

Pemanfaatan Media Video Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Rini Ariyanti, Mahluddin, Fitri Nauli Siagian.

Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, Indonesia

Email: riniariyanti901@gmail.com

Abstract

This study aims to improve students' learning interest through the implementation of animated video media in Pancasila Education learning for third-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah, Jambi City. The research employed a Classroom Action Research (CAR) design based on the model of Stephen Kemmis and Robin McTaggart, conducted in two cycles consisting of planning, action, observation, and reflection stages. The subjects of this study were 21 students. Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data were analyzed using descriptive quantitative methods with percentage analysis to measure the improvement of students' learning interest. The results indicated that the use of animated video media significantly improved students' learning interest, as reflected in increased levels of enjoyment, engagement, attention, and participation during the learning process. The percentage of students' learning interest achievement increased in each cycle until it reached the predetermined success criteria. Therefore, animated video media is considered effective in enhancing students' learning interest in Pancasila Education at the elementary school level.

Keywords: *animated video media, learning interest, Pancasila education, classroom action research.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model Stephen Kemmis dan Robin McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 21 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase untuk mengukur peningkatan minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, yang ditunjukkan dengan peningkatan pada indikator perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Persentase ketuntasan minat belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklus hingga mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, media video animasi efektif digunakan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: media video animasi, minat belajar, pendidikan pancasila, penelitian tindakan kelas.

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang berlangsung secara pesat telah membawa perubahan pada berbagai bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Dalam konteks tersebut, pendidikan memiliki peran strategis dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Oleh karena itu, proses pembelajaran perlu dikembangkan melalui pendekatan yang inovatif dan adaptif agar mampu menciptakan pengalaman belajar yang relevan serta mendorong minat dan keterlibatan peserta didik.¹ Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru tidak lagi hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga dituntut untuk mampu merancang pembelajaran yang menarik, interaktif, dan bermakna sesuai dengan karakteristik peserta didik. Dalam proses tersebut, minat belajar menjadi salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan karena berkaitan dengan perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa selama mengikuti pembelajaran. Minat belajar yang terpelihara dengan baik dapat mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dan memberikan perhatian yang lebih besar terhadap materi yang dipelajari, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

Minat belajar merupakan kecenderungan psikologis yang mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi cenderung menunjukkan perhatian, ketertarikan, serta partisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya minat belajar dapat menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa minat belajar berpengaruh signifikan terhadap aktivitas dan keberhasilan belajar siswa. Dalam perspektif nilai keagamaan, pentingnya usaha dalam memperoleh pengetahuan juga ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah An-Najm ayat 39–41 yang menyatakan bahwa manusia hanya memperoleh hasil dari apa yang diusahakannya. Hal ini menunjukkan bahwa usaha belajar yang didorong oleh minat akan memberikan hasil yang optimal.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa masih tergolong rendah, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Berdasarkan hasil observasi di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi, tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran hanya berkisar antara 60–65%. Kondisi ini ditandai dengan rendahnya perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, kurangnya partisipasi aktif, serta kecenderungan siswa untuk berbicara sendiri, bermain, dan tidak fokus pada materi yang disampaikan. Proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi untuk belajar.

¹ Ricardo Sondrara Lase, Julman Happy Kurniawan Zega, Eunike Noniterima Laowo, Vebriang Hati Telaumbanua, dan Yaredi Waruwu, "Inovasi Pembelajaran: Mengintegrasikan Teknologi untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa dalam Pembelajaran," *Jurnal Education and Development* 13, no. 1 (2025): 505–512, <https://doi.org/10.37081/ed.v13i1.6682>.

