



**Efektivitas Penggunaan Media Animasi *Renderforest* terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik SMA Negeri 1 Indralaya**

Dini Amziah<sup>1</sup>, Umi Chotimah<sup>✉2</sup>

Informasi artikel	ABSTRAK
<p>Sejarah Artikel : Diterima November Revisi Desember Dipublikasikan Januari</p> <p><b>Keywords :</b> <i>Media Animation, Renderforest, Learning outcomes, Pancasila education</i></p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media animasi <i>Renderforest</i> terhadap hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain kuasi-eksperimental tipe <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, tes dan dokumentasi. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas, yaitu kelas X.6 sebagai kelas eksperimen dan kelas X.3 sebagai kelas kontrol. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis dengan bantuan SPSS versi 27.00. Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan kontekstual dan pengujian efektivitas media animasi <i>Renderforest</i> dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat, dengan rata-rata 73.47 untuk kelas eksperimen dan 67.53 untuk kelas kontrol. Hasil uji t sampel independen menunjukkan tingkat signifikansi .007, yang kurang dari tingkat signifikansi .05, artinya <math>H_0</math> ditolak dan <math>H_a</math> diterima. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi <i>Renderforest</i> efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Indralaya.</p>

How to Cite :	ABSTRACT
<p>Amziah, Dini dan Umi Chotimah (2026). Efektivitas Penggunaan Media Animasi <i>Renderforest</i> terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Peserta Didik SMA Negeri 1 Indralaya. <i>Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan</i>, 11(1), pp. 76-89. DOI: <a href="https://doi.org/10.24269/jpk.v11i1.12957">https://doi.org/10.24269/jpk.v11i1.12957</a></p>	<p><b>The Effectiveness of Using <i>Renderforest</i> Animation Media on Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects for Students of SMA Negeri 1 Indralaya.</b> This study aims to determine the effectiveness of the use of <i>Renderforest</i> animation media on the learning outcomes of students at SMA Negeri 1 Indralaya. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the <i>Nonequivalent Control Group Design</i>. Data collection techniques are carried out through observation, tests and documentation. The research sample consisted of two classes, namely class X.6 as the experimental class and class X.3 as the control class. The number of samples in this study was 72 students. The data analysis techniques used included normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests with the help of SPSS version 27.00. The novelty of this research lies in the contextual use and testing of the effectiveness of <i>Renderforest</i> animation media in the subject of Pancasila Education at SMA Negeri 1 Indralaya. The results showed that student learning outcomes improved, with an average of 73.47 for the experimental class and 67.53 for the control class. The results of the independent sample t-test showed a significance level of .007, which is less than the significance level of .05, meaning that <math>H_0</math> was rejected and <math>H_a</math> was accepted. Thus, this shows that the use of <i>Renderforest animation media</i> is effective in improving student learning outcomes at SMA Negeri 1 Indralaya.</p>

✉ **Alamat korespondensi:**

Universitas Sriwijaya, Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

✉ **E-mail:**

[Umi.Chotimah@unsri.ac.id](mailto:Umi.Chotimah@unsri.ac.id)

Copyright © 2026 Universitas Muhammadiyah Ponorogo

**PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi semakin cepat dan semakin canggih, yang telah membawa dunia ke era globalisasi modern yang ditandai oleh

perkembangan digital pesat (Ayunda & Ridayani, 2025). Pada era saat ini, kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan dan teknologi telah berdampak positif pada pendidikan.

Pendidikan adalah upaya untuk mempersiapkan manusia melalui bimbingan, pengajaran, dan pembelajaran (Erlande & Chotimah, 2023). Dengan memperluas pengetahuan, sikap, dan kemampuan siswa, pendidikan membantu mereka berkembang dalam kebajikan, kemandirian, dan karakter (Rosfiani, Nuraini & Fauziah, 2025). Pendidikan yang berkualitas tinggi pasti akan menghasilkan sumber daya manusia yang unggul dalam hal kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan (Ridwan, 2023).

Di era globalisasi, sangat penting bagi para pendidik untuk meningkatkan standar pengajaran, khususnya di bidang seperti Pendidikan Pancasila. Setiap orang, dari anak-anak hingga masyarakat umum, harus memiliki akses ke pendidikan pancasila karena hal itu sangat penting untuk membentuk karakter bangsa (Santayuda, Chotimah & Mutiara, 2025). Anak-anak dapat mempelajari etika dan cara menerapkannya di rumah dan di sekolah dengan bantuan pendidikan pancasila (Fatimah, Mujianto & Yudiantoro, 2023). Dengan demikian, bidang pendidikan telah sangat terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang pesat di era globalisasi kontemporer. Selain sebagai alat pendukung pembelajaran, teknologi sangat penting untuk mengembangkan proses pembelajaran yang lebih kreatif, efektif, dan efisien. Melalui pengembangan pengetahuan, kemampuan, sikap, dan karakter siswa, pendidikan memainkan peran strategis dalam menghasilkan sumber daya manusia yang unggul. Dalam hal ini, pendidikan Pancasila sangat penting sebagai dasar pengembangan nilai-nilai nasional, moral, dan etika.

Media pembelajaran yang inovatif dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah membuat media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam mengajar, tetapi juga dapat membantu siswa belajar (Pagarra, Syawaluddin & Krismanto, 2022). Dengan menggunakan media saat belajar, tujuan akan dicapai dengan lebih mudah, efektif, dan efisien (Erlande, 2024). Guru perlu menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa memahami konsep yang mereka pelajari, terutama konsep yang dapat mereka terapkan sendiri (Febriani, Azizah & Satria, 2023). Pemakaian media akan berdampak pada kegiatan belajar di kelas. Hal ini dapat mendukung para pendidik dalam menyampaikan pengetahuan dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan, menarik, dan

kreatif (Chotimah & Fatimah, 2022). Komunikasi antara pendidik dan siswa mungkin kurang berhasil tanpa adanya media pendidikan. Pemahaman siswa dapat terganggu akibat penyampaian materi yang tidak efektif (Rosyida & Agustin, 2025). Guru harus menggunakan materi pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif untuk meningkatkan kualitas pengajaran guna memaksimalkan tujuan pembelajaran. Materi pendidikan yang inovatif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Akibatnya, diharapkan penggunaan teknologi dalam pendidikan Pancasila akan menghasilkan siswa yang kompetitif, berkarakter, dan siap menghadapi permasalahan global.

