

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

##### 5.1.1. Pengaruh Penggunaan Video Animasi Terhadap Peningkatan *Civic Competence* pada Materi Menerapkan Nilai-Nilai Pancasila Kelas 1 Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa penggunaan video animasi memiliki pengaruh yang berbeda terhadap masing-masing aspek *civic competence*, yaitu *civic knowledge*, *civic skills*, dan *civic disposition*. Pada aspek *civic knowledge*, hasil analisis deskriptif menunjukkan adanya peningkatan skor antara *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen. Meskipun hasil uji normalitas menyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, uji nonparametrik *Wilcoxon Signed Rank Test* menghasilkan nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$ , yang berarti terdapat perubahan atau pengaruh yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Temuan ini menunjukkan bahwa video animasi mampu membantu siswa memahami konsep-konsep dasar nilai-nilai Pancasila secara lebih konkret dan visual, sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa fase A yang masih berada pada tahap operasional konkret. Berbeda halnya dengan aspek *civic skills*, meskipun secara deskriptif terjadi peningkatan antara hasil *pretest* dan *posttest*, hasil uji *Wilcoxon* menunjukkan nilai *Sig.*  $0,317 \geq 0,05$ . Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan secara statistik dalam *civic skills* siswa setelah penerapan video animasi. Hasil ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya adalah bahwa pengembangan *civic skills* memerlukan waktu, pembiasaan, dan praktik langsung yang lebih intensif, tidak cukup hanya melalui media visual. Sementara itu, pada aspek *civic disposition*, terjadi peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* serta hasil uji *Wilcoxon* juga menunjukkan nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$ , artinya terdapat pengaruh signifikan setelah penerapan video animasi. Hal ini menunjukkan bahwa tayangan video dikemas dengan cerita, tokoh,

dan ilustrasi nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dapat memengaruhi sikap dan disposisi terhadap nilai-nilai kemanusiaan dan kebangsaan. Media video animasi yang menyentuh ranah afektif terbukti mampu membangun empati, kepedulian, dan sikap positif secara lebih efektif. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mendukung temuan bahwa penggunaan video animasi memiliki pengaruh yang signifikan terhadap aspek *civic knowledge* dan *civic disposition*, namun belum cukup kuat dalam mengembangkan *civic skills* siswa. Dengan demikian, dalam upaya membentuk *civic competence* yang utuh, penggunaan video animasi perlu didukung oleh strategi pembelajaran lain, terutama dalam mengembangkan *civic skills* siswa.

### **5.1.2. Peningkatan Civic Competence Siswa yang Belajar Menggunakan Video Animasi dengan Siswa yang Belajar Menggunakan Metode Konvensional**

Hasil analisis menunjukkan bahwa pengaruh media video animasi berbeda pada masing-masing aspek *civic competence*. Pada aspek *civic knowledge*, antara kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Kemudian, hasil uji *N-Gain* menunjukkan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol berkategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa kedua kelompok mengalami pembelajaran yang efektif. Berdasarkan hasil uji *Mann Whitney*, hasil menunjukkan nilai *Sig.*  $0,000 < 0,05$ , artinya terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dengan demikian, meskipun peningkatan terjadi pada kedua kelompok, siswa yang belajar menggunakan video animasi menunjukkan perbedaan yang lebih unggul secara statistik dalam aspek *civic knowledge* dibandingkan siswa yang menggunakan metode konvensional. Aspek *civic skills*, juga mengalami peningkatan pada *pretest* dan *posttest*. Uji *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori sedang, sedangkan kelas kontrol justru berada pada kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa peningkatan *civic skills* justru lebih besar pada kelas kontrol. Uji *Mann Whitney* menghasilkan nilai *Sig.*  $0,317 \geq 0,05$ , artinya tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok dalam aspek *civic skills*.

Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi tidak memberikan keunggulan yang berarti dibandingkan metode konvensional dalam mengembangkan *civic skills*. Salah satu kemungkinan penyebabnya adalah bahwa *civic skills* membutuhkan pendekatan praktik langsung yang tidak cukup jika hanya diajarkan melalui media visual. Pada aspek *civic disposition*, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami peningkatan antara *pretest* dan *posttest*. Hasil uji *N-Gain* menunjukkan bahwa kelas eksperimen berada pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol berada pada kategori sedang. Perbedaan ini menunjukkan bahwa media video animasi memiliki daya tarik emosional dan afektif yang lebih kuat dibandingkan metode konvensional. Hasil uji *Mann Whitney* menunjukkan nilai *Sig.*  $0,018 < 0,05$ , maka terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan antara dua kelompok. Artinya, siswa yang belajar menggunakan video animasi memiliki sikap dan disposisi kewarganegaraan yang lebih berkembang secara signifikan dibandingkan siswa yang belajar melalui metode konvensional.

Berdasarkan hasil analisis, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan *civic competence* antara siswa yang menggunakan video animasi dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Perbedaan tersebut secara signifikan terlihat pada aspek *civic knowledge* dan *civic disposition*, di mana video animasi terbukti lebih efektif. Namun, pada aspek *civic skills*, tidak ditemukan perbedaan yang signifikan, bahkan peningkatan lebih besar terjadi di kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa efektivitas media pembelajaran tidak selalu seragam untuk semua aspek kompetensi, dan perlu dipadukan dengan strategi pembelajaran lain yang melibatkan praktik langsung, terutama dalam pengembangan *civic skills*.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil temuan dan simpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat menjadi masukan bagi pihak-pihak terkait. Saran ini disusun sebagai bentuk kontribusi terhadap pengembangan praktik pembelajaran dan sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya. Harapannya, saran ini dapat mendukung peningkatan kualitas

pembelajaran dan penguatan *civic competence* siswa, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Adapun saran, sebagai berikut.

### **5.2.1. Bagi Guru Sekolah Dasar**

Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran disarankan untuk terus dikembangkan, khususnya pada materi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila. Media ini terbukti efektif dalam meningkatkan aspek *civic knowledge* dan *civic disposition*. Namun demikian, untuk mengembangkan *civic skills*, guru perlu mengombinasikan video animasi dengan strategi pembelajaran berbasis praktik langsung untuk memperkuat pengalaman siswa dalam menerapkan nilai-nilai yang dipelajari dalam konteks nyata.

### **5.2.2. Bagi Sekolah dan Pemangku Kebijakan**

Sekolah dasar diharapkan dapat menyediakan sarana pendukung pembelajaran berbasis digital seperti proyektor, speaker, dan koneksi internet agar media video animasi dapat digunakan secara optimal di kelas. Selain itu, pelatihan bagi guru dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif perlu ditingkatkan agar mereka mampu merancang pembelajaran yang menyeluruh dan adaptif terhadap kebutuhan siswa.

### **5.2.3. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Penelitian lebih lanjut, disarankan untuk mengeksplorasi bentuk media pembelajaran lain atau mengombinasikan video animasi dengan model pembelajaran aktif. Penelitian juga dapat diperluas pada jenjang kelas yang berbeda serta dilakukan dalam rentang waktu yang lebih panjang agar pengaruh terhadap *civic skills* dapat terlihat secara lebih signifikan serta gunakan instrumen yang dapat diterapkan kepada seluruh siswa agar tidak bersifat agregat.