

PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PKn PADA SISWA KELAS IV DI SD NEGERI 1 NGAPA

Hasmira¹, Anwar², Muh. Yusuf²

¹Alumni Pendidikan IPS, PPs Universitas Halu Oleo

²Dosen PPs Universitas Halu Oleo

email: hasmira_sdn1ngapa@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk meningkatkan efektivitas mengajar guru pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Ngapa melalui penggunaan media video animasi; (2) Untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Ngapa; (3) Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Ngapa. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa: (1) Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan efektivitas mengajar guru pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi mengajar guru pada siklus I sebesar 70,8% dan menjadi 95,2% pada akhir siklus II; (2) Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I sebesar 78,57% dan meningkat menjadi 96,42% pada akhir dari pertemuan siklus II; (3) Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa. Pada pra siklus siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya hanya berjumlah 4 orang dengan persentase 14,81%. Nilai rata-rata siswa pada pra siklus ini adalah 59,07. Selanjutnya, pada siklus I jumlah siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya adalah berjumlah 11 orang dengan persentase ketuntasan 39,28%. Untuk nilai rata-rata siswa pada siklus I ini adalah 70. Pada siklus II siswa yang berhasil mencapai ketuntasan menjadi 26 siswa dengan persentase 96,3%. Nilai rata-ratanya juga cukup memuaskan yaitu sebesar 83,15.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Hasil Belajar

Abstract: The purpose of this study are: (1) To improve teacher teaching effectiveness in PPKn subjects in grade IV SDN 1 Ngapa through the use of animated video media; (2) To increase student learning activities in PPKn subjects in grade IV SDN 1 Ngapa; (3) To improve student learning outcomes in PPKn subjects in class IV SDN 1 Ngapa. Based on the results of the study, it can be concluded that: (1) The use of animation video learning media can increase teacher teaching effectiveness in PPKn subjects in class IV SDN 1 Ngapa. This can be seen from the percentage of teacher teaching observations in the first cycle of 70.8% and to 95.2% at the end of cycle II; (2) The use of animated video learning media can improve student learning activities in the PPKn class in SDN 1 Ngapa. This can be seen from the percentage of observations of student activities in the first cycle of 78.57% and increased to 96.42% at the end of the cycle II meeting; (3) The use of animated video learning media can improve student learning outcomes in grade IV SDN 1 Ngapa. This can be seen from the average value and percentage of student completeness. In the pre-cycle students who succeeded in completing the KKM only amounted to 4 people with a percentage of 14.81%. The average value of students in this pre cycle is 59.07. Furthermore, in the first cycle the number of students who successfully completed their KKM was 11 people with a percentage of completeness of 39.28%. For the average value of students in this first cycle is 70. In the second cycle students who managed to achieve completeness to 26 students with a percentage of 96.3%. The average value is also quite satisfactory, which is equal to 83.15.

Keywords: Media Video Animation, Learning Outcomes

Pendahuluan

Pendidikan di sekolah dasar merupakan tahapan awal dari program pembentukan karakter siswa. Khususnya dalam mata pelajaran PPKn. PPKn sebagai pelajaran yang membentuk karakter siswa, menciptakan siswa yang berbudi luhur, dan membangun budi pekerti siswa harus diajarkan secara tepat demi membentuk masa depan bangsa yang berkepribadian lebih maju. Pendidikan Kewarganegaraan secara kurikuler dirancang sebagai subjek pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu agar menjadi warga negara Indonesia yang berakhlak mulia, cerdas, parsitipatif, dan bertanggung jawab (Sunarso dkk, 2008: 1).

Namun pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berjalan tidak lepas dari banyaknya permasalahan yang ditemui di sekolah, khususnya di sekolah dasar. Rendahnya motivasi dan aktivitas belajar siswa, rendahnya efektivitas mengajar guru PPKn, lemahnya pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar, dan rendahnya hasil belajar siswa merupakan segelintir permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran PPKn.