Media audiovisual adalah salah satu dari banyak jenis media pembelajaran (Amelia & Manurung, 2022). Media audiovisual berbasis teknologi dapat digunakan sebagai alternatif untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran karena materi-materi tertentu lebih mudah dikemas dan dapat diperbaiki setiap saat (Kotimah, 2024). Selain memfasilitasi dan meningkatkan aktivitas, prosedur, dan tujuan pembelajaran, penggunaan media ini bertujuan untuk membuat informasi dan pesan yang disampaikan lebih mudah dipahami (Wulandari, Sumarni & Chotimah, 2023). Media pembelajaran seperti video animasi dapat membantu memperjelas konsep dan membuat siswa lebih mudah memahami konsep seperti prinsip-prinsip Pancasila, aturan hukum, dan struktur pemerintahan. Oleh karena itu, materi audiovisual berbasis teknologi merupakan pengganti yang bermanfaat bagi metode pengajaran tradisional. Penggunaan media ini dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, menyederhanakan penyampaian konten, dan membuat topik abstrak lebih mudah dipahami. Telah terbukti bahwa media pendidikan, seperti animasi, dapat membantu memperjelas materi pembelajaran, terutama dalam topik Pendidikan Pancasila, seperti struktur pemerintahan, persyaratan hukum, dan prinsip-prinsip Pancasila. Oleh karena itu, untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan bermakna, penggunaan media audiovisual dalam pendidikan harus terus dikembangkan.

Video animasi dianggap sebagai alat pengajaran yang sangat ampuh yang dapat memberikan berbagai efek pada siswa (Dewi & Handayani, 2022). Dalam proses pendidikan,

media animasi interaktif memiliki sejumlah fungsi. Media ini mempermudah penyampaian pengetahuan dengan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar dan berbicara. Siswa dapat terlibat dalam pembelajaran yang lebih aktif melalui penggunaan media animasi interaktif. Akibatnya, animasi merupakan media yang ideal untuk gaya belajar siswa karena membantu mereka berkonsentrasi pada materi pelajaran. Menurut Mayer melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, verbal (lisan atau tulisan) dan visual (gambar, grafik, diagram, dan video) adalah dua cara utama yang digunakan orang untuk memproses dan memahami informasi. Pembelajaran menjadi lebih efisien ketika keduanya digabungkan (AlShaikh, Al-Malki & Almasre, 2024). Menurut Paivio melalui (*Dual Coding Theory/DCT*), manusia memiliki dua sistem representasi simbolik dalam kognisinya: verbal dan nonverbal (Suppiah Nachiappan, 2022). Sementara itu, Menurut Bulkani (2022), media yang digunakan untuk pendidikan sangat bervariasi berdasarkan kualitas mata pelajaran. Salah satu jenis pembelajaran interaktif adalah animasi. Media animasi menawarkan manfaat dan kekurangan ketika digunakan sebagai alat pengajaran. Oleh karena itu, video animasi merupakan alat pembelajaran yang berguna dan relevan untuk proses pendidikan. Semangat, keterlibatan, dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan melalui media animasi interaktif, yang juga membuat proses penyampaian materi pelajaran lebih mudah dipahami. Karena animasi dapat meningkatkan fokus dan konsentrasi pada materi pelajaran, hal ini juga sesuai dengan ciri-ciri gaya belajar siswa. Hal ini konsisten dengan Teori Pengkodean Ganda, yang menyatakan bahwa orang memahami informasi melalui dua sistem kognitif: verbal dan nonverbal, dan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia, yang menyoroti integrasi komponen verbal dan visual dalam pemrosesan informasi. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan signifikan ketika kedua komponen ini digabungkan. Meskipun demikian, kenyamanan konten pendidikan dan kualitas penyajiannya tetap menentukan seberapa efektif media animasi. Oleh karena itu, untuk mengoptimalkan keunggulannya dalam mencapai tujuan pembelajaran, media animasi harus dibuat dan digunakan dengan benar.

Penggunaan video animasi sebagai alat pengajaran memiliki sejumlah manfaat, termasuk: penyampaian konten yang lebih

efisien dan cepat; kemampuan untuk mengulang konten; kemampuan untuk memvisualisasikan ide atau peristiwa abstrak menjadi kenyataan; daya tahan dan kemampuan penggunaan kembali media; peningkatan pengetahuan dan kemampuan dasar siswa; dan dukungan terhadap tujuan pembelajaran berbasis kurikulum dengan mengarahkan siswa ke aktivitas pembelajaran (Widyahabsari, Aka & Zaman, 2023). Selain itu, ada sejumlah kekurangan dalam menggunakan media animasi di kelas, seperti kualitas gambar dan suara yang buruk yang dapat menghambat pemahaman siswa, akses internet yang terbatas yang dapat menghambat pembelajaran, dan video animasi yang terlalu pendek atau terlalu panjang yang sulit dipahami dan menyebabkan siswa kehilangan fokus (Rizqiyani, Karnita & Laela, 2024).

Pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan dihasilkan oleh tampilan materi pembelajaran animasi yang menarik, yang mengintegrasikan suara dan gambar bergerak. Menggunakan platform digital seperti *Renderforest* yang menawarkan layanan pembuatan media animasi adalah salah satu metode untuk memanfaatkan teknologi ini. Oleh karena itu, penggunaan video animasi sebagai alat pengajaran menawarkan banyak potensi untuk meningkatkan hasil belajar. Film animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa dengan memungkinkan pengulangan, memvisualisasikan ide-ide abstrak, dan menyampaikan informasi secara lebih efektif.

Selain itu, dengan mengarahkan siswa melalui aktivitas pembelajaran yang terencana, media ini memfasilitasi pencapaian tujuan pembelajaran yang selaras dengan kurikulum dan bersifat kuat serta dapat digunakan kembali. Ketika dipadukan dengan suara dan gambar bergerak, tampilan animasi yang menarik secara visual dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan meningkatkan motivasi siswa. Namun, ada beberapa kekurangan dalam penggunaan media animasi, termasuk kualitas audio-visual yang rendah, akses internet yang terbatas, dan video yang terlalu panjang yang dapat mengganggu kemampuan siswa untuk fokus. Untuk mendapatkan hasil maksimal dari media ini, pendidik harus mempertimbangkan kualitas, durasi, dan kesesuaian video animasi dengan materi pelajaran.

*Renderforest* adalah platform yang dipilih untuk melakukan pembuatan video animasi ini karena menyediakan layanan produksi video berbasis web dengan berbagai

template yang dapat diakses secara gratis (Aditya, 2024). *Renderforest* adalah platform online yang menawarkan berbagai alat dan layanan untuk membuat konten kreatif, terutama untuk desain grafis dan pembuatan video (Harahap, Rahmawati & Lubis, 2023). Penelitian ini harapannya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menyajikan materi Pendidikan Pancasila secara visual, konkret, dan kontekstual dengan menggunakan media animasi berbasis *Renderforest*. Karena menawarkan layanan berbasis web dengan berbagai tema yang ramah pengguna, *Renderforest* adalah platform ideal untuk membuat film animasi pendidikan. Tanpa memerlukan kemampuan teknis yang canggih, fitur-fitur yang tersedia memungkinkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih imajinatif, menarik secara visual, dan memikat. Diharapkan bahwa penggunaan media animasi berbasis *Renderforest* dalam pengajaran Pendidikan Pancasila akan memberikan konten dengan cara yang lebih nyata dan relevan, sehingga memudahkan pemahaman siswa terhadap topik yang diajarkan. Selain itu, penyajian konten yang menarik secara visual dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pendidikan. Oleh karena itu, menggunakan *Renderforest* sebagai alat pengajaran dapat menjadi cara yang kreatif dan berhasil untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata kuliah Pendidikan Pancasila.

