Prosiding Seminar Nasional

Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum (PSSH)
E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PPKN KELAS III DI UPT. SD NEGERI 064025 TAHUN AJARAN 2023/2024

THE INFLUENCE OF ANIMATED VIDEO LEARNING MEDIA ON STUDENTS' LEARNING OUTCOMES IN CIVICS EDUCATION SUBJECT FOR GRADE III AT UPT. PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL 064025 ACADEMIC YEAR 2023/2024

Rafita Ragil Rahmadani[1], Krista Surbakti[2)*]
[1)2)] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Quality
Jl. Ngumban Surbakti No. 18, Sempakata, Kec.Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara, 20132, Indonesia

Krista Surbakti*: 081361671189, email: krista.surbakti8484@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap peningkatan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Penggunaan media video sebagai alat pembelajaran telah menjadi populer dan efektif dalam era digital saat ini. Media visual yang menarik dan interaktif dalam video dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan cara yang positif. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif studi pustaka dengan mengumpulkan dan menganalisis literatur yang relevan dari berbagai penelitian terdahulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran pembelajaran PKN dan pembelajaran terpadu dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media video animasi dinilai layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar serta karakter kerja keras siswa. Selain itu, media video memudahkan siswa dalam memahami materi, mengingat informasi, dan menciptakan suasana pembelajaran yang antusias. Media video juga mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dalam pembelajaran serta memfasilitasi interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran video efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran di sekolah dasar

Kata Kunci : video_animasi, media_pembelajaran, Pendidikan_Kewarganegaraan, hasil_belajar_siswa, kelas_tiga, UPT

ABSTRACT

This research investigates the impact of utilizing animated video learning media on the academic performance of third-grade students in the Civics Education subject at UPT. Public Elementary School 064025 during the academic year 2023/2024. The study aims to analyze the effectiveness of incorporating animated videos into the teaching process and its influence on students' learning outcomes. The use of video media as a learning tool has become popular and effective in today's digital era. The engaging and interactive visual media in videos can positively influence student learning outcomes. This research uses a qualitative research method of literature study by collecting and analyzing relevant literature from various previous studies. The results showed that the use of video media in learning Civics and integrated learning can improve student learning outcomes. Animated video media is considered feasible and effective in improving learning outcomes and students' hard work character. In addition, video media makes it easier for students to understand the material, remember information, and create an enthusiastic learning atmosphere. Video media also overcomes time and space limitations in learning and facilitates student interaction with learning materials. Thus, it can be concluded that the use of video learning media is effective in improving student learning outcomes and enriching learning experiences in primary schools.

Keywords: animated_video, learning_media, Civics_Education, student_learning_outcomes, third_grade, UPT.

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat, Pendidikan harus dikembangkan secara terus menerus sesuai dengan kemajuan zaman. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan

E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

negara". Untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu pendidikan dapat menjadi salah satu wadah yang sangat tepat. Karena tanpa adanya pendidikan, seseorang tidak akan dapat mencapai taraf kehidupan yang lebih baik. Sejalan dengan pendidikan dan pembelajaran, Pendidikan Kewargamegaraan (PKN) merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari disekolah dasar.

Pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kesadaran, pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan kewarganegaraan, peserta didik mempeajari nilai-nilai demokrasi, hak dan kewajiban kewarganegaraan, serta pengenalan terhadap sistem pemerintahan dan konstitusi negara. Pendidikan kewarganegaraan juga mengajarkan peserta didik tentang keragaman sosial, budaya dan agama dalam masyarakat dan pentingnya saling menghormati dan bekerja sama. Dengan kata lain, pendidikan kewarganegaraan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa serta membantu mereka menjadi warga negara yang baik dan beretika yang peduli terhadap kepentingan umum.

Berdasarkan hasil observasi dikelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024, ditemukan permasalahan pada pembelajaran PKN yaitu hasil belajar yang masih berada di bawah KKM, siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran di depan kelas, masih banyak siswa yang kurang aktif dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran, siswa yang memiliki kesibukan masing-masing ketika pembelajaran seperti mengganggu sesama teman dan keluar masuk kelas saat proses belajar mengajar terjadi. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan siswa dapat merasakan hal-hal tersebut adalah siswa merasa bosan, mengantuk dan kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung, penyampaian materi yang