Salah satu faktor dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan alat dan metode belajar yang tepat (Slameto, 2003: 65 - 68). Metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui didalam proses belajar mengajar. Metode belajar merupakan cara yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas. Selain itu, Nana Sudjana (2005: 76) menambahkan metode pembelajaran adalah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Metode pembelajaran menyangkut dengan bagaimana cara yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Apabila guru menggunakan metode yang kurang baik, maka akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula. Dan sebaliknya, apabila guru menggunakan metode pembelajaran yang baik maka akan memberikan pengaruh yang baik dalam proses belajar mengajar.

Dalam menggunakan metode pembelajaran yang digunakan, peran alat atau media pembelajaran juga memberikan pengaruh yang besar terhadap minat belajar siswa. Alat atau media pelajaran yang tepat akan membantu memperlancar penerimaan bahan ajar kepada siswa. Oleh karena itu, guru harus berani mencoba menggunakan metode dan alat pelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah media video animasi.

Berangkat dari hal-hal di atas, maka perlu dilakukan penelitian tentang “penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Ngapa” karena belum ada kegiatan sejenis di sekolah ini, sehingga dengan kajian ini diharapkan terjadinya peningkatan kualitas hasil dan aktivitas belajar siswa.

Metode Penelitian

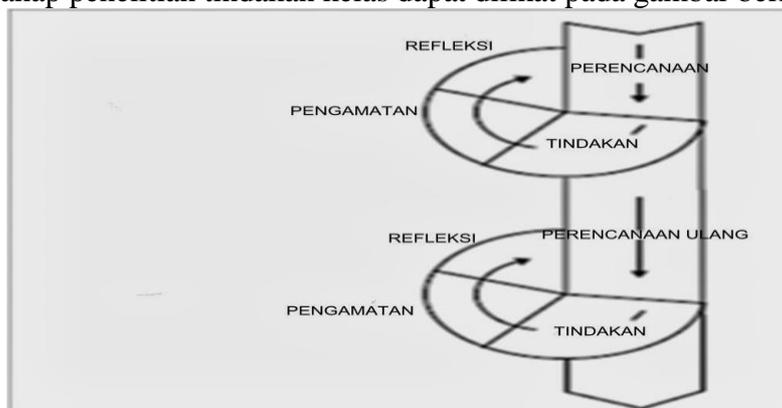
Penelitian ini telah dilaksanakan di SDN 1 Ngapa Kecamatan Ngapa Kabupaten Kolaka Utara. Penelitian ini telah dilaksanakan sejak bulan Februari sampai dengan April 2018. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 2 Ngapa Tahun Pelajaran 2017/2018 yang berjumlah 27 orang siswa, 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan.

Terdapat 2 faktor yang menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu faktor guru dan faktor siswa. Dalam penelitian ini, peneliti telah meneliti faktor guru sebagai tenaga pengajar dalam mengorganisasikan proses pembelajaran dengan menggunakan media video animasi. Faktor kedua yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah faktor siswa. Hal-hal yang akan diteliti dalam faktor siswa adalah aktivitas belajar siswa saat menggunakan media video animasi dan hasil belajar siswa setelah diajarkan dengan media video animasi.

Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan bentuk kolaborasi, yang mana guru merupakan mitra kerja peneliti. Masing-masing memusatkan perhatiannya pada aspek-aspek penelitian tindakan kelas yang sesuai dengan keahliannya, guru sebagai praktisi pembelajaran, peneliti sebagai perancang dan pengamat yang kritis. Sesuai dengan jenis penelitian yang dipilih, yaitu penelitian tindakan, maka penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan dari Kemmis dan Taggart (dalam Sugiarti, 1997: 6), yaitu berbentuk spiral dari siklus yang satu ke siklus yang berikutnya.

Setiap siklus meliputi *planning* (rencana), *action* (tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflection* (refleksi). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Sebelum masuk pada siklus 1 dilakukan tindakan pendahuluan yang berupa identifikasi permasalahan. Siklus spiral dari tahap-tahap penelitian tindakan kelas dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Prosedur PTK Model Kemmis dan Taggart

