

---

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS YOUTUBE TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS III SDN 2 BLAKIUH**

Ni Luh Ririn Putriani<sup>1</sup>, Ni Made Anggreni<sup>2</sup>, Gusti. A.A Reisa Mahendradhani<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Depasar

[ririnputriani02@gmail.com](mailto:ririnputriani02@gmail.com)<sup>1</sup>, [madeanggreni74@gmail.com](mailto:madeanggreni74@gmail.com)<sup>2</sup>, [agungriesauhnsugriwa@gmail.com](mailto:agungriesauhnsugriwa@gmail.com)<sup>3</sup>

**Abstrak:** Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN) berperan penting dalam membentuk karakter siswa sebagai generasi penerus bangsa, namun pelaksanaannya di sekolah dasar khususnya pada kelas rendah, masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah rendahnya motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila, yang disebabkan oleh anggapan bahwa materi PKN terlalu teoritis, kompleks, dan didominasi hafalan, sehingga kurang menarik minat siswa. Dengan demikian untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan inovasi dalam pemilihan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik seperti penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Youtube. Rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis youtube terhadap motivasi belajar siswa pada materi pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SD N 2 Blakiuh. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN 2 Blakiuh. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan desain penelitian menggunakan quasi eksperimental dengan desain Two Control Group Pre-test-Posttest Desain. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Youtube memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik dilihat dari nilai rata-rata posttest setelah diberikan perlakuan (treatment) 76,00 yang dimana lebih besar dari nilai rata-rata sebelum perlakuan (pre-test) yakni sebesar 64,29 kemudian hasil perbedaan nilai rata-rata juga dapat dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mendapati rata-rata nilai pre-test sebesar 64,53 dan sedikit meningkat pada posttest atau setelah diberi perlakuan (media konvensional) yang tidak menggunakan treatment tertentu sebesar 67,41. Hasil penelitian yang diperoleh dari uji-t independent menunjukkan bahwa hasil uji-t independent diperoleh nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Sehingga dapat ditarik Kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Youtube berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa di sekolah.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Youtube, Motivasi.

*Abstract: Pancasila and Citizenship Education (PKN) plays an important role in shaping the character of students as the next generation of the nation, but its implementation in elementary schools, especially*

*in lower classes, still faces various challenges. One of them is the low motivation of students to learn Pancasila Education subjects, which is caused by the assumption that PKN material is too theoretical, complex, and dominated by memorization, so that it is less interesting for students. Thus, to overcome this problem, innovation is needed in the selection of learning media that can increase student motivation such as the use of animated video learning media based on Youtube. The formulation of the problem discussed in this study is to determine whether there is an effect of the use of animated video learning media based on Youtube on students' learning motivation on Pancasila Education learning materials for class III of SD N 2 Blakihuh. This research was conducted in class III of SDN 2 Blakihuh. The method used in this study is a quantitative method with a research design using a quasi-experimental design with a Two Control Group Pre-test-Posttest Design. The use of Youtube-based animated video learning media has an influence on students' learning motivation as seen from the average posttest value after being given treatment (treatment) of 76.00 which is greater than the average value before treatment (pre-test) which is 64.29 then the results of the difference in average values can also be compared with the control group which found an average pre-test value of 64.53 and slightly increased in the posttest or after being given treatment (conventional media) which did not use a particular treatment of 67.41. The results of the study obtained from the independent t-test showed that the results of the independent t-test obtained a significance value of  $0.000 < 0.05$  so  $[H]_0$  was rejected and  $H_1$  was accepted. So it can be concluded that the use of Youtube-based animated video learning media has an effect on students' learning motivation at school.*

**Keywords:** *Animated Video, Youtube, Motivation.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik, salah satunya melalui mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKN). Pembelajaran ini berfungsi sebagai landasan moral dan etika yang membimbing siswa dalam menghadapi tantangan sosial di era modern. Nilai-nilai Pancasila yang diajarkan dalam PKN bertujuan membentuk peserta didik yang berakhlak mulia, bermoral, dan taat norma. Pendidikan karakter yang ditanamkan melalui pelajaran ini mencakup nilai keimanan, gotong royong, kebhinekaan, dan ketakwaan yang penting dalam membangun warga negara yang beradab (Dewi, 2022).