Hasil belajar siswa adalah prestasi akademik yang diraih siswa melalui tugas, ujian, dan secara aktif mengajukan serta menjawab pertanyaan yang mendukung hasil belajar mereka (Sukses Dakhi, 2023). Apa yang dipelajari siswa setelah menyelesaikan tugas dan mengikuti kegiatan di kelas dikenal sebagai hasil pembelajaran (Fidyaningrum & Prasetyo, 2023). Oleh karena itu, prestasi akademik yang dicapai melalui partisipasi aktif dalam proses pembelajaran baik melalui tugas, ujian, atau aktivitas kelas tercermin dalam hasil belajar siswa. Setelah menyelesaikan seluruh proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap materi tercermin dalam hasil belajar. Tercapainya tujuan pembelajaran menunjukkan bahwa siswa telah menguasai mata pelajaran serta kemampuan mereka untuk secara aktif menerapkan, mengevaluasi, dan bereaksi terhadapnya. Akibatnya, hasil belajar dapat berfungsi sebagai metrik penting untuk mengevaluasi seberapa baik proses pendidikan

berjalan dan seberapa baik siswa memenuhi tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Uraian di atas relevan dengan penelitian terdahulu yakni penelitian oleh Nurul Azizar Rohma (2024) yang berjudul "Pengaruh Media Pembelajaran Aplikasi *Renderforest* Terhadap Hasil Belajar Siswa Fase A Kelas I Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SDN Jabaan I". Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan aplikasi *Renderforest* sangat berdampak terhadap hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN Jabaan I.

Penelitian kedua yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Ema Lestari (2021) yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan SMP PGRI 2 Sekampung". Dalam penelitian tersebut dapat diperoleh kesimpulan akhir bahwa hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan media animasi pada materi sistem pencernaan di SMP PGRI 2 Sekampung berpengaruh nyata.

Penelitian ketiga yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian oleh Yunita Mutiara Harahap dan Sofia Idawati Lubis (2021) yang berjudul "Pengaruh *Blended Learning* Berbasis Aplikasi *Renderforest* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Mas Yaspi Labuhan Deli". Dalam penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan belajar membaca pemahaman melalui pembelajaran *blended learning* dengan video pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Renderforest* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa kelas X MAS Yaspi Labuhan Deli.

Ketiga penelitian terdahulu yang telah disebutkan relevan dengan penelitian ini, terutama dalam hal penggunaan materi pembelajaran animasi berbasis *Renderforest* sebagai alat untuk membantu siswa belajar lebih baik. Perbedaan utama antara penelitian ini dengan yang sebelumnya adalah yang satu ini ingin mengetahui seberapa besar penggunaan media animasi *Renderforest* mempengaruhi hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini berbeda dengan penelitian sebelumnya yang tidak secara khusus melihat penggunaan media animasi *Renderforest* dalam Pendidikan Pancasila.

Hasil penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya menunjukkan bahwa banyak siswa

kesulitan memahami pelajaran karena mereka tidak memiliki banyak media pembelajaran yang dapat membantu mereka belajar. Selain itu, guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis video, seperti *Youtube*, tetapi sangat jarang menggunakannya. Akibatnya, proses pembelajaran lebih sering menggunakan media konvensional seperti buku ajar, papan tulis, atau gambar tempel. Kondisi ini membuat pembelajaran menjadi kurang variatif, yang menyebabkan beberapa siswa tidak memahami penjelasan guru dan menyebabkan hasil belajar siswa rendah sehingga peneliti melakukan penelitian tentang masalah tersebut dengan menggunakan media animasi *Renderforest* pada hasil belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Indralaya.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan oleh peneliti di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana efektivitas penggunaan media animasi *Renderforest* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya. Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik sebagai media pembelajaran alternatif yang efektif untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa, bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran, dan bagi sekolah sebagai dasar untuk mendukung dan memfasilitasi penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan efektivitas proses pendidikan.

## METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian kuasi eksperimental (*Quasi Experimental Design*), karena sesuai dengan permasalahan penelitian dan peneliti dapat mengetahui bagaimana variabel independen memengaruhi variabel dependen.

Data dikumpulkan melalui lembar observasi untuk mengetahui implementasi media animasi *Renderforest* dalam proses pembelajaran yang disusun berdasarkan indikator berikut:

Tabel 1. Indikator dan Deskriptor Media Animasi *Renderforest*

Indikator	Deskriptor
<i>Learning Experience</i> (Pengalaman Belajar)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Materi dalam animasi sesuai dengan tujuan pembelajaran Pancasila.</li> <li>2. Informasi disampaikan dengan jelas melalui gambar dan narasi yang saling mendukung.</li> <li>3. Animasi membantu siswa memahami materi.</li> <li>4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami.</li> <li>5. Isi animasi relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.</li> </ol>
<i>Engagement</i> (Keterlibatan Peserta Didik)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperhatikan isi animasi selama pemutaran.</li> <li>2. Siswa menunjukkan minat dan semangat mengikuti pembelajaran.</li> <li>3. Siswa bertanya, menjawab, atau memberi tanggapan terhadap isi animasi.</li> <li>4. Animasi mendorong siswa berdiskusi.</li> <li>5. Animasi membuat siswa lebih termotivasi untuk memahami materi.</li> </ol>
<i>Content Organization and Clarity</i> (Keteraturan dan Kejelasan Konten)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Urutan isi video terstruktur dan mudah diikuti.</li> <li>2. Setiap bagian animasi menyoroti poin penting secara jelas.</li> <li>3. Gambar, teks, dan audio saling melengkapi tanpa tumpang tindih.</li> <li>4. Visual mendukung penjelasan materi,</li> </ol>

- tidak berlebihan atau membingungkan.
5. Warna, font, dan gaya visual konsisten dan membantu pemahaman.