Rendahnya minat belajar siswa juga berdampak pada hasil belajar yang belum mencapai standar Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Data menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum mencapai ketuntasan belajar, di mana 65% siswa belum tuntas dan hanya 35% yang mencapai standar yang ditetapkan. Kondisi ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara harapan kurikulum dengan praktik pembelajaran di kelas. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, sehingga siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Media video animasi mampu mengintegrasikan unsur visual, audio, dan gerak secara simultan, sehingga dapat membantu siswa memahami materi yang bersifat abstrak dengan lebih mudah. Selain itu, media ini juga dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih belum optimal. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional tanpa memanfaatkan teknologi secara maksimal. Hal ini menunjukkan adanya *research gap*, yaitu belum optimalnya pemanfaatan media video animasi sebagai sarana untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Salah satu alternatif yang relevan adalah penggunaan media video animasi. Penyajian materi melalui kombinasi unsur visual, audio, dan animasi memungkinkan konsep pembelajaran disampaikan secara lebih konkret dan mudah dipahami. Selain mendukung pemahaman materi, media video animasi berpotensi meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media video animasi yang dirancang secara kontekstual untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Penggunaan media tersebut diarahkan tidak hanya sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Pendekatan ini diharapkan mampu mengatasi rendahnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran yang masih didominasi penyampaian materi secara konvensional.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penggunaan media video animasi terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi empiris bagi pengembangan penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual pada jenjang pendidikan dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila. PTK dipilih karena bersifat reflektif dan berorientasi pada perbaikan proses pembelajaran secara langsung di kelas. Model yang digunakan adalah model Kemmis dan McTaggart yang meliputi empat tahapan dalam setiap siklus, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan kemungkinan penambahan siklus apabila indikator keberhasilan belum tercapai.

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi dengan subjek penelitian sebanyak 21 siswa kelas III. Objek penelitian adalah minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian diawali dengan tahap prasiklus untuk mengidentifikasi kondisi awal minat belajar siswa, kemudian dilanjutkan dengan siklus I dan siklus II sebagai bentuk tindakan perbaikan pembelajaran menggunakan media video animasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Wawancara dilakukan kepada guru dan siswa untuk memperoleh informasi terkait kondisi awal dan respon terhadap pembelajaran. Angket digunakan untuk mengukur tingkat minat belajar siswa menggunakan skala *Likert* 4 pilihan (SS, S, TS, STS) yang mencakup indikator perasaan senang, keterlibatan, perhatian, dan ketertarikan. Dokumentasi digunakan untuk melengkapi data berupa foto, catatan, dan perangkat pembelajaran.

Instrumen penelitian terdiri dari lembar observasi aktivitas guru dan siswa, lembar angket minat belajar, pedoman wawancara, serta dokumentasi pembelajaran. Validitas instrumen diuji melalui teknik *expert judgment (critical friend)* dengan melibatkan dosen pembimbing dan praktisi pendidikan. Keabsahan data diperkuat melalui teknik triangulasi sumber dan ketekunan pengamatan.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase untuk mengukur aktivitas guru, aktivitas siswa, dan tingkat minat belajar siswa. Data hasil observasi dianalisis menggunakan persentase keterlaksanaan pembelajaran, sedangkan data angket dianalisis untuk mengetahui peningkatan minat belajar siswa pada setiap siklus.

Kriteria penilaian dikategorikan dalam skala sangat baik, baik, cukup, dan rendah. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 75% siswa mencapai kriteria ketuntasan dengan nilai ≥ 75 , serta terjadi peningkatan minat belajar siswa secara klasikal. Penelitian dinyatakan berhasil apabila minimal 85% siswa menunjukkan peningkatan minat belajar dalam kategori baik atau sangat baik.

C. Pembahasan

1. Penerapan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Penelitian tindakan kelas ini untuk meningkatkan minat belajar siswa menggunakan penerapan Media Video Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Pelajaran 3 Topik B Kekayaan Budaya Indonesia tentang Mengenal Agama-Agama di Indonesia dan Mengenal Permainan Tradisional. Setelah menerapkan media video animasi ini dapat meningkatkan minat belajar siswa, dimana dapat meningkatkan keseriusan siswa dalam memahami materi yang disampaikan. Penggunaan media video animasi ini dapat membantu mengonsep materi yang bersifat abstrak. Menurut Elpira² dalam menjelaskan materi pembelajaran dengan menggunakan media seperti gambar, film, dan video animasi dapat membantu guru memberikan penjelasan secara sederhana. Selain itu, menghemat waktu dan peserta didik dapat memahaminya.