Namun dalam praktiknya, pembelajaran PKN di tingkat sekolah dasar sering menemui kendala, terutama terkait rendahnya motivasi belajar siswa. Banyak siswa yang menganggap pembelajaran PKN bersifat teoritis, hafalan, dan kompleks, sehingga menurunkan minat dan keaktifan mereka dalam belajar (Widiastuti, 2021). Padahal, motivasi belajar merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Bahkan siswa dengan kecerdasan tinggi pun dapat gagal apabila tidak memiliki motivasi yang kuat (Arianti, 2019). Motivasi menjadi pendorong

internal yang memengaruhi kemauan siswa untuk belajar dan berprestasi (Anggraini & Sukartono, 2022). Rendahnya motivasi belajar berdampak pada rendahnya prestasi, minimnya keaktifan, dan lemahnya pemahaman materi.

Untuk mengatasi hal tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan mampu membangkitkan semangat belajar siswa. Salah satu solusi yang dianggap efektif adalah penggunaan media pembelajaran, terutama media yang mampu merangsang pancaindra seperti video animasi. Media pembelajaran memiliki peran penting tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Fitri & Ardipal, 2021). Menurut Hamalik dalam Wahyuningtyas (2020), media pengajaran dapat menumbuhkan minat baru, merangsang aktivitas belajar, dan meningkatkan motivasi siswa. Video animasi merupakan salah satu media audiovisual yang mampu menggabungkan elemen gambar, warna, dan suara untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif (Handayani & Syafi'i, 2022). Salah satu platform media yang banyak digunakan dalam pembelajaran adalah YouTube. Platform ini menyediakan berbagai konten edukatif, termasuk video animasi yang dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Menurut Lestari & Apoko (2022), YouTube telah menjadi media populer dalam dunia pendidikan karena menyediakan beragam konten pembelajaran yang interaktif dan mudah diakses. Video animasi berbasis YouTube terbukti efektif dalam meningkatkan perhatian, pemahaman, dan motivasi siswa (Diana Dwi Lestari et al., 2022). Dengan tampilan visual yang menarik dan suara yang mendukung, video ini mampu menjangkau berbagai gaya belajar siswa, memperjelas materi, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Widiastuti & Fauziya, 2024). Penggunaan YouTube sebagai media pembelajaran juga memungkinkan guru untuk memilih video yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan karakteristik siswa. Fitur pencarian di YouTube memudahkan akses terhadap video animasi seperti "Makna Sila-sila Pancasila," "Teladan Perumus Pancasila," dan "Arti Lambang Garuda," yang telah disesuaikan dengan kebutuhan kurikulum dan tingkat pemahaman siswa (Kusumaningrum et al., 2022). Video ini dirancang dalam bentuk animasi edukatif dengan bahasa yang sederhana dan menarik, sehingga mampu meningkatkan internalisasi nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Untuk mendukung efektivitas penggunaan video animasi YouTube, penerapan model pembelajaran yang tepat juga diperlukan. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah Problem Based Learning (PBL), yang memfokuskan pembelajaran pada penyelesaian masalah nyata. Model ini mencakup tahap orientasi masalah, pengorganisasian, investigasi, penyajian,

evaluasi, dan refleksi, serta dapat dipadukan dengan diskusi dan tanya jawab untuk meningkatkan keaktifan siswa (Aeni et al., 2024). Dengan memanfaatkan video animasi sebagai pemantik masalah, siswa didorong untuk berpikir kritis dan terlibat aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks motivasi belajar, teori dari Maslow dan Uno menyatakan bahwa motivasi dipengaruhi oleh kebutuhan, dorongan, dan lingkungan belajar yang mendukung (Sunarti Rahman, 2021). Indikator motivasi belajar antara lain keinginan untuk berhasil, harapan masa depan, kegiatan menarik, penghargaan, dan lingkungan belajar yang kondusif (Dedi Dwi Cahyono et al., 2022). Faktor-faktor ini dibedakan menjadi internal dan eksternal, dan keduanya sama-sama penting dalam menciptakan proses belajar yang optimal (Rikha & Hardiningrum, 2019).