Sumber: *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (AlShaikh dkk., 2024)

Data juga dikumpulkan melalui tes (*Pretest dan Posttest*) untuk mengetahui hasil belajar peserta didik yang disusun berdasarkan indikator berikut:

Tabel 2. Indikator dan Deskriptor Hasil Belajar

Indikator	Deskriptor
Prastruktural	Peserta didik tidak dapat memberikan jawaban yang tepat karena mereka tidak memahami pertanyaan atau materi.
Unistruktural	Peserta didik mampu menggunakan informasi dasar dari pertanyaan atau materi, tetapi jawabannya masih sederhana.
Multistruktural	Peserta didik dapat menggunakan dua atau lebih informasi yang terpisah dan tidak terhubung dari materi.
Relasional	Peserta didik dapat menarik kesimpulan yang tepat dengan mengaitkan dua atau lebih informasi yang ada dalam materi.
Abstrak yang Diperluas	Peserta didik memiliki kemampuan untuk menciptakan ide baru, membuat generalisasi, dan menerapkan ide-ide tersebut ke situasi yang lebih luas.

Sumber: Taksonomi SOLO (Naifio dkk., 2023)

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMA Negeri 1 Indralaya yang duduk di bangku kelas X yang berjumlah 10 kelas dalam satu kelas terdapat 36 peserta didik. Rincian data populasi penelitian dijabarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 3. Populasi

No.	Populasi	Jumlah Peserta Didik	Rata-rata Nilai
1.	X.1	36	86.8
2.	X.2	36	87.4
3.	X.3	36	86.7
4.	X.4	36	87.0
5.	X.5	36	86.5
6.	X.6	36	86.7
7.	X.7	36	87.4
8.	X.8	36	87.8
9.	X.9	36	86.1
10.	X.10	36	84.1

Sumber: Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diolah oleh peneliti tahun 2025

Penelitian ini menggunakan pengambilan sampel *non probability sampling*. Selain itu, penelitian ini menggunakan jenis pengambilan *purposive sampling*. Dalam menentukan sampel penelitian, peneliti mempertimbangkan beberapa aspek, antara lain tingkat hasil belajar peserta didik yang ditinjau dari rata-rata nilai semester, jumlah peserta didik dalam setiap kelas, serta tingkat partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, peneliti menetapkan pengambilan sampel dengan mengacu pada nilai pengetahuan mata pelajaran Pendidikan Pancasila, serta rekomendasi guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya terkait hasil belajar peserta didik. Atas dasar pertimbangan tersebut, kelas X.6 ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas X.3 sebagai kelas kontrol, karena kedua kelas tersebut memiliki rata-rata yang relatif setara serta memenuhi kriteria yang sesuai dengan permasalahan penelitian.

Tabel 4. Jumlah Sampel

No.	Sampel	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Rata-Rata
1.	Kelas Eksperimen	X.6	36	86.7
2.	Kelas Kontrol	X.3	36	86.7
<b>Total</b>			<b>72</b>	

Sumber: Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diolah oleh peneliti tahun 2025

Sebelum digunakan dalam penelitian, instrumen tersebut terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan dan konsistensinya. Tes hasil belajar dibuat berdasarkan indikator pencapaian kompetensi pada materi Pendidikan Pancasila dan digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa.

Terdapat tiga puluh siswa kelas X.4 yang tidak termasuk dalam sampel penelitian yang diuji validitas instrumen. Validitas diuji dengan teknik korelasi *Pearson Product Moment*. Ini dilakukan dengan SPSS versi 27.00. Berdasarkan taraf signifikansi 5% ( $\alpha = .05$ ), nilai  $r$  hitung dan nilai  $r$  tabel dibandingkan, dan nilai  $r$  tabel adalah .361 dengan  $N = 30$ . Dalam kasus di mana nilai  $r$  tabel lebih besar dari nilai  $r$  hitung, butir soal dianggap valid.

Setelah uji validitas, instrumen penelitian diuji reliabilitasnya untuk mengetahui seberapa konsisten instrumen dalam mengukur hasil belajar. Ini dilakukan dengan menggunakan Cronbach's Alpha menggunakan SPSS versi 27.00. Apabila nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari .70, instrumen dianggap reliabel, yang berarti bahwa itu memiliki tingkat konsistensi yang baik dan dapat digunakan dalam penelitian.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, uji daya pembeda butir soal dan analisis tingkat kesukaran dilakukan. Analisis tingkat kesukaran dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak peserta didik yang dapat menjawab setiap butir soal dengan benar, yang menentukan apakah soal tersebut termasuk dalam kategori mudah, sedang, atau sulit. Analisis ini penting dilakukan karena instrumen yang digunakan mampu mengukur kemampuan peserta didik secara proporsional.

Tingkat kesulitan soal tidak didasarkan pada bagaimana peneliti menyusunnya, tetapi pada jumlah peserta didik yang memberikan jawaban yang benar untuk setiap soal. Selain itu, uji daya pembeda dilakukan untuk mengetahui seberapa baik setiap butir soal dapat membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dari siswa yang memiliki kemampuan rendah. Soal-soal dengan daya pembeda yang tinggi dapat lebih akurat menentukan perbedaan kemampuan siswa. Oleh karena itu, soal-soal yang digunakan dalam instrumen penelitian benar-benar berfungsi sebagai alat ukur yang berguna untuk menilai hasil belajar siswa.

Setelah instrumen penelitian dinyatakan layak digunakan, data hasil belajar siswa kemudian dianalisis dengan analisis data statistik. Analisis data dimulai dengan uji

prasyarat: uji normalitas untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal dan uji homogenitas untuk mengetahui kesamaan varians antar kelompok. Setelah kedua persyaratan dipenuhi, analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis. Tujuannya adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media animasi *Renderforest* berdampak pada hasil belajar siswa. Uji  $t$  sampel independen, atau uji  $t$  sampel independen, digunakan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan program SPSS 27.00 dengan taraf signifikansi .05.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

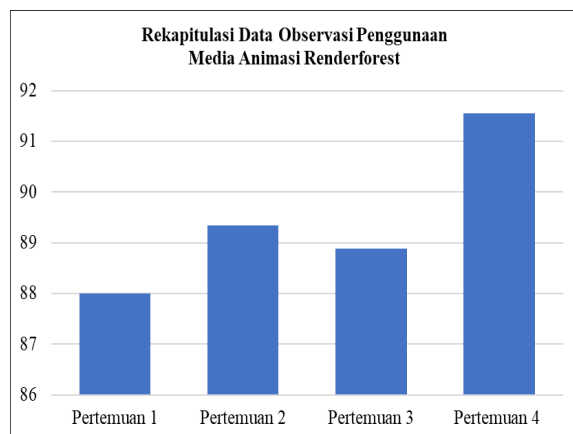
### Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama empat sesi di kelas eksperimen, peserta melihat lembar observasi. Tiga guru Pendidikan Pancasila melakukan observasi menggunakan instrumen penelitian. Observasi ini dilakukan untuk menilai efektivitas materi pembelajaran animasi *Renderforest* serta pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa dan proses pembelajaran. Untuk setiap pernyataan, lembar observasi menggunakan skala penilaian dari 1 hingga 5. Hasil penelitian tentang penggunaan media animasi *Renderforest* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila menunjukkan bahwa materi yang disajikan sesuai dengan kemampuan dan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Gambar dan cerita yang saling melengkapi menyampaikan informasi secara jelas, membuat pelajaran lebih mudah dipahami siswa. Animasi membantu pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dengan menggunakan gerakan visual dan narasi yang lugas, didukung oleh bahasa yang mudah dipahami dan sesuai dengan perkembangan usia. Selain itu, konten animasi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa karena terhubung dengan skenario dunia nyata.