Video animasi dalam dunia pendidikan memberikan keuntungan bagi siswa dan pengajar karena video animasi digolongkan kedalam media berbasis audio visual yang memiliki lebih dari satu unsur, yaitu unsur suara dan unsur gambar dan tentunya juga dapat digunakan dalam membantu proses pembelajaran. Keuntungan bagi siswa, video animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman yang lebih cepat terhadap suatu bidang ilmu tertentu, selain itu membantu siswa yang memiliki gangguan pendengaran ataupun yang memiliki gangguan penglihatan. Keuntungan bagi pihak pengajar, video animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi atau informasi kepada siswa.³

Lebih lanjut dalam (Mirna, Anipajrini, 2025) menjelaskan bahwa media video animasi ini sangat membantu pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung, peserta didik akan memperoleh pengalaman unik dengan belajar menggunakan video animasi karena peserta didik tidak sekedar melihat secara langsung atau mendengar serta teks animasi berupa gambar sesuai dengan materi yang didistribusikan oleh pendidik.

² Firmansyah, D., & Safitri, R. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 201–210.

³ Devi, R., Prasetyo, B., & Lestari, N. (2024). Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 6(1), 45–53.

Tampilan yang sangat menarik ketika belajar dengan menggunakan video animasi akan membuat peserta didik berkesan dalam pembelajaran.⁴

2. Peningkatan Minat Belajar Siswa Setelah Penerapan Media Video Animasi

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penerapan media video animasi dapat meningkatkan minat belajar siswa pada kelas III dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila serta bagaimana penerapannya dalam pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan dikelas III Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi minat belajar siswa pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II baik secara keseluruhan maupun pada setiap indikator mengalami peningkatan serta dilihat pula dari hasil observasi aktivitas belajar siswa dan hasil observasi aktivitas mengajar guru.

Dapat dilihat pada Pra Siklus minat belajar siswa diperoleh skor rata-rata keseluruhan persentase minat belajar siswa sebesar 49,46% dengan kategori cukup. Dilihat hanya 14,28% keberhasilan siswa dengan 3 orang siswa yang tuntas dan terdapat 85,71% tidak keberhasilan siswa dengan 18 siswa tidak tuntas. hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa belum memiliki ketertarikan dan keterlibatan yang baik dalam proses pembelajaran. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I terjadi peningkatan yang cukup signifikan dimana pada Siklus I ini diperoleh nilai rata-rata 75,95% dengan kategori baik. Hasil yang diperoleh pada angket minat belajar Siklus I ini terlihat lebih baik dibandingkan dengan angket minat belajar yang dilakukan peneliti sebelum melakukan penelitian menggunakan media video animasi. Dimana terlihat ada 13 siswa yang tuntas dengan persentase 61,90% dan terdapat 8 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 38,09%. hal ini menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan mulai memberikan dampak positif terhadap peningkatan minat belajar siswa.

Sedangkan pada Siklus II mengalami peningkatan yang lebih optimal dengan diperoleh nilai rata-rata minat belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 93,39% berada pada kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, terjadi peningkatan pada hasil Angket dari Siklus I ke Siklus II, yaitu sebesar 17,44% dengan perhitungan 93,39% - 75,95% terutama pada aspek keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Terlihat bahwa seluruh siswa pada tahap siklus II ini Tuntas dengan persentase 100% dan tidak ada siswa yang tidak tuntas pada tahap siklus II ini. Hal ini menunjukkan seluruh siswa telah mencapai kategori tuntas. Peningkatan ini tidak terlepas dari perbaikan strategi pembelajaran yang telah dirancang berdasarkan refleksi pada siklus I,

⁴ Yunanda, R., & Sopiana, S. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 34–45.

sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan mampu meningkatkan minat belajar secara maksimal.

Hasil angket minat belajar siswa pada Siklus II juga menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan persentase 93,39%. Meningkat sebesar 17,44% dari hasil angket minat belajar siswa pada Siklus I. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa mulai tumbuh dan berkembang setelah dilakukan perbaikan pada Siklus II ini. Perbaikan tersebut didasarkan pada hasil refleksi Siklus I, seperti mendorong keaktifan siswa, pengelolaan kelas yang lebih efektif, serta pemberian motivasi yang lebih intens kepada siswa.