Berdasarkan observasi dan wawancara awal dengan guru kelas III di SDN 2 Blakuih, diketahui bahwa motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah. Banyak siswa tampak pasif dan mudah bosan, terutama jika metode yang digunakan hanya berupa ceramah atau membaca buku. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Guru menyatakan perlunya pendekatan yang lebih menarik untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa. Salah satu alternatifnya adalah penggunaan video animasi berbasis YouTube yang menyajikan materi secara visual dan interaktif.

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis YouTube dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian oleh Vindy Adelia & Rondli (2024) mengungkap bahwa video YouTube dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila meningkatkan ketertarikan, antusiasme, dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Hal serupa juga ditemukan oleh Siburian et al. (2024) yang membuktikan bahwa media ini berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS. Temuan-temuan ini menguatkan urgensi penelitian yang bertujuan untuk mengkaji pengaruh media video animasi berbasis YouTube terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun dalam penelitian ini, variabel bebas adalah media video animasi berbasis YouTube yang digunakan untuk menyampaikan materi “Ayo Mengenal Pancasila” melalui tampilan dua dimensi yang menarik secara visual dan audio. Sedangkan variabel terikat adalah motivasi belajar siswa, yang diukur melalui indikator-indikator seperti dorongan untuk berhasil, minat belajar, harapan masa depan, penghargaan, kegiatan menarik, dan lingkungan belajar yang kondusif. Desain ini digunakan untuk menguji secara kuantitatif

apakah penggunaan video animasi berbasis YouTube benar-benar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III SDN 2 Blakiuh.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, yaitu Two Control Group Pre-test-Post-test Design, untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis YouTube terhadap motivasi belajar siswa (Sugiyono, 2022). Subjek penelitian terdiri dari dua kelas III di SD Negeri 2 Blakiuh, yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III B sebagai kelas kontrol, masing-masing berjumlah 17 siswa. Sebelum perlakuan, kedua kelompok diberikan pre-test, kemudian kelompok eksperimen menerima pembelajaran menggunakan video animasi YouTube pada materi “Ayo Mengenal Pancasila”, sedangkan kelompok kontrol menggunakan media konvensional. Setelah perlakuan, kedua kelompok diberikan post-test untuk membandingkan perubahan motivasi belajar. Lokasi penelitian dipilih berdasarkan hasil observasi awal yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa, khususnya dalam pelajaran Pendidikan Pancasila yang diajarkan secara konvensional. Observasi juga mengungkapkan gejala-gejala seperti kurangnya perhatian siswa, izin keluar saat pelajaran, dan rendahnya partisipasi. Penelitian dilaksanakan selama enam bulan mulai dari observasi hingga revisi skripsi. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner tertutup dan dokumentasi. Kuesioner disusun oleh peneliti berdasarkan skala Likert yang dimodifikasi menjadi empat kategori untuk menghindari jawaban netral (Fahmi et al., 2021).

Instrumen penelitian berupa kuesioner disusun berdasarkan indikator yang relevan: untuk variabel media pembelajaran terdapat enam indikator seperti aspek bahasa, teks, tampilan, kemudahan penggunaan, sajian materi, dan efektivitas media. Sementara itu, variabel motivasi belajar mengacu pada indikator dari Uno dalam Cahyono et al. (2022), yaitu hasrat untuk berhasil, dorongan belajar, harapan masa depan, penghargaan dalam belajar, kegiatan menarik, dan situasi belajar kondusif. Teknik sampling yang digunakan adalah sampel jenuh, karena seluruh populasi (34 siswa) dijadikan sampel penelitian.