Para siswa sangat tertarik dan antusias terhadap pelajaran tersebut, dan mereka memperhatikan animasi dengan saksama. Keterlibatan antusias mereka dalam mengajukan pertanyaan, memberikan jawaban, dan bereaksi terhadap animasi menunjukkan hal ini. Selain itu, animasi tersebut mendorong percakapan langsung antara siswa dan instruktur, meningkatkan minat mereka dalam memahami materi pelajaran. Urutan konten video disusun secara terstruktur dan mudah diikuti. Setiap bagian animasi menunjukkan poin-poin penting

dengan penekanan visual. Dengan dukungan visual yang proporsional dan tidak berlebihan, perpaduan gambar, teks, dan audio berjalan secara harmonis tanpa tumpang tindih. Penggunaan konsisten warna, font, dan gaya visual juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Secara keseluruhan, media animasi *Renderforest* adalah alat pembelajaran yang berguna dan menarik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi *Renderforest* dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat telah berjalan efektif, optimal, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dirancang. Terbukti bahwa penggunaan media animasi ini membantu proses pembelajaran dengan baik, meningkatkan keterlibatan siswa, dan berdampak positif pada pemahaman dan hasil belajar siswa.

Berikut hasil dari rekapitulasi lembar observasi dari pertemuan pertama hingga pertemuan keempat ditunjukkan di bawah ini:



Gambar 1. Rekapitulasi Data Observasi

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025

Pada gambar 1 menunjukkan peningkatan skor observasi penggunaan media animasi *Renderforest* pada setiap pertemuan. Hasil rata-rata 88 pada pertemuan pertama, 89.33 pada pertemuan kedua, 88.89 pada pertemuan ketiga, dan 91.56 pada pertemuan keempat. Peningkatan nilai observasi ini menunjukkan bahwa peneliti telah menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media animasi secara teratur dan konsisten. Selain itu, data menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *Renderforest* meningkatkan keterlaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, animasi telah digunakan secara efektif untuk mengajar dan menunjukkan perkembangan yang signifikan di setiap pertemuan.

Alat tes yang dibuat peneliti diuji validitasnya untuk memastikan bahwa mereka

layak digunakan. Uji ini dilakukan pada 30 orang yang terdaftar di kelas X.4. Uji ini dilakukan dengan menggunakan versi SPSS 27.00. Validitas setiap item dinilai dengan membandingkan nilai  $r$  yang diperoleh dengan nilai  $r$  tabel pada tingkat signifikansi 5% ( $\alpha = .05$ ). Dengan ukuran sampel  $N = 30$ , nilai  $r$  tabel adalah .361. Item dianggap valid jika nilai  $r$  yang dihitung lebih tinggi daripada nilai  $r$  tabel. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa nilai Pearson (korelasi) total untuk masing-masing dari empat pertanyaan berkisar antara .371 hingga .673. Setiap dari empat puluh pertanyaan dianggap sah dan sesuai untuk digunakan sebagai instrumen penelitian. Hal ini karena setiap nilai tersebut melebihi nilai  $r$  tabel (.361).

Setelah uji validitas selesai, uji reliabilitas dilakukan untuk memastikan konsistensi instrumen, atau apakah tes akan menghasilkan hasil yang sama jika diberikan kembali pada objek yang sama. Uji ini dilakukan menggunakan *Cronbach's Alpha* dan SPSS versi 27.00.

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Reliability Statistics</i>	
<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.908	40

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025

Nilai *alpha Cronbach* sebesar .908 ditemukan berdasarkan temuan uji reliabilitas pada Tabel 2, yang berarti bahwa item dengan skor .908 atau lebih tinggi dianggap konsisten dan dapat diandalkan.

Peneliti juga mengklasifikasikan butir-butir soal ke dalam kategori mudah, sedang, dan sulit berdasarkan tingkat kesulitannya menggunakan SPSS versi 27.00. Menurut hasil analisis, 16 dari 40 butir soal termasuk dalam kategori mudah, 18 dalam kategori sedang, dan 6 dalam kategori sulit.

Selain itu, SPSS versi 27.00 digunakan untuk analisis daya pembeda. Dua dari empat puluh pertanyaan yang diperiksa termasuk dalam kategori sangat baik, dengan nilai korelasi minimal .60, menurut hasil pengujian. Tiga belas pertanyaan termasuk dalam kategori cukup, dengan nilai korelasi berkisar antara .32 hingga .39, sedangkan dua puluh lima pertanyaan termasuk dalam kategori baik, dengan nilai korelasi antara .40 dan .59. Secara keseluruhan, ditentukan bahwa instrumen pertanyaan memiliki daya pembeda yang baik karena tidak ada pertanyaan yang ditemukan termasuk dalam kelompok yang buruk.

Tes yang terdiri dari 40 soal pilihan ganda valid dengan lima pilihan jawaban, memberikan data pengukuran untuk hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila fase E dengan elemen Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Soal-soal tersebut kemudian diberikan kepada 36 siswa kelas X.3 sebagai kelompok kontrol dan 36 siswa kelas X.6 sebagai kelompok eksperimen menggunakan *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil belajar yang dicapai oleh siswa di kelas eksperimen dan kontrol SMA Negeri 1 Indralaya:

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil *Pretest-Posttest* Peserta Didik Kelas Eksperimen

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AIS	45	73
2.	ASF	40	68
3.	AY	38	70
4.	AR	45	73
5.	FN	48	83
6.	G	30	65
7.	I	47	67
8.	KD	55	75
9.	K	33	75
10.	KA	43	65
11.	KPL	40	75
12.	KWK	37	73
13.	LR	33	65
14.	MAP	33	75
15.	MAZB	38	73
16.	MRN	53	80
17.	MZA	48	65
18.	MD	50	80
19.	MF	40	68
20.	MGJ	43	73
21.	MID	53	83
22.	NP	38	73
23.	NL	55	78
24.	ND	38	83
25.	NF	43	70
26.	NAB	48	75
27.	NSJ	15	68
28.	NAF	38	75
29.	NR	25	73
30.	N	43	53
31.	MMA	40	75
32.	PI	25	75
33.	PA	50	85
34.	PFAZ	43	70
35.	RS	23	70
36.	TNP	48	98
Jumlah		1454	2638
<b>Rata-rata</b>		<b>40.39</b>	<b>73.47</b>

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025

Menurut hasil *pretest* dan *posttest* pada Tabel 3, siswa di kelas eksperimen memiliki skor rata-rata yang significantly lebih tinggi setelah perlakuan. Selain itu, hasil *pretest* dan *posttest* untuk kelas kontrol ditunjukkan pada Tabel 4 untuk memberikan ringkasan perbandingan hasil belajar siswa yang tidak mendapatkan perlakuan.

