4*(2), 686. https://doi.org/10.26740/jrpd.v4n2.p686-696

Vertika, N. (2019, Februari 24). Contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. https://independent.academia.edu/nadiavertika

Yenni, Y., Syamswisna, S., & Marlina, R. (2018). Pengaruh media pembelajaran audiovisual terhadap hasil belajar siswa materi sel kelas XI MIA SMA. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, *7*(9). https://doi.org/10.26418/jppk.v7i9.27915

Zendrato, E. P., Ambarita, H. B., Budu, P. F., Herman, H., & Siahaan, T. M. (2023). Upaya guru meningkatkan kedisiplinan siswa kelas 2 di SD Swasta GKPS II Pematang Siantar terhadap proses pembelajaran daring dengan metode media-video. *Journal on Teacher Education*, *4*(3), 181–187. https://doi.org/10.31004/jote.v4i3.12228