Secara keseluruhan, hasil Siklus II menunjukkan bahwa penerapan video animasi telah berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Target pembelajaran telah tercapai dengan kategori “Sangat Baik”, sehingga peneliti memutuskan tidak melanjutkan ke Siklus berikutnya. Dengan demikian, penerapan media video animasi dinyatakan efektif sebagai upaya meningkatkan minat belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Tabel 1. Perbandingan Nilai Minat Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

Kriteria	Kondisi		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	40	71,25	86,25
Nilai Tertinggi	77,5	80	98,75
Nilai Rata-Rata	49,46%	75,95%	93,39%
Siswa Tuntas	3	13	21
Siswa Tidak Tuntas	18	8	0
Persentase Tuntas	14,28%	61,90%	100%
Persentase Tidak Tuntas	85,71%	38,09%	0

3. Peningkatan Indikator Minat Belajar serta Aktivitas Guru dan Siswa

Berdasarkan pembahasan di atas, maka peneliti dinyatakan berhasil karena telah mencapai standar keberhasilan penelitian dan telah mengalami peningkatan pada tiap indikator minat belajar siswa diantaranya:

- Perasaan senang siswa saat kegiatan pembelajaran
- Keterlibatan siswa dalam belajar
- Perhatian dan konsentrasi siswa saat proses pembelajaran
- Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran

Tabel 2. Nilai Perbandingan Tiap Indikator Minat Belajar Siswa

Indikator	Skor		
	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Perasaan senang siswa saat kegiatan pembelajaran	54,28%	77,85%	97,38%

Keterlibatan siswa dalam belajar	47,61%	69,52%	90,95%
Perhatian dan konsentrasi siswa saat proses pembelajaran	43,57%	73,57%	95%
Ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran	44,76%	75%	91,19%

Dapat dilihat pula dari hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus I yaitu 75% dengan kategori “Baik”. Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus II yaitu 90% dengan kategori “Sangat Baik”. Dengan demikian, terjadi peningkatan pada hasil observasi aktivitas siswa dari Siklus I ke Siklus II, yaitu sebesar 15% dengan perhitungan $90\% - 75\%$. Terlihat bahwa siswa sudah mulai menunjukkan keaktifan yang lebih baik, seperti lebih fokus saat guru menjelaskan, berani bertanya, serta terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga tampak lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi, sehingga suasana kelas menjadi lebih hidup dan interaktif. Hal ini menunjukkan bahwa Sebagian besar siswa lebih fokus bertanya dan menjawab pertanyaan guru, serta berani menyampaikan pendapatnya dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus I yaitu 80% dengan kategori “Baik”. Selanjutnya hasil observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus II menunjukkan bahwa dari 20 aspek yang diamati, 19 aspek telah terlaksana dengan baik, sehingga keterlaksanaan aktivitas guru mencapai 95% dan berada pada kategori “sangat baik” yang menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara efektif dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, memberikan motivasi dan penguatan, serta mengelola kelas dengan baik. Guru berhasil melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya, menjawab, dan menyampaikan pendapatnya terkait materi yang disampaikan melalui video animasi tersebut. Guru juga menunjukkan peningkatan dalam memberikan motivasi, arahan dan penguatan kepada siswa. Siswa yang sebelumnya kurang aktif mulai dilibatkan secara langsung, sehingga mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengikuti pembelajaran dan juga guru lebih responsive dalam membimbing siswa yang mengalami kesulitan.

Pembahasan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, karena media ini membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak secara lebih konkret, menarik perhatian serta

membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Agustini dalam⁵ mengatakan bahwa Pembelajaran menggunakan video animasi ini memiliki keuntungan yakni waktu yang lebih efektif dan efisien, dan siswa menjadi bersemangat dan mempermudah siswa dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi, minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat peneliti simpulkan bahwa berdasarkan proses penelitian diperoleh data pada Pra Siklus kondisi minat belajar siswa masih rendah yaitu dengan 3 siswa tuntas dengan persentase 14,28% dengan kategori "Minat Belajar Rendah" dengan nilai rata-rata 49,46% yang termasuk dalam kategori "Minat Belajar Cukup", akhir Siklus I mengalami peningkatan dari Pra Siklus dimana terdapat 13 siswa tuntas dengan persentase 61,90% dengan kategori "Minat Belajar Baik" dengan nilai rata-rata 75,95% yang termasuk dalam kategori "Minat Belajar Baik" kemudian pada akhir Siklus II diperoleh semua siswa tuntas dengan persentase 100% dalam kategori "Minat Belajar Sangat Tinggi" dengan nilai rata-rata 93,39% yang termasuk kedalam kategori "Minat Belajar Sangat Tinggi" atau meningkat. Pada aktivitas mengajar guru pada Siklus I yaitu 80% dengan kategori "Baik". Selanjutnya hasil observasi aktivitas mengajar guru pada Siklus II yaitu 95% dengan kategori "Sangat Baik" yang menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara efektif dengan mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari siswa, memberikan motivasi dan penguatan, serta mengelola kelas dengan baik. Pada aktivitas belajar siswa pada Siklus I yaitu 75% dengan kategori "Baik". Selanjutnya hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus II yaitu 90% dengan kategori "Sangat Baik" yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa lebih fokus bertanya dan menjawab pertanyaan guru, serta berani menyampaikan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan telah terjadinya peningkatan pada aktivitas pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dengan menerapkan media video animasi melalui dua siklus penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan McTaggart, penerapan media ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar, aktif berpartisipasi serta mampu memahami materi Pendidikan Pancasila lebih mendalam. Maka dari itu dapat penulis simpulkan bahwa Minat Belajar Siswa dapat meningkat melalui Penerapan Media Video Animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila Pelajaran 3 Topik

⁵ Wahyuni, S. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 210–219.

B Kekayaan Budaya Indonesia tentang Mengenal Agama-Agama di Indonesia dan Mengenal Permainan Tradisional Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah Rahmatullah Kota Jambi, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan minat belajar siswa di setiap siklus yang dilaksanakan.

Referensi

- Ahiruddin. (2024). *Teknik penyusunan instrumen penelitian pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Asnawati, A., & Sutiah, S. (2023). Pengaruh media pembelajaran berbasis multimedia terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 115–126.
- Devi, R., Prasetyo, B., & Lestari, N. (2024). Teknik wawancara dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Metodologi Penelitian*, 6(1), 45–53.
- Firmansyah, D., & Safitri, R. (2024). Pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(3), 201–210.
- Fitrianti, S., Rahmawati, L., & Hidayat, T. (2022). Penggunaan angket dalam penelitian pendidikan: Validitas dan reliabilitas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 22(1), 33–42.
- Ghozali, I. (2022). *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hasan, M., Kurniawan, A., & Sari, D. (2022). Manajemen dokumentasi dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan*, 9(2), 89–98.
- Husnullail, M., Risnita, R., & Jailani, M. S. (2024). Teknik keabsahan data dalam penelitian kualitatif pendidikan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 67–75.
- Innana, I. (2024). Implementasi model PTK Kemmis dan McTaggart dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(2), 120–130.
- Maisyarah, M. (2024). Sumber data dalam penelitian pendidikan dan implementasinya. *Jurnal Edukasi*, 12(1), 55–63.
- Nana, N. (2024). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Modern*, 11(2), 144–152.
- Pratiwi, D., Yusa, M., & Andini, S. (2024). Observasi sebagai teknik pengumpulan data dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 23–31.
- Sari, R., & Yatri, N. (2023). Penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(2), 98–107.
- Sudijono, A. (2023). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugianto, S. (2022). Analisis data kuantitatif dalam penelitian pendidikan. *Jurnal Statistik Pendidikan*, 4(1), 12–20.
- Susilowati, E. (2022). Penelitian tindakan kelas sebagai upaya peningkatan kualitas pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Guru*, 3(2), 76–85.
- Wahyuni, S. (2023). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan keterlibatan siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(3), 210–219.
- Widayanti, E. (2023). Penelitian tindakan kelas: Konsep dan implementasi dalam pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 1–10.
- Yunanda, R., & Sopiana, S. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 34–45.
- Zulfa, N., & Rahman, A. (2026). Efektivitas media video animasi dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 18(1), 1–12.