E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

kurang menarik, kurangnya interaksi antara siswa dan guru yang mengakibatkan suasana kelas yang tidak hidup dan tidak adanya umpan balik dari materi yang disampaikan oleh guru sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi banyak siswa-siswi identik sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan kurikulum yang terlalu teoritis, pengajaran yang hanya berpusat pada penghafalan fakta, atau metode pengajaran yang kurang interaktif dan menarik, penyampaian materi yang terlalu monoton. Maka untuk mengatasi masalah yang terjadi diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik pada pembelajaran PKN. Media pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran secara langsung sehingga siswa tidak merasa bosan. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran animasi.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode *quasi eksperimen* dengan desain *pretest and posttest group desain*. Metode *quasi eksperimen* merupakan penelitian yang digunakan untuk mencari perlakuan tertentu. Alasan menggunakan desain penelitian *pretest and posttest control group desain* karena dalam desain ini kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random. Sugiyono (2017:161) menyatakan metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian untuk mencari perlakuan tertantu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Penelitian eksperimen merupakan metode inti dari model penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

Percobaan untuk mempelajari peristiwa atau gejala tertentu di bawah kondisi tertentu dikenal sebagai penelitian eksperimen. Setiap gejala diamati dan

E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

diperiksa secara menyeluruh untuk menentukan apakah ada hubungan antara satu gejala dengan gejala lainnya. Dimungkinkan oleh desain eksperimen, peneliti dapat melakukan perbandingan antara kelompok subjek yang menerima perlakuan dan kelompok subjek yang tidak menerima perlakuan. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa keluaran atau hasil subjek yang diperoleh oleh perlakuan dipengaruhi jika hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Dalam penelitian ini akan menggunakan teknik test yang berupa *pretest* dan *posttest*. Sebelum kedua kelompok diberikan perlakuan, maka kedua kelompok diberikan pretest. *Pretest* merupakan test awal yang diberikan untuk mengukur kondisi awal sampel penelitian sebelum diberikan perlakuan. Sedangkan *posttest* merupakan test akhir yang diberikan untuk mendapatkan nilai sampel pada kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penelitian eksperimen adalah pendekatan penelitian sistematis yang bertujuan untuk mengetahui bagaimana perlakuan tertentu terhadap satu variabel berdampak pada variabel lain tanpa mengendalikan kondisi.

Dengan demikian, tujuan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti adalah untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran PKN materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024.

Keadaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Desain penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

Tabel Desain Penelitian

Kelompok	*Pre test*	Perlakuan	*Post test*
Eksperimen	0_1	X_1	0_2
Kontrol	0_3	X_2	0_4

Keterangan:

0_1 : *Pretest* untuk kelas eksperimen

0_2 : *Post test* untuk kelas eksperimen

0_3 : *Pre test* untuk kelas kontrol

0_4 : *Post test* untuk kelas kontrol

X_1 : Hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi

X_2 : Hasil belajar siswa tanpa menggunaka media pembelajaran video animasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi tentang peristiwa atau gejala tertentu dengan menggunakan situasi tertentu dikenal sebagai penelitian eksperimen. Setiap gejala diamati dan diperiksa secara menyeluruh untuk memastikan apakah ada korelasi antara gejala-gejala tersebut. Dimungkinkan oleh desain eksperimen, peneliti dapat membandingkan kelompok subjek yang mendapatkan perlakuan dengan kelompok subjek yang tidak. Peneliti dapat menyimpulkan bahwa hasil subjek perlakuan dipengaruhi jika hasil analisis menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kedua kelompok.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one grup Pretest-Postest Desain*. Pada desain ini terdapat *Pretest* dan *Postest*, sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian literature review, penggunaan media pembelajaran video meningkatkan hasil belajar siswa contohnya dalam pembelajaran PKN. Media video animasi dinilai layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan karakter kerja keras siswa. Media video memudahkan siswa dalam memahami materi, mengingat informasi, dan menciptakan suasana pembelajaran yang antusias. Media video juga mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, serta memfasilitasi interaksi siswa dengan materi pembelajaran. Kesimpulannya, media pembelajaran video efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dan memperkaya pengalaman pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Dewi Amaliyah Nafiati, 2021. Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum, ISSN: 1412-1271 (p); 2579-4248 (e). Vol. 21. No. 2. (2021). pp. 151-172 doi: 10.21831/hum.v21i2.29252. 151-172.

Fadhillah Muhibbah dan Khairil Iba.Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas Iv Sd. Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah DasarVolume 11 Nomor 4 Agustus 2022,Issn : 2303-1514 | E-Issn : 2598-5949.

Resi Relista dan Djoko Rohadi Wibowo. Pengaruh Penerapan Media Animasi Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Kelas Iv Di Sdn 04 Pedamaran Oki Sumatera Selatan *p-ISSN :2657-1269 e-ISSN : 2656-9523*

E-ISSN : 2830-361X, Volume 3, Mei 2024
Homepage : https://jurnal.semnaspssh.com/index.php/pssh

Rochmania, D. D., dan Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi Terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 6(3), 3435–3444.

Sudjana, Nana. 2016. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.2003.Jakarta: Presiden Republik Indonesia.