

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO
VISUAL GERAK ANIMASI MENGGUNAKAN
MODEL TGT TERHADAP HASIL BELAJAR PKN
SDN 61 BANDA ACEH**

Proposal Skripsi

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
sarjana Pendidikan

Oleh Nama

:Sakdiah

Nim:22108089



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENGETAHUAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
BANDA ACEH**

2026

PENGESAHAN TIM PENGUJI

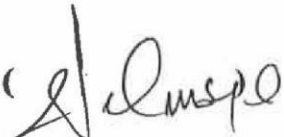
**PENGARUH PENGGUNAKAN MEDIA AUDIO VISUAL
GERAK ANIMASI MENGGUNAKAN MODEL TGT
TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS
IV SDN 61 BANDA ACEH**

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 20 April 2026

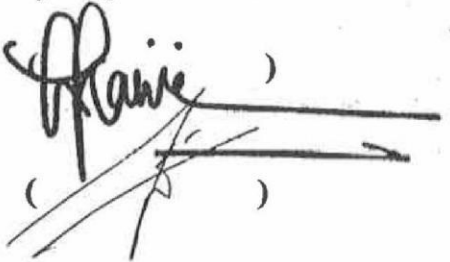
Pembimbing I : Dr.Drs. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364

()

Pembimbing II : Helminsyah, M. Pd
NIDN. 1316038901

()

Penguji I : Prof. Dr. Lili Kasmini, S.Si., M.Si
NIDN. 0117126801

()

Penguji II : Dr. Zahraini, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1112067803

()

Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Helminsyah, M. Pd
NIDN. 1316038901

Mengetahui

Pj. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, PhD
NIDN. 0101018304

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL GERAK ANIMASI MENGGUNAKAN MODEL TGT TERHADAP HASIL BELAJAR PKN KELAS IV SDN 61 BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena
Banda Aceh, 04 April 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

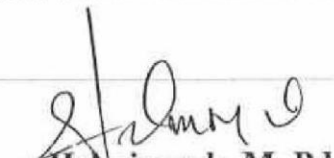


Dr. Drs. Musdiani, S.Pd., M.Pd
NIDN. 1317069101



Helminsyah, M.
NIDN.1320108501

Menyetujui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M. Pd
NIDN. 1320108501

Mengetahui
Pj. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena



Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, PhD
NIDN. 0101018304

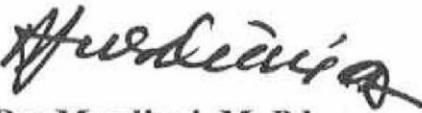
PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul Penerapan Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Gerak Animasi Menggunakan Model TGT Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas IV SDN 61 Banda Aceh, telah dipertahankan dalam ujian skripsi oleh Sakdiah (22108089). Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena pada hari Jumat 06 Maret 2026.

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Drs. Musdiani, M. Pd
NIDN. 0031126364


Helminsyah, M. Pd
NIDN. 1316038901

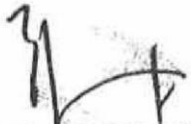
Menyetujui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Helminsyah, M. Pd
NIDN. 1316038901

Mengetahui

Pj. Dekan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena


Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, PhD
NIDN. 0101018304

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Sakdiah
Nim : 22108089
Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Animasi Menggunaka
Model. TGT Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas IV SDN 61
Banda Aceh.

Skripsi ini telah disetujui pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program
sarjana

Pembimbing I



Dr.Drs. Musdiani, M.Pd
NIDN. 0031126364

Pembimbing II



Helminsyah, M. Pd
NIDN. 1316038901

Menyetujui
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Helminsyah, M.Pd
NIDN. 1316038901

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang beridentitas dibawah ini:

Nama : Sakdiah

Nim : 22108089

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa hasil penelitian skripsi ini adalah benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat ataupun temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip ataupun dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi, Dekan FKIP atau Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 4 Mei 2026



Sakdiah
NIM. 22108089

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji serta syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan Kesehatan, kesempatan serta kelapangan dalam berpikir sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat dan salam dan salam tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW yang merupakan sosok yang amat mulia yang menjadi penutup setiap manusia.

Dengan izin Allah SWT serta berkat bantuan dari semua pihak, penulis telah dapat menyelesaikan proposal skripsi ini guna mencapai proses mendapatkan gelar sarjana pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas Bina Bangsa Getsampena Banda Aceh dengan judul “Pengaruh penggunaan media berbasis teknologi audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran PKN kelas IV.

Penulis menyadari dalam hal ini sepenuhnya bahwa dalam proses penyelesaian skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak yang telah berperan dalam memotivasi dan menyukseskan penelitian ini dengan penuh keikhlasan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu:

1. Terima kasih saya ucapkan kepada ibunda saya yang tercinta dan tersayang yaitu kepada ibu (Zulikha) juga kepada adik' tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, dan semangat tanpa henti. Kasih sayang dan kehadiran kalian menjadi sumber kekuatan utama dalam

menyelesaikan skripsi ini. Setiap doa dan perhatian yang kalian berikan menjadi cahaya penuntun di saat saya merasa lelah. Tanpa kalian, saya tak akan mampu melalui perjalanan ini dengan penuh keyakinan dan semangat. Semoga segala kebaikan yang kalian tanamkan membuahkan hasil yang terbaik.