Dalam penelitian ini, penyusunan instrumen didasarkan pada kisi-kisi yang telah disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran. Kisi-kisi tersebut terdiri dari dua jenis instrumen, yaitu instrumen untuk ahli media dan kuesioner motivasi belajar siswa. Instrumen ahli media mengadaptasi kisi-kisi dari Dwi Apriyanti (2021), yang mencakup aspek bahasa,

teks, tampilan, kemudahan penggunaan, sajian materi, dan efektivitas media, dengan total 20 butir pernyataan. Sedangkan, kuesioner motivasi belajar siswa disusun berdasarkan teori motivasi dari Uno, yang meliputi enam aspek motivasi internal dan eksternal seperti hasrat untuk berhasil, kebutuhan dalam belajar, harapan masa depan, penghargaan, lingkungan kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Fharaziba Fhazeli, 2024). Uji validitas dilakukan untuk menilai sejauh mana instrumen dapat mengukur aspek yang dimaksud. Validitas isi diuji melalui pendekatan ahli (judges) menggunakan rumus Gregory. Hasil uji validitas isi untuk kedua instrumen (ahli media dan motivasi belajar) menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,95, yang tergolong dalam kategori validitas sangat tinggi (Gregory dalam Mirnawati et al., 2022). Ini menunjukkan bahwa butir-butir soal dalam kedua instrumen sangat relevan dengan indikator yang diukur. Selanjutnya, validitas butir soal diuji menggunakan rumus Pearson Product Moment dengan bantuan Microsoft Excel. Dari hasil pengujian 20 butir soal pada kuesioner motivasi belajar, seluruh butir menunjukkan nilai  $r$ -hitung  $>$   $r$ -tabel (0,3388), sehingga dinyatakan valid (Budi Darma, 2021). Hal ini menandakan bahwa setiap butir soal dalam kuesioner mampu mengukur indikator yang dimaksud secara akurat. Adapun reliabilitas instrumen diuji dengan menghitung nilai Cronbach's Alpha. Hasil pengujian menunjukkan nilai alpha sebesar 0,89 yang berarti lebih besar dari batas minimum 0,60, sehingga instrumen dinyatakan sangat reliabel (Anggraini et al., 2022; Sugiyono, 2022). Ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki konsistensi internal yang baik, dan layak digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah seluruh data terkumpul dari responden. Proses ini mencakup beberapa tahapan penting, yakni pengelompokan data berdasarkan variabel dan jenis responden, tabulasi data, penyajian data, hingga perhitungan untuk menjawab rumusan masalah serta menguji hipotesis jika tersedia. Analisis dilakukan dengan pendekatan statistik menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27 sebagai alat bantu utama (Nisrina Haniah, 2023). Sebelum masuk pada pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat yang terdiri atas uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang dikumpulkan berdistribusi normal. Peneliti menggunakan Uji Shapiro-Wilk dengan ketentuan bahwa jika nilai Asymp.Sig (2-tailed) lebih besar dari 0,05, data dinyatakan normal. Sedangkan uji homogenitas digunakan untuk melihat apakah varians antar kelompok data homogen atau tidak. Jika nilai signifikansi lebih dari 0,05, maka data dikatakan homogen (Usmadi, 2020). Kedua uji ini penting untuk menentukan kelayakan

penggunaan uji statistik parametrik dalam analisis selanjutnya. Setelah uji prasyarat terpenuhi, dilakukan penghitungan gain ternormalisasi (N-gain score) untuk menilai pengaruh perlakuan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. N-gain dihitung dari selisih skor pre-test dan post-test, dengan rumus:

$$N-Gain = \frac{\text{skor pretest} - \text{skor posttest}}{100 - \text{skor pretest}}$$