Penjelasan alur di atas adalah: (1) Rancangan/rencana awal, sebelum mengadakan penelitian peneliti menyusun rumusan masalah, tujuan dan membuat rencana tindakan, termasuk di dalamnya instrumen penelitian dan perangkat pembelajaran. (2) Kegiatan dan pengamatan, meliputi tindakan yang dilakukan oleh peneliti sebagai upaya membangun pemahaman konsep siswa serta mengamati hasil atau dampak dari diterapkannya pembelajaran kooperatif dengan teknik *problem solving*. (3) Refleksi, peneliti mengkaji, melihat dan mempertimbangkan hasil atau dampak dari tindakan yang dilakukan berdasarkan lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat. (4) Rancangan/rencana yang direvisi, berdasarkan hasil refleksi dari pengamat membuat rancangan yang direvisi untuk dilaksanakan pada siklus berikutnya. Pada tahapan ini, peneliti menganalisis temuan saat melakukan observasi pada saat pelaksanaan pembelajaran, menganalisis kelemahan dan keberhasilan terhadap penggunaan media video animasi saat pembelajaran dan melakukan diskusi dengan guru untuk membahas tentang kelemahan atau kekurangan yang dilakukan saat pembelajaran serta menyusun langkah untuk perbaikan selanjutnya.

Hasil Penelitian

Kondisi Prasiklus

Hasil observasi awal penelitian menunjukkan kemampuan dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa kabupaten Kolaka Utara, masih tergolong rendah.

Tabel 1. Pre Tes Hasil Belajar Siswa di Kelas IV SDN 1 Ngapa

No.	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (100%)	Pencapaian KKM
1	≤ 40	6	22,22	Belum Tuntas
2	41-55	7	29,93	Belum Tuntas
3	56-70	9	33,33	Belum Tuntas
4	71-85	5	18,52	Tuntas
5	86-100	0	0	-

(Sumber: Hasil Data Analisis Siswa Kelas IV SDN 1 Ngapa, 2018)

Berdasar data awal di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar ranahkognitif menunjukkan bahwa baru sedikit siswa yang mampu mencapai KKM(Kriteria Ketuntasan Minimal), yaitu ≥ 71 . Dari jumlah keseluruhan siswa yaitu 27 siswa, 18,52% (5 siswa) yang baru mencapai nilai KKM yang ditentukan. Sedangkan 81,48% dari jumlah siswa (22 siswa) belum mencapai nilai KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh yaitu 85, sedangkan nilai terendahnya 30. Jumlah nilai seluruh siswa yaitu 1702 dan rata-rata 58,69. Hal ini berarti masih banyak siswa belum mampu mencapai nilai sesuai KKM yang ditentukan.

Siklus 1

Berdasarkan hasil observasi efektivitas mengajar guru dan hasil belajar siswa pada saat pembelajaran di siklus belum menunjukkan perilaku dan hasil yang diharapkan. Masih banyak siswa yang belum mendapatkan nilai yang diharapkan dan efektivitas mengajar guru berdasarkan lembar pengamatan juga belum maksimal. Meskipun demikian, terdapat beberapa kelebihan juga yang perlu diperhatikan berdasarkan hasil siklus I.

Adapun kelebihan-kelebihan yang ditunjukkan oleh hasil pembelajaran pada siklus I terhadap efektivitas mengajar guru adalah sebagai berikut: (1) Guru memulai pembelajaran dengan baik. (2) Guru melaksanakan tugas rutin kelas. (3) Guru melaksanakan penilaian di dalam kelas. (4) Guru menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Namun, terdapat pula kelemahan lainnya yang dilaksanakan oleh guru selama proses pembelajaran. Kelemahan tersebut adalah: (1) Guru belum mampu menggunakan waktu pembelajaran secara efisien. (2) Guru belum mampu menggunakan istilah-istilah yang tepat dalam pembelajaran. (3) Guru belum mampu memberikan contoh dengan baik penerapan konsep Pendidikan Kewarganegaraan dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya, berdasarkan evaluasi siklus I terhadap aktivitas belajar siswa dapat dilihat kelebihan dan kekurangan dari menggunakan media pembelajaran video animasi dalam mata pelajaran PPKn. Adapun kelebihan penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap aktivitas belajar siswa adalah: (1) Siswa dapat mendengarkan dengan baik penjelasan dari guru, dan (2) siswa aktif bertanya pada saat pembelajaran. Sedangkan kekurangan dari penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap aktivitas belajar siswa pada siklus I adalah siswa masih belum berani mengungkapkan pendapat saat diskusi.