2. Prof.Dr.Hj.Lili Kasmini,S.Si.,M.Si. selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan penulisan Proposal Skripsi ini.
3. Fitriati, S.Pd.I, M.Ed, PhD. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kesempatan serta arahan selama pendidikan penulisan Proposal skripsi ini.
4. Helminsyah, M.Pd. Selaku Ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan serta Pembimbing saya yang telah memberikan kesempatan dan arahan beserta saran dalam penulisan proposal skripsi ini.
5. Dr.Drs. Musdiani , M,Pd. Selaku pembimbing II saya yang telah menyempatkan waktu ditengah-tengah kesibukannya memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini mulai dari awal hingga akhir.
6. Alhamdulillah, penulis tak lupa mengucapkan terima kasih kepada diriku tercinta, Sakdiah. Terima kasih telah bertahan sendirian di malam-malam sunyi, merevisi proposal hingga tahap akhir, menghitung ulang data Wilcoxon meski mata lelah, dan tetap tegar menghadapi cobaan dalam menyelesaikan skripsi ini. Setiap keringat

dan doa Subuhmu tak sia-sia; karenanya, aku lebih memilih belajar daripada rebahan, dan mengubah rasa ketakutan gagalku menjadi keberanian bimbingan dengan dosen. Terima kasih atas perjuanganmu selama ini.

7. Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan angkatan 2022 sebagai teman berbagi rasa dalam suka, duka, dan segala bantuan serta kerjasama sejak awal mengikuti studi sampai penyelesaian Proposal skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kategori kesempurnaan, namun penulis disini berharap semoga tulisan ini dapat memberikan hal yang positif dan manfaat bagi pembaca dan siapa saja yang kiranya membutuhkan skripsi ini, Aamin Ya Rabbal 'Alamin.

Banda Aceh, 24 juni 2025

Sakdiah

ABSTRAK

Sakdiah, 2026. Penggunaan Media Audio VisuL Gerak Animasi Menggunakan Model GTG (*Team Game Tourmanenth*) Terhadap Hasil Belajar Pkn Kelas IV SDN 61 Banda Aceh. Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Bina Bangsa Getsampena. Pembimbing I Dr. Drs. Musdiani, M.Pd., dan Pembimbing II Helminsyah, M.Pd.

Penelitian ini mengkaji pengaruh penggunaan media audiovisual gerak animasi dengan model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audiovisual gerak animasi dengan model *Team Games Tournament (TGT)* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn karena pembelajaran masih berlangsung secara konvensional, sehingga siswa cenderung pasif, bosan, dan kurang termotivasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pre-eksperimental one group pretest-posttest. Sampel penelitian berjumlah 27 siswa kelas IV semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda sebanyak 8 butir soal yang telah divalidasi, kemudian dianalisis menggunakan uji normalitas Shapiro-Wilk dan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, yaitu dari rata-rata pretest 67,78 menjadi rata-rata posttest 84,26, dengan peningkatan sebesar 29,63%. Hasil uji Wilcoxon menunjukkan nilai T hitung 5 lebih kecil dari T tabel 19 pada taraf signifikansi 0,05, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Dengan demikian, penggunaan media audiovisual gerak animasi dengan model TGT efektif dalam meningkatkan hasil belajar PKn siswa secara kognitif melalui pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Kata Kunci: media audiovisual animasi, model TGT, hasil belajar PKn, Kelas IV SDN 61 Banda Aceh.

ABSTRACT

Sakdiah. (2026). *The Effect of Animated Audiovisual Media Using the TGT (Team Games Tournament) Model on Civics Learning Outcomes of Grade IV Students at SDN 61 Banda Aceh. Faculty of Teacher Training and Education, Department of Primary School Teacher Education, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Banda Aceh. Advisors: Dr. Drs. Musdiani, M.Pd. (Primary Advisor) and Helminsyah, M.Pd. (Secondary Advisor).*

This study examines the effect of animated audiovisual media combined with the Team Games Tournament (TGT) model on Civics (PKn) learning outcomes of grade IV students at SDN 61 Banda Aceh. This study aims to determine the effect of using audiovisual animation media with the Team Games Tournament (TGT) model on the Civics learning outcomes of fourth-grade students at SDN 61 Banda Aceh. The background of this study is the low learning outcomes of students in Civics because learning is still conducted conventionally, so students tend to be passive, bored, and less motivated. This research used a quantitative approach with a pre-experimental one group pretest-posttest design. The sample consisted of 27 fourth-grade students in the odd semester of the 2025/2026 academic year. Data were collected through an 8-item validated multiple-choice test and analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and the Wilcoxon Signed Rank Test. The results showed an improvement in students' learning outcomes, from a pretest average of 67.78 to a posttest average of 84.26, with an increase of 29.63%. The Wilcoxon test result showed that the calculated T value of 5 was smaller than the critical T value of 19 at a significance level of 0.05, indicating a significant effect. Therefore, the use of audiovisual animation media with the TGT model is effective in improving students' cognitive learning outcomes in Civics through active, interactive, and enjoyable learning.