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil *Pretest-Posttest* Peserta Didik Kelas Kontrol

No.	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1.	AT	40	68
2.	A	43	68
3.	ASN	45	65
4.	AV	58	80
5.	AD	23	43
6.	AM	33	65
7.	AAAP	45	75
8.	ABJ	38	77
9.	AH	58	73
10.	BT	28	67
11.	BC	38	60
12.	CMA	30	70
13.	CP	40	68
14.	CH	35	53
15.	CN	58	80
16.	DR	28	53
17.	DAW	35	78
18.	DKD	30	63
19.	FSP	58	65
20.	FKA	43	75
21.	FNS	53	80
22.	FDN	43	77
23.	HH	58	80
24.	I	15	53
25.	IS	55	78
26.	MPR	28	80
27.	MRAF	38	68
28.	MAT	50	68
29.	MAFA	30	53
30.	MNR	48	75
31.	P	25	50
32.	SD	23	80
33.	SA	33	53
34.	SF	25	55
35.	SFS	33	65
36.	YDM	27	70
Jumlah		1380	2425
<b>Rata-rata</b>		<b>38.33</b>	<b>67.53</b>

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025  
Berdasarkan temuan penelitian, skor rata-rata pembelajaran siswa juga dirangkum.

Sebelum menggunakan media animasi *Renderforest*, hasil rata-rata pembelajaran siswa di kelas eksperimen X.6 adalah 40.39, dengan skor tertinggi 98 dan terendah 53. Skor rata-rata meningkat menjadi 73.47 setelah empat sesi menggunakan media animasi *Renderforest*; skor maksimum adalah 98, sedangkan skor terendah adalah 53. Sedangkan, sebelum penggunaan media video untuk pengajaran, kelompok kontrol menerima skor rata-rata 38.33. Skor rata-rata 67.53 diperoleh dari empat pertemuan berbasis video.

Tabel 8. Nilai Hasil Belajar Peserta Didik

Kelas	Pretest	Posttest
X.6 (Eksperimen)	40.39	73.47
X.3 (Kontrol)	38.33	67.53

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025

Data harus memenuhi kriteria distribusi normal dan homogen sebelum uji t dapat dilakukan. SPSS versi 27.00 digunakan untuk melakukan uji homogenitas dan normalitas. Tabel berikut menampilkan hasilnya:

Tabel 9. Hasil Uji Normalitas

Data	Sig.	Keterangan
Pretest_Eksperimen	.200*	Normal
Posttest_Eksperimen	.170	Normal
Pretest_Kontrol	.200*	Normal
Posttest_Kontrol	.200*	Normal

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025

Tabel 10. Hasil Uji Homogenitas

<i>Test of Homogeneity of Variances</i>			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.333	1	70	.566

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025

Nilai signifikansi *pretest* untuk kelas eksperimen adalah .200, lebih besar dari .05, berdasarkan hasil uji normalitas pada Tabel 6, menunjukkan bahwa data terdistribusi normal. Nilai signifikansi *pretest* kelas kontrol adalah .200, yang lebih besar dari .05, menunjukkan bahwa data normal dan dapat diterima. Data tidak terdistribusi normal, seperti yang ditunjukkan oleh nilai signifikansi *posttest* kelas kontrol sebesar .170, yang lebih besar dari .05. Hasil *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol semuanya terdistribusi secara teratur.

Hasil uji homogenitas ditunjukkan dalam tabel 7, dengan nilai signifikansi .566, lebih tinggi dari .05. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar siswa adalah

sama. Kondisi ini menunjukkan bahwa ada keragaman yang sebanding dalam data kedua kelompok. Oleh karena itu, analisis lanjutan dapat dilakukan untuk mengevaluasi seberapa efektif penggunaan media animasi *Renderforest* terhadap hasil pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya.

Dengan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 27.00, statistik parametrik digunakan untuk menganalisis data melalui pengujian hipotesis menggunakan uji t independen dengan tipe uji sampel independen. Hasil temuannya adalah sebagai berikut:

Tabel 11. Hasil Uji Hipotesis

Variabel	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Keterangan
Hasil Belajar	.007	5.944	Signifikan

Sumber: Data primer diolah peneliti, tahun 2025

Berdasarkan tabel 8, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa SMA Negeri 1 Indralaya telah ditingkatkan dengan menggunakan media animasi *Renderforest*. Hasil uji coba t-test independen menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak, dengan Nilai Sig. (2-tailed) sebesar .007 ( $p < .05$ ). Oleh karena itu, ada perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan perbedaan nilai rata-rata sebesar 5.944, siswa yang menggunakan media animasi *Renderforest* memiliki hasil belajar yang lebih baik daripada siswa yang menggunakan media tersebut.

## Pembahasan

Menurut temuan penelitian, skor rata-rata *posttest* kelas eksperimen adalah 73.47, sedangkan skor kelompok kontrol hanya 67.53. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar lebih tinggi bagi siswa yang menggunakan media animasi *Renderforest* dibandingkan dengan mereka yang menggunakan media tradisional. Temuan ini konsisten dengan Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia Mayer, yang menyatakan bahwa manusia memproses informasi terutama melalui dua saluran: saluran visual (gambar, diagram, atau film) dan saluran verbal (kata-kata atau tulisan). Media animasi *Renderforest* menggabungkan kedua saluran tersebut sekaligus, yang memungkinkan siswa untuk mengolah informasi secara lebih mendalam. Menggabungkan suara, gerak visual, dan teks membuat konten lebih mudah dipahami dan memperkuat proses penyimpanan.

Hal ini ditemukan selama proses pembelajaran melalui pengamatan yang dilakukan selama beberapa sesi. Selama pelajaran eksperimental yang menggunakan media animasi *Renderforest*, siswa tampak lebih memperhatikan penjelasan guru. Siswa membaca teks yang muncul dan mendengarkan cerita yang disertakan dengan visual. Mereka juga mengikuti alur animasi. Setelah menonton animasi, siswa dapat mengungkapkan kembali isi materi, membuat argumen, dan menanggapi pendapat temannya. Siswa menunjukkan lebih banyak interaksi selama pembelajaran. Pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan ketika dianimasikan, seperti yang ditunjukkan oleh siswa yang antusias menjawab pertanyaan guru. Hasil ini sejalan dengan *Dual Coding Theory (DCT)*, yang diusulkan oleh Paivio. DCT menjelaskan bahwa manusia menggunakan dua sistem representasi simbolik: verbal dan non-verbal.