Penilaian N-gain dikelompokkan dalam empat kategori: tinggi ( $g > 0,7$ ), sedang ( $0,3 \leq g \leq 0,7$ ), rendah ( $0 < g < 0,3$ ), dan gagal ( $g \leq 0$ ) (Wahab et al., 2021; Sukarelawa et al., 2024). Ini memberikan gambaran objektif terhadap peningkatan hasil belajar setelah intervensi diberikan.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis, digunakan uji independent sample t-test. Analisis ini membandingkan nilai rata-rata antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol guna melihat ada tidaknya pengaruh signifikan dari perlakuan yang diberikan, yakni media pembelajaran berupa video animasi berbasis YouTube. Uji ini dilakukan menggunakan SPSS 27, dan hasilnya akan menunjukkan nilai signifikansi (p-value). Jika  $p < 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat pengaruh signifikan dari perlakuan tersebut (Aditya et al., 2021). Rumus yang digunakan adalah:

$$t = \frac{x_a - x_b}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 2 Blakiuh dengan melibatkan dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas III A dan III B pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Fokus penelitian diarahkan pada motivasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III, khususnya setelah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis YouTube. Total peserta dalam penelitian ini adalah 34 siswa. Untuk mengukur motivasi belajar, peneliti menggunakan instrumen berupa kuesioner sebanyak 20 butir pernyataan, yang terdiri dari 12 pernyataan positif dan 8 pernyataan negatif. Data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test, yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya.

Pre-test diberikan kepada kedua kelompok (kontrol dan eksperimen) sebelum perlakuan

diterapkan. Tujuan dari pre-test ini adalah untuk mengidentifikasi tingkat motivasi awal siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan topik "Ayo Mengetahui Pancasila". Tes dilaksanakan dengan memberikan waktu 15 menit bagi siswa untuk mengisi kuesioner secara individu. Peneliti turut hadir untuk membagikan serta mengawasi pengisian, guna memastikan peserta didik dapat mengajukan pertanyaan bila mengalami kesulitan.

Hasil dari pre-test kemudian dianalisis menggunakan SPSS 27.0. Nilai rata-rata (mean) yang diperoleh menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki skor sebesar 64,29, sedangkan kelas kontrol memperoleh skor 64,53. Nilai tertinggi yang dicapai oleh siswa pada kedua kelompok adalah 72, sedangkan nilai terendah adalah 56. Peneliti juga menyajikan data ini dalam bentuk distribusi frekuensi dan histogram. Distribusi frekuensi pre-test untuk kelompok kontrol menunjukkan bahwa nilai dengan frekuensi tertinggi adalah 65, diperoleh oleh 4 peserta didik (23,5%). Sementara itu, beberapa nilai seperti 56, 57, 59, 62, 69, dan 72 hanya diperoleh masing-masing oleh 1 peserta didik (5,9%). Data ini mengindikasikan bahwa sebaran nilai cukup merata, meskipun sebagian besar siswa berada pada kategori "cukup" sesuai dengan standar KKM SDN 2 Blakuh, yaitu 75. Sebaran data ini juga menggambarkan belum optimalnya motivasi belajar siswa sebelum dilakukan intervensi pembelajaran menggunakan video animasi.

Hasil pre-test kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai tertinggi diperoleh sebesar 72 dan nilai terendah sebesar 56, dengan frekuensi nilai tertinggi (66) diperoleh oleh 4 siswa (23,5%). Sementara itu, nilai 58, 67, dan 72 hanya diperoleh masing-masing oleh satu siswa. Berdasarkan histogram yang disusun, distribusi nilai peserta didik kelas III A (kelompok eksperimen) menunjukkan penyebaran yang merata meskipun mayoritas siswa masih belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberi perlakuan, motivasi belajar siswa masih berada pada kategori sedang hingga rendah. Setelah pelaksanaan pre-test, perlakuan diberikan khusus kepada kelompok eksperimen, yaitu kelas III A. Perlakuan yang dimaksud berupa penerapan media pembelajaran video animasi berbasis YouTube pada materi "Ayo Mengetahui Pancasila" dalam kurun waktu tiga minggu dan dilakukan selama enam kali pertemuan. Selama proses pembelajaran, peneliti mempersiapkan perangkat ajar seperti modul ajar dan media proyektor, serta bekerja sama dengan guru kelas. Sebaliknya, kelompok kontrol tetap menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan pemberian tugas. Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan post-test yang diberikan kepada kedua kelompok setelah selesai perlakuan. Hasil post-test menunjukkan