Keywords: *animated audiovisual media, TGT model, Civics learning outcomes, Grade IV SDN 61 Banda Aceh.*

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah	8
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian	10
1.6.1. Manfaat Teoritis	10
1.6.2. Manfaat Praktis	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Deskripsi Teoritik	12
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	12
2.1.2 Kegunaan Dan pemilihan Media Pembelajaran	13
2.1.3 Pengertian Audio Visual Gerak Animasi.....	17
2.1.4 Jenis-Jenis Media Pembelajaran	18
2.1.5 Fungsi Media Dalam Pembelajaran	22
2.2 Pengertian Hasil Belajar	23
2.2.1 Faktor-Faktor Mempengaruhi Hasil Belajar	24
2.3 Pengertian Model Pembelajaran TGT (<i>team game tournament</i>)	25

2.3.1 Langkah-Langkah Media Audio Visual Gerak Animasi Dengan Model TGT (<i>Team Game Tournament</i>)	27
2.4 Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar	29
2.5 Materi Pembelajaran	30
2.6 Penelitian Yang Relevan.....	39
2.7 Kerangka Berfikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	46
3.1 Jenis Penelitian	46
3.2 Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian	47
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	47
3.4 Populasi dan Sampel	48
3.5 Variabel Penelitian	49
3.6 Teknik pengumpulan data	49
3.7 Instrumen Penelitian	51
3.7.1 instrument soal test	49
3.7.2 kisi-kisi instrument hasil belajar siswa pembelajaran PKN	52
3.8 Teknik Analisis Data	54
3.8.1 Uji Validitas.....	54
3.8.2 Uji Normalitas.....	56
3.8.3 Uji Hipotesis	58
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	61
4.1 Uji Validitas Soal.....	61
4.2 Hasil Penelitian.....	61
4.2.1 Deskripsi Data.....	63
4.2.2 Deskripsi Hasil Penelitian.....	70
4.2.3 Analisis Hasil Kemampuan Peserta Didik Test Awal dan Test Akhir.....	70
4.2.4 Analisis Uji Normalitas Data Pretest dan Posttest.....	74

4.2.5 Analisis Uji Non Parametrik Wilcoxon Signed Rank Test Data Pretest dan Posttest.....	76
4.3 Hasil Angket Peserta Didik.....	78
4.4 Pembahasan	81
BAB V PENUTUP.....	86
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Materi Pembelajaran Mendapatkan Hak dan Melakukukan Kewajiban.....	31
Gambar 2.8 Kerangka Berfikir.....	45
Gambar 3.1 Desain One Grup Pretest Posttest Design.....	46
Gambar 4.1 Perbandingan Nilai Pre-test dan Pos-test Hail Belajar PKN Siswa Kelas IV SDN 61 Banda Aceh.....	82

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 3.2 Jumlah Populasi Siswa Siswi Kelas IV SDN 61 Banda Aceh.....	48
Tabel 3.1 Kisi- Kisi Instrumen Hasil Belajar Siswa Pembelajaran PKN Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban.....	52
Tabel 3.2 Kriteria Interpretasi Validitas Butir Soal.....	56
Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas SD Negeri 22 Banda Aceh.....	62
Tabel 4.2 Kriteria Soal Posttest Peserta Didik Kelas IV SDN 61 Banda Aceh.....	65
Tabel 4.3 Nilai pretest dan Posttest Peserta Didik.....	70
Tabel 4.4 Hasil Nilai Pretest.....	71
Tabel 4.5 Hasil Nilai Posttest.....	73
Tabel 4.6 Uji Normalitas Data Pretest Dan Posttest.....	75
Tabel 4.7 Uji Non-Parametrik Wilcoxon signed Rank Test.....	77

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Rencana Penelitian Skripsi.....	96
Lampiran 2 Hasil Wawancara Bersama Walas Kelas IV SD Negeri 61 Banda Aceh.....	98
Lampiran 3 Uji Validitas Butir Soal PKN materi mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban SDN 61 Banda Aceh.....	101
Lampiran 4 Validasi Butir Soal PKN Materi Mendapatkan Hak dan Melakukan Kewajiban.....	102
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian.....	104
Lmpiran 6 Modul Ajar.....	105
Lampiran 7 Lembar Soal Pretest.....	123
Lampiran 8 Lembar Soal Postest.....	126
Lampiran 9 Lembar Angket Peserta Didik Terhadap Perlakuan	129
Lampiran 10 Lembar Angket Respon Guru.....	132
Lampiran 11 Data Diri Peserta Didik Kelas IV SDN 61 Banda Aceh.....	136
Lampiran 12 Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian.....	137
Lampiran 13 Dokumentasi Penelitian.....	138
Lampiran 14 Biodata Penulis.....	146