Kedua sistem ini diaktifkan secara bersamaan memungkinkan pemahaman dan penyimpanan data yang lebih baik karena dua jalur pemrosesan yang saling mendukung memperoleh data. Berbeda dengan kelas kontrol yang menggunakan video pembelajaran dari *Youtube*, tingkat keterlibatan siswa terlihat lebih rendah. Video *Youtube* biasanya informatif dan tidak dimaksudkan untuk menekankan poin-poin pembelajaran yang penting, sehingga beberapa siswa kesulitan memahami alur video dan kurang mampu menjelaskan kembali materi. Dibandingkan dengan kelas eksperimen, siswa memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi di kelas kontrol. Oleh karena itu, penggunaan media animasi *Renderforest* tidak hanya meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa, tetapi juga meningkatkan proses pengolahan informasi melalui aktivasi ganda sistem verbal dan non-verbal sebagaimana dijelaskan dalam teori Paivio, dan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

Dalam kelas kontrol, media pembelajaran video dari *Youtube* tidak dapat membantu siswa memahami topik secara menyeluruh. Fokus dari pertemuan pertama dan kedua adalah penerapan perilaku taat hukum. Video kelas kontrol biasanya hanya memberikan penjelasan visual singkat tentang contoh perilaku yang tidak patuh atau melanggar aturan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, video tersebut tidak selalu memberikan konteks yang lengkap, seperti latar belakang kejadian, alasan hukum di balik tindakan tertentu, atau penjelasan rinci tentang

jenis aturan yang dibahas. Akibatnya, siswa di kelas kontrol hanya dapat memahami gambaran umum dari video yang ditonton tanpa memahami makna hukum yang lebih mendalam. Selain itu, beberapa siswa menghadapi kesulitan untuk mengaitkan contoh video dengan gagasan perilaku taat hukum yang sebenarnya diharapkan diajarkan dalam pendidikan Pancasila.

Hal ini mengurangi kemampuan siswa untuk memahami materi di kelas eksperimen yang menggunakan animasi, karena animasi menampilkan alur materi yang lebih terorganisir, terkonsentrasi, dan mudah diikuti. Berdasarkan penjelasan tersebut, jelas bahwa penggunaan media animasi dapat membantu siswa belajar lebih baik. Hal ini sejalan dengan pendapat Bulkani (2022) yang menyatakan bahwa animasi adalah salah satu jenis pembelajaran interaktif yang menyenangkan dan mudah dipahami karena memiliki tampilan menarik berupa gambar bergerak yang dipadukan dengan suara. Karena konten disampaikan melalui animasi yang dinamis, jelas, dan terorganisir, siswa lebih mampu memahami konsep, membuat hubungan antar informasi, dan mengingat apa yang telah mereka pelajari. Karena itu, media animasi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila selain bertindak sebagai alat bantu visual.

Hasil ini terjadi karena media animasi *Renderforest* mampu menyajikan materi pembelajaran dengan lebih efektif secara kognitif dan meningkatkan keterlibatan siswa. Ini disebabkan oleh fakta bahwa media animasi *Renderforest* menggabungkan elemen visual, audio, dan teks sekaligus mengaktifkan dua saluran pemrosesan informasi, yaitu visual dan verbal. Sebagaimana dijelaskan oleh Teori Kognitif Pembelajaran Multimedia oleh Mayer dan *Dual Coding Theory (DCT)* oleh Paivio, aktivitas ganda ini membantu siswa memahami lebih baik materi dan menyimpannya dalam ingatan untuk waktu yang lama.

Selain itu, penyajian materi melalui animasi lebih terstruktur, fokus, dan kontekstual, dan bahwa peserta didik lebih mudah mengikuti alur pembelajaran. Animasi mengurutkan materi secara sistematis, menekankan konsep penting, dan memberikan contoh yang relevan. Ini membantu peserta didik mengurangi beban kognitif saat mempelajari konsep Pendidikan Pancasila yang abstrak.

Faktor yang memengaruhi yaitu meningkatnya perhatian, motivasi, dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Dengan

media animasi yang menarik secara visual, pelajaran menjadi tidak monoton. Ini mendorong siswa untuk lebih terlibat, bertanya, berbicara, dan mengemukakan pendapat. Kondisi ini berbeda dengan penggunaan video pembelajaran konvensional, yang biasanya informatif dan pasif. Akibatnya, siswa kurang terlibat.

Dengan demikian, hasil belajar yang lebih baik di kelas eksperimen dicapai sebagai hasil dari kombinasi antara pemrosesan informasi yang efektif, penyajian materi yang terorganisir, dan peningkatan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar selama pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Nurul Azizar Rohma (2024) yang menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi *Renderforest* memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa kelas I pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Meskipun berbeda pada jenjang pendidikan dan mata pelajaran, kesamaan temuan tersebut menunjukkan bahwa media animasi *Renderforest* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami.

Selain itu, temuan penelitian ini juga didukung oleh penelitian Ema Lestari (Lestari, 2021) yang menyatakan bahwa penggunaan media animasi berpengaruh nyata terhadap hasil belajar siswa pada materi sistem pencernaan di tingkat SMP. Penelitian tersebut menegaskan bahwa animasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan dan perhatian siswa selama proses pembelajaran, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar. Hal ini sejalan dengan hasil observasi dalam penelitian ini, di mana peserta didik pada kelas eksperimen tampak lebih fokus, antusias, dan aktif selama pembelajaran berlangsung.

Selanjutnya, hasil penelitian ini konsisten dengan penelitian Yunita Mutiara Harahap dan Sofia Idawati Lubis (2021) yang menemukan bahwa pembelajaran blended learning berbasis aplikasi *Renderforest* mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Kesamaan temuan ini menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *Renderforest* tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi, tetapi juga berdampak positif terhadap pemahaman konsep pada mata pelajaran lain, termasuk Pendidikan Pancasila.

Hasil ini menegaskan bahwa penggunaan media animasi *Renderforest* memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Secara keseluruhan, hasil pengujian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi *Renderforest* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SMA Negeri 1 Indralaya.

## SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa di SMA Negeri 1 Indralaya yang belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila mendapatkan hasil belajar yang baik dengan menggunakan media animasi *Renderforest*. Hasil *posttest* menunjukkan hal ini: kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata 73.47, lebih tinggi daripada kelas kontrol, yang hanya memperoleh 67.53. Dengan perbedaan ini, siswa yang menggunakan media animasi *Renderforest* lebih memahami materi. Hasil uji hipotesis menggunakan uji sampel independen juga mendukung temuan tersebut. *Nilai Sig. (2-tailed)* sebesar .007 (< .05) menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak karena adanya perbedaan substansial antara hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media animasi *Renderforest* layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif karena dapat meningkatkan hasil belajar siswa di SMA Negeri 1 Indralaya.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru, khususnya guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan dapat memanfaatkan media animasi *Renderforest* secara efektif dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikannya dengan tujuan pembelajaran, sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat. Selain itu, diharapkan bahwa peserta didik akan lebih aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media ini. Selain itu, sekolah diharapkan dapat membantu dan mendukung guru dan siswa melalui penyediaan perangkat digital dan penguatan penggunaan media animasi *Renderforest* secara efektif dalam proses pembelajaran. Ini akan memungkinkan peningkatan terus-menerus dalam kualitas dan efektivitas proses pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. Y. (2024). Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbantuan Renderforest Berbasis Kolaborasi. *Jurnal Praktik Baik Pembelajaran Sekolah dan Pesantren*, 3(02), 60–72. <https://doi.org/10.56741/pbpsp.v3i02.583>
- AlShaikh, R., Al-Malki, N., & Almasre, M. (2024). The implementation of the cognitive theory of multimedia learning in the design and evaluation of an AI educational video assistant utilizing large language models. *Heliyon*, 10(3), e25361. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e25361>
- Amelia, C., & Manurung, A. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Audiovisual Powtoon terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 4346–4355. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2848>
- Ayunda, K., & Ridayani, R. (2025). Pengaruh penggunaan Gadget terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PPKn d SMP Negeri 1 Karang Baru Kabupaten Aceh Tamiang. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(1), 77–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n1.2025.pp43-49>
- Bulkani, Fatchurahman, M., Adella, H., & Andi Setiawan, M. (2022). Development of animation learning media based on local wisdom to improve student learning outcomes in elementary schools media berbasis kearifan lokal untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. *International Journal of Instruction*, 15(1), 55–72. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1331543.pdf>
- Chotimah, U., & Fatihah, H. (2022). *PENDAMPINGAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TIK BAGI GURU DALAM MGMP PPKN SMP*. 5(2), 72–80.
- Dewi, F. F., & Handayani, S. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2530–2540. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1229>
- Erlande, R. (2024). Akselerasi pendidikan karakter melalui integrasi kearifan lokal dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Journal of Humanities and Civic Education*, 2(1), 1–8.
- Erlande, R., & Chotimah, U. (2023). *The Effect of the Application of the Treffinger Model on Creative Thinking Ability in Pancasila and Civic Education Class VII SMPN 17* (Vol. 1). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-096-1>
- Fatimah, N., Mujiyanto, G., & Yudiantoro, K. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kurikulum Merdeka Siswa Kelas IB SDN 02 Girimoyo Malang Melalui Problem Based Learning. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 76–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v8.n2.2023.pp76-86>
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Eka Putri, D. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1), 73–83. <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>
- Fidyaningrum, R. A., & Prasetyo, W. H. (2023). Pengaruh Perhatian Orang Tua terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan pada Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 8(2), 87–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v8.n2.2023.pp87-96>
- Harahap, Y. M., & Lubis, S. I. (2021). *PENGARUH BLENDED LEARNING BERBASIS APLIKASI MEMBACA PEMAHAMAN PADA SISWA MAS YASPI LABUHAN*. 9(4), 123–127.
- Harahap, Y. M., Rahmawati, W. T., & Lubis, S. I. (2023). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Renderforest Berbasis Pengajaran Blended Learning. *Wahana Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 18–22. <https://doi.org/10.56211/wahana.v2i1.238>
- Kotimah, E. K. (2024). Meningkatkan pendidikan sains menjelajahi dampak

- video animasi powtoon dalam instruksi IPA. *Katera: Jurnal Sains dan Teknologi*, 1(1), 5–12. <https://journal.lintasgenerasi.com/index.php/katera/article/view/26>
- Lestari, E. (2021). *PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SISTEM PENCERNAAN SMP PGRI 2 SEKAMPUNG*. INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) METRO. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5441>
- Naifio, E. R. M., Fitriani, & Siahaan, M. M. L. (2023). Analisis Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas VII berdasarkan Taksonomi Solo (Structure Of Observed Learning Outcomes) pada Materi Perbandingan. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 67–78. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5441>
- Pagarra, H., Syawaluddin, Ahmad Krismanto, W., & Sayidiman. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Ridwan, I. F. (2023). Wakaf Tunai: Pencapaian Pendidikan Tinggi Berkualitas. *La Zhulma: Jurnal Ekonomi Syariah*, 2(1), 1–14.
- Rizqiyani, R., Karnita, N., Laela, W., Wati, K., & Rasilah, R. (2024). Pembelajaran Bangun Ruang Menggunakan Media Video Animasi. *Didactical Mathematics*, 6(2), 222–229. <https://doi.org/10.31949/dm.v6i2.10552>
- Rohma, A. N. (2024). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI RENDERFOREST TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA FASE A KELAS I PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SDN JABAAN I. (STKIP PGRI) SUMENEP*.
- Rosfiani, O., Nuraini, A., Fauziah, I. N., & Ubaidillah, M. A. (2025). Efektivitas Model Pembelajaran Problem Based Learning dalam Meningkatkan Hasil Belajar PKN Materi Musyawarah Siswa Kelas II di SDS An-Nuriyah. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(1), 87–96. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n1.2025.pp87-96>
- Rosyida, J. A., & Agustin, I. (2025). Analisis Tingkat Validitas Media Prezi Berbasis Augmented Reality Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Siswa Kelas VI SD. *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*, 10(2), 163–172. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/jpk.v10.n2.2025.pp138147>
- Santayuda, I., Chotimah, U., & Mutiara, T. M. (2025). *Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI . 5 Melalui Penggunaan Media Baamboozle Dalam Proses Pendidikan Pancasila di SMAN 3 Palembang 1 Indra Enhancing Students ' Learning Interest in Class XI . 5 Through The use of Baamboozle Media in The Proce.* 4(1), 564–578.
- Sukses Dakhi, A. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(03), 283–294. <https://doi.org/10.59141/japendi.v1i03.33>
- Suppiah Nachiappan. (2022). Peranan Teori Dual Coding dan Proses Kognisi dalam Pedagogi Hermeneutik. *Jurnal Pendidikan Bitara* 6, 6, 1–15.
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*, 587–594. <https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702>
- Wulandari, Sumarni, S., & Chotimah, U. (2023). *ANALISIS KEBUTUHAN KEMAMPUAN MENGINGAT ANAK USIA DINI MENGGUNAKAN AUDIO VISUAL LANTUNAN ASMAUL HUSNA*. 7(2), 211–220. <https://doi.org/10.29313/ga:jpaud.v7i1.12740>