bahwa kelompok eksperimen mengalami peningkatan nilai rata-rata dari 64,29 menjadi 76,00. Sebaliknya, kelompok kontrol juga mengalami peningkatan tetapi lebih rendah, yakni dari 64,53 menjadi 67,41.

Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis YouTube memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional. Distribusi frekuensi hasil post-test kelompok eksperimen menunjukkan bahwa nilai terendah adalah 71 dan nilai tertinggi 80. Sebagian besar siswa berhasil melampaui KKM, di antaranya 4 siswa memperoleh nilai 80, dan hanya 2 siswa yang memperoleh nilai 71. Sebaliknya, pada kelompok kontrol, nilai tertinggi hanya mencapai 74 dan nilai terendah sebesar 62. Mayoritas siswa pada kelompok ini belum mencapai batas KKM, menunjukkan bahwa metode konvensional tidak seefektif penggunaan media video animasi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan tabel dan histogram hasil post-test dari kedua kelompok, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi berbasis YouTube berpengaruh signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Siswa kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor yang lebih tinggi dan lebih banyak mencapai atau melampaui KKM dibandingkan dengan kelompok kontrol, yang masih menunjukkan hasil di bawah standar ketuntasan. Oleh karena itu, inovasi media pembelajaran seperti video animasi dapat menjadi alternatif efektif dalam pembelajaran tematik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Pengujian asumsi dalam penelitian ini dilakukan untuk memastikan kelayakan data dalam analisis statistik lanjutan. Uji normalitas dengan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa semua data, baik pre-test maupun posttest dari kelompok eksperimen dan kontrol, berdistribusi normal dengan nilai signifikansi di atas 0,05. Hal ini mengindikasikan bahwa tidak ada penyimpangan signifikan dari distribusi normal. Uji homogenitas juga menunjukkan hasil yang serupa, di mana nilai signifikansi sebesar  $0,953 > 0,05$  menandakan bahwa varians antara kedua kelompok adalah homogen, sehingga data layak untuk dianalisis lebih lanjut menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya, dilakukan uji N-gain untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah perlakuan. Hasil uji menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang menggunakan media video animasi berbasis YouTube memperoleh rata-rata N-gain sebesar 73,37 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sebaliknya, kelompok kontrol hanya memperoleh rata-rata N-gain sebesar 12,08, yang tergolong rendah.

Hal ini menandakan adanya peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa yang

diberikan perlakuan media pembelajaran berbasis video animasi YouTube. Pengujian hipotesis dilakukan dengan uji independent sample t-test untuk mengetahui perbedaan hasil posttest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil pengujian menunjukkan nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Ini membuktikan adanya pengaruh signifikan penggunaan media video animasi berbasis YouTube terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan rata-rata hasil posttest yang lebih tinggi (76,00) dibandingkan kelompok kontrol (67,41). Hasil ini diperkuat oleh penelitian sebelumnya oleh Siburian et al. (2024) yang menunjukkan bahwa media video animasi berbasis YouTube secara signifikan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPAS di SD N 091273 Karang Bangun. Nilai signifikansi penelitian tersebut adalah 0,00 dan nilai F hitung lebih besar dari F tabel, menegaskan hubungan positif dan signifikan antara penggunaan video animasi YouTube dengan peningkatan motivasi belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis YouTube efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas III SDN 2 Blakuih pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dirumuskan simpulan yaitu hasil penelitian ini tentang pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis Youtube pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik kelas III SDN 2 Blakuih. Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil analisis maka diperoleh hasil sebagai berikut: penelitian ini menunjukkan bahwa hasil uji-t independent sample test diperoleh nilai signifikansi  $0,001 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Dimana hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis Youtube terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 2 Blakuih. Penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis Youtube juga membuat peserta didik jauh lebih antusias dalam belajar dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran tidak hanya itu peserta didik juga lebih cepat menangkap materi pembelajaran.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Aditya, F., Muchayan, A., Bahaswan, R., Lestari, S. E., Zalina Bt Zulkifli, Sunan, U., & Tuban, B. (2022). Uji Beda Kinerja Keuangan Bank Menggunakan Independen Sample T-

- Test.<https://jurnal.narotama.ac.id/index.php/patria>
- Aeni, N., Nur, R., Arif, H., & Nuraeni. (2024). Penerapan Model Problem Based Learning Berbantuan Video Youtube Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA Peserta Didik Kelas VII. D di SMP Negeri 22 Makassar (Vol. 6, Issue 2).
- Anggraini, F. D. P., Aprianti, A., Setyawati, V. A. V., & Hartanto, A. A. (2022). Pembelajaran Statistika Menggunakan Software SPSS untuk Uji Validitas dan Reliabilitas. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6491–6504 <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3206>
- Anggraini, S., & Sukartono & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071>
- Dedi Dwi Cahyono, Mohammad Khusnul Hamda, & Eka Danik Prahastiwi. (2022). Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Belajar. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 6, 37. <https://ejournal.iaimbima.ac.id/index.php/>
- Dewi, N. (2021). Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Murid Melalui Pemberian ‘Reward Super Student’ Di Sekolah Dasar Kristen ‘B’ Surabaya. *Aletheia Christian Educators Journal*, 2(2), 151–156. <https://doi.org/10.9744/aletheia.2.2.151-156>
- Diana Dwi Lestari, Ida Sulistyawati, & Imas Srinana Wardani. (2022). Pemanfaatan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Sistem Pencernaan Manusia Sekolah Dasar. *JURNAL JISPENDIORA*, 1, 2. <https://doi.org/https://doi.org/10.56910/jispendiora.v1i2.27>
- Dwi Aulia Lestari, & Tri Wintolo Apoko. (2022). Efektivitas Video Animasi melalui YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 6, 5.
- Fahmi, M., Psikologi, A. J., Santi Budiani, M. (2022). Hubungan Antara Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen Pada Rumah Makan X.
- Fitri, F., & Ardipal (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
- Handayani, S., & Syafi’i. (2022). Pemanfaatan Video Animasi Youtube Untuk Meningkatkan Pengembangan Maharah Istima’ Bahasa Arab. *Tatsqifiy: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 3(2), 110–112. <https://doi.org/10.30997/tjpba.v3i2.6138>  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1387>
-

- Kusumaningrum, H., Salsabila, H., Rahmanti, N., Kasanah, I. N., & Kurniawan, D. S. (2022). Optimalisasi Media Youtube Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan*, 1.
- Mirnawati, Sulfasyah, & & Rahmawati. (2022). Validitas Buku Saku Digital Muatan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Lima Sekolah Dasar berbantuan Aplikasi Android. *Jurnal Riset Pedagogik*, 6, 256. <https://jurnal.uns.ac.id/jdc/article/view/62650>
- Nisrina Haniah. (2013). Uji Normalitas Dengan Metode Liliefors.
- Rikha, Hardiningrum & Setyati. (2019). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD NEGERI Se-Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang Factors Affecting Student Motivation Of State Elementary Schools Students Grade V In Ngluwar District Magelang Regency. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 24).
- Siburian, Y., Sirait, E. M., Purba, N., & Thesalonika, E. (2024). Pengaruh Vidio Animasi Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Di Kelas IV SD N 091273 KARANG BANGUN. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 12(1), 169–174. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol12issue1page169-174>
- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. Pascasarjana Universitas Negeri GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076>
- Vindy Audina Adelia &, & Wawan Shokib Rondli. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Youtube dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2(1), 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>