Untuk hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan kondisi pra siklus menunjukkan kemajuan dan perubahan, beberapa siswa telah mampu memperoleh nilai di atas 75. Hasil ini menjadi refleksi bagi peneliti guna mengubah perilaku siswa sehingga bisa menjadi lebih baik lagi pada siklus berikutnya dan diharapkan pada siklus kedua nanti siswa telah mengalami peningkatan yang signifikan pada hasil belajarnya. Adapun hasil observasi efektivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa pada siklus I dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 2. Hasil Observasi Efektivitas Mengajar Guru dan Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus I

Tindakan		Pertemuan I (%)	Pertemuan II (%)
Siklus I	Guru	62,8	70,4
	Siswa	64,28	78,57

(Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2018)

Untuk hasil belajar siswa bila dibandingkan pada prasiklus memang mengalami kemajuan yang cukup menggembirakan, siswa yang memperoleh nilai diatas 75 pada siklus I lebih meningkat. Hasil ini dapat dijadikan refleksi bagi peneliti guna mengubah perilaku siswa sehingga bisa lebih baik lagi pada siklus berikutnya dan diharapkan pada siklus kedua nanti ada nilai siswa yang meningkat lagi. Hasil refleksi siklus I menunjukkan bahwa efektivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga tindakan penelitian dilanjutkan pada tindakan siklus II.

Siklus 2

Berdasarkan hasil observasi efektivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa pada saat pembelajaran di siklus II telah menunjukkan perilaku dan hasil yang diharapkan. Siswa-siswa telah berhasil mendapatkan nilai yang diharapkan dan efektivitas mengajar guru berdasarkan lembar pengamatan juga sudah mendapatkan perubahan yang pesat. Meskipun demikian, terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan juga yang perlu diperhatikan berdasarkan hasil siklus II.

Adapun kelebihan-kelebihan yang ditunjukkan oleh hasil pembelajaran pada siklus II terhadap efektivitas mengajar guru yang tidak didapatkan di siklus I adalah sebagai berikut: (1) Guru telah mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran secara individual, kelompok, dan klasikal. (2) Guru menggunakan media pembelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran sesuai dengan situasi dan lingkungan. (3) Guru mampu melaksanakan pembelajaran yang efisien. (4) Guru mampu mengelola interaksi kelas dengan baik secara keseluruhan. (5) Guru mendemonstrasikan kemampuan khusus dalam pembelajaran kelas menggunakan Media Video Animasi. (6) Guru memberikan kesan umum yang maksimal terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Namun, terdapat beberapa hal yang belum maksimal yang dilaksanakan oleh guru selama proses pembelajaran. Hal-hal tersebut adalah: (1) Guru belum mampu memberikan penilaian hasil belajar pada akhir pembelajaran, dan. (2) Guru belum mampu menggunakan ragam kegiatan yang sesuai dengan kemampuan/tujuan/indikator, siswa, situasi, dan lingkungan.

Selanjutnya, berdasarkan evaluasi siklus II terhadap aktivitas belajar siswa dapat dilihat kelebihan dan kekurangan dari menggunakan media pembelajaran video animasi dalam mata pelajaran PPKn. Hampir seluruh indikator aktivitas belajar siswa berhasil dicapai dengan maksimal namun ada beberapa yang belum mampu dipenuhi secara maksimal. Untuk indikator aktivitas belajar siswa yang diperoleh secara maksimal adalah: (1) Siswa mendengarkan/memperhatikan penjelasan dari guru. (2) Siswa aktif bertanya pada penjelasan materi berlangsung. (3) Aktif menjawab pertanyaan saat penjelasan materi berlangsung. (4) Aktif bertanya saat pemaparan hasil diskusi. (5) Aktif menjawab saat pemaparan hasil diskusi. (6) Berani mengemukakan pendapat saat diskusi.

Adapun indikator penggunaan media pembelajaran video animasi terhadap aktivitas belajar siswa yang belum dapat dicapai secara maksimal adalah interaksi siswa dalam kelompok pasangan diskusi.

Untuk hasil belajar siswa bila dibandingkan dengan kondisi siklus I telah menunjukkan kemajuan dan perubahan yang besar, hampir seluruh siswa telah mencapai nilai diