

8/4/24, **PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF ANIMASI CANVA
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA**

**(Studi Kuantitatif pada Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Sukaraja
Kabupaten Bogor)**



Annisa Sukmana

1401620003

Skripsi Ini Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Dalam Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)

PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN

FAKULTAS ILMU SOSIAL

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

ABSTRAK

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

Annisa Sukmana. Pengaruh Multimedia Interaktif Animasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila. Skripsi. Jakarta: Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh multimedia interaktif animasi *canva* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hasil belajar ialah salah satu indikator yang digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman peserta didik setelah menyelesaikan proses pembelajaran.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *pre-experimental* serta memakai desain *one group pretest-posttest*. Penelitian ini berlokasi di SMA Negeri 1 Sukaraja, Kabupaten Bogor dengan populasi kelas X sebanyak 350 peserta didik. Sampel yang digunakan pada penelitian ialah sebesar 36 peserta didik kelas X-7. Sampel ini diperoleh dengan menggunakan Teknik *Nonprobability Sampling* serta jenis *purposive*. Data hasil belajar peserta didik didapatkan dari nilai *pretest-posttest* yang diberikan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang artinya kurang dari 0,05. Sehingga, kesimpulan dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh dari penggunaan multimedia interaktif animasi *canva* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Berdasarkan hasil perhitungan uji determinasi didapatkan angka sebesar 56% yang berarti multimedia interaktif memiliki pengaruh kuat terhadap hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif Animasi, *Canva*, Hasil Belajar

ABSTRACT

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

Annisa Sukmana. The Effect of Canva Animation Interactive Multimedia on Student Learning Outcomes in Pancasila Education Subjects. Thesis. Jakarta: Pancasila and Citizenship Education. Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta. 2024.

This study aims to examine the effect of canva animation interactive multimedia on student learning outcomes in Pancasila Education subjects. Learning outcomes are one of the indicators used to measure the ability of students to understand after completing the learning process.

The approach used in this research is to use a quantitative approach with pre-experimental methods and use a one group pretest-posttest design. This research is located at SMA Negeri 1 Sukaraja, Bogor Regency with a class X population of 350 students. The sample used in the study was 36 students of class X-7. This sample was obtained using Nonprobability Sampling Technique and purposive type. Data on student learning outcomes are obtained from the pretest-posttest scores given.

The results showed that the significance value was 0.000 which means less than 0.05. So, the conclusion of this study is that there is an effect of using interactive multimedia animation canva on student learning outcomes in Pancasila Education subjects. Based on the results of the determination test calculation, a figure of 56% was obtained, which means that interactive multimedia has a strong influence on student learning outcomes.

Keywords: Animated Interactive Multimedia, Canva, Learning Outcomes

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI
Penanggung Jawab Dekan Fakultas Ilmu Sosial
Universitas Negeri Jakarta



TIM PENGUJI

No	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1	<u>Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd</u> NIP. 197509072008121003 Ketua Sidang		8 Juli 2024
2	<u>Iqbal Syafrudin, S.Pd., M.I.P</u> NIP. 198902062019031015 Sekretaris Sidang		8 Juli 2024
3	<u>Dr. Yasnita, M.Si</u> NIP. 197503032005012001 Penguji Ahli		10 Juli 2024
4	<u>Prof. Dr. Etin Solihatin, M.Pd</u> NIP. 196601011989032003 Pembimbing I		18 Juli 2024
5	<u>Dr. Raharjo, M.Si</u> NIP. 197604172005011003 Pembimbing II		12 Juli 2024

Tanggal Lulus 3 Juli 2024

LEMBAR ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Sukmana

No. Registrasi : 1401620003

Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul **“Pengaruh Multimedia Interaktif Animasi Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif pada Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor)”** adalah benar karya sendiri dan segala sumber yang menjadi referensi dalam penelitian telah dicantumkan dengan sebenar-benarnya.

Bogor, 5 Juli 2024



Annisa Sukmana



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220
Telepon/Faksimili: 021-4894221
Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Annisa Sukmana
NIM : 1401620003
Fakultas/Prodi : Fakultas Ilmu Sosial / Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Alamat email : annisasukmana90@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

**PENGARUH MULTIMEDIA INTERAKTIF ANIMASI CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (Studi Kuantitatif
pada Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Sukaraja Kabupaten Bogor)**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 3 Juli 2024



Annisa Sukmana

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

“Tidak ada kesuksesan yang bisa dicapai seperti membalikkan telapak tangan.
Tidak ada keberhasilan tanpa kerja keras, keuletan, kegigihan, dan
kedisiplinan.”

(Chairul Tanjung)

Kesuksesan adalah hasil dari kerja keras dan ketekunan. Untuk mencapai sebuah kesuksesan, dibutuhkan usaha yang gigih dan pantang menyerah. Keberhasilan tidak datang begitu saja, melainkan membutuhkan dedikasi, upaya, serta ketekunan dalam menghadapi berbagai tantangan.

Skripsi ini akan saya persembahkan kepada keluarga saya khususnya kedua orangtua saya yang telah memberikan dukungan, doa, dan kasih sayang kepada saya. Terimakasih atas segala pengorbanan, nasihat, dan semangat yang telah kalian berikan dan curahkan agar saya terus memiliki motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. Kepada dosen pembimbing, terimakasih karena telah memberikan ilmu dan membimbing serta memberikan arahan selama proses penyusunan skripsi ini. Kepada SMAN 1 Sukaraja yang telah memberikan saya kesempatan untuk dapat melakukan penelitian di sekolah. Dan tidak lupa kepada teman-teman yang mendukung serta memberi semangat juga kebersamaan selama masa perkuliahan dan penyusunan skripsi ini. Saya persembahkan skripsi ini seluruhnya bagi seluruh pihak yang telah ikut andil dalam proses penyusunan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Skripsi yang berjudul “Pengaruh Multimedia Interaktif Animasi *Canva* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, saya mendapatkan banyak dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini saya akan mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Komarudin selaku Rektor Universitas Negeri Jakarta.
2. Bapak Firdaus Wajdi, Ph.D selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta.
3. Bapak Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.
4. Ibu Prof. Dr. Etin Solihatin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Dr. Raharjo, M.Si selaku Dosen Pembimbing 2 yang senantiasa memberikan saya bimbingan, solusi, dan motivasi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya.
5. Ibu Dra. Emi Rosmiami, M.Pd selaku Kepala SMA Negeri 1 Sukaraja Kabupaten Bogor yang telah memberikan kesempatan untuk dapat melakukan penelitian disekolah tersebut.
6. Kepada staff wakil kepala sekolah dan tata usaha SMA Negeri 1 Sukaraja Kabupaten Bogor yang telah membantu dalam proses penyelesaian skripsi.
7. Bapak Raden Hendrik Bulqia, M.Pd selaku guru yang membantu selama proses penelitian berlangsung.
8. Kepada keluarga saya, terutama mamah dan papah. Terimakasih karena selalu memberikan dukungan moral dan moril yang sangat berharga agar skripsi ini dapat terselesaikan tepat waktu.
9. Seluruh peserta didik kelas X-7 yang telah bersedia menjadi responden sehingga data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini dapat terpenuhi.

repository.unj.ac.id/1280/1/Logo-unj.png

1/1

10. Kepada mahasiswa Prodi PPKN angkatan 2020. Terima kasih atas segala kebersamaan, dukungan, kenangan, dan pengalaman yang begitu berharga selama 4 tahun ini.

11. Kepada elacarte dan Shofi yang sudah memberikan motivasi serta dukungan agar skripsi ini dapat terselesaikan

12. Kepada Dhaniella Cahya dan Arsyila Cahya Hsthika selaku teman penulis yang sudah memberikan banyak motivasi dan dukungan agar skripsi ini segera diselesaikan.

13. Kepada Lativa Chikal selaku kerabat penulis yang selalu berusaha hadir dan kebersamai selama ini, yang selalu memberikan dukungan serta motivasi atas setiap masalah yang dihadapi.

14. Kepada diri sendiri. Terima kasih atas kerja keras, dedikasi, dan komitmen yang telah ditunjukkan. Terimakasih telah mampu tetap bertahan dan berjalan dalam penyelesaian studi ini.

Saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, sehingga kritik dan saran yang membangun akan saya harapkan untuk penyempurnaan dimasa mendatang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta mampu memberi kontribusi bagi perkembangan Pendidikan dan teknologi terutama dalam konteks pembelajaran di sekolah.

Akhir kata, saya mengucapkan terimakasih dan semoga Tuhan Yang Maha Esa selalu melimpahkan rahmat juga karunia-Nya kepada kita semua.

Bogor, 20 Mei 2024

Annisa Sukmana

DAFTAR ISI

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

ABSTRAK.....	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iv
LEMBAR ORISINALITAS	iv
LEMBAR PUBLIKASI.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	7
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN TEORITIK.....	10
A. Deksripsi Konsep	10
1. Media Pembelajaran	10
2. Multimedia Interaktif	13

repository.unj.ac.id/122011/Logo-unj.png

3. Animasi <i>Canva</i>	14
4. Hasil Belajar	15
5. Pendidikan Pancasila	17
6. <i>Dual Coding Theory</i>	17
B. Kerangka Berpikir	19
C. Pengajuan Hipotesis	21
D. Penelitian Relevan	21
E. <i>State of The Art</i>	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
A. Tujuan Penelitian	24
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	24
C. Desain dan Pendekatan Penelitian	24
D. Sampel Penelitian	25
E. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	26
F. Instrumen Penelitian	27
G. Prosedur Penelitian	28
H. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	35
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	35
B. Pengujian Persyaratan Analisis	40

C. Pengujian Hipotesis.....	44
D. Pembahasan Hasil Penelitian	46
E. Keterbatasan Penelitian.....	48
BAB V PENUTUP	50
A. Kesimpulan	50
B. Implikasi.....	50
C. Saran.....	51
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	56
RIWAYAT HIDUP.....	92



DAFTAR TABEL

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

Tabel 1.1 Data Nilai Peserta Didik.....	3
Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	21
Tabel 3.1 Desain Penelitian (Prof. Dr. Sugiyono, 2013).....	25
Tabel 3.2 Ranah Kognitif Taksonomi Bloom Revisi (Nafiati, 2021)	26
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Tes	26
Tabel 3.3 Interpretasi Indeks Korelasi.....	31
Tabel 4.1 Distribusi Pretest Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	38
Tabel 4.2 Distribusi Posttest Hasil Belajar Pendidikan Pancasila.....	39
Tabel 4.3 Hasil Uji Validitas Soal	40
Tabel 4.4 Hasil Uji Reliabilitas	42
Tabel 4.5 Interpretasi Determinasi Guilford	45

DAFTAR LAMPIRAN

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

Lampiran 1 Kisi-Kisi dan Instrumen Penelitian	56
Lampiran 2 Data Original dari Lapangan	77
Lampiran 3 Data Perhitungan Statistik	78
Lampiran 4 Koefisien Determinasi	80
Lampiran 5 Surat Permohonan Penelitian	81
Lampiran 6 Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian	82
Lampiran 7 Dokumentasi Kegiatan	83
Lampiran 8 Turnitin	91



DAFTAR GAMBAR

8/4/24, 7:42 PM

Logo-unj.png (890x877)

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	19
Gambar 3.1 Rumus Uji Validitas	30
Gambar 3.2 Rumus Uji Realibilitas	31
Gambar 3.3 Keterangan Rumus Realibitas	31
Gambar 3.4 Rumus Uji Normalitas.....	32
Gambar 3.5 Rumus Uji Koefisien Deeterminasi	33
Gambar 4.1 SMAN 1 Sukaraja	35
Gambar 4.2 Misi SMAN 1 Sukaraja	36
Gambar 4.3 Histogram Poligon Pretest Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	38
Gambar 4.4 Histogram Poligon Postest Hasil Belajar Pendidikan Pancasila	39
Gambar 4.5 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk.....	42
Gambar 4.6 Histogram Normalitas Pretest	43
Gambar 4.7 Histogram Normalitas Postest.....	43
Gambar 4.8 Hasil Uji Determinasi.....	44
Gambar 4.9 Hasil Uji Paired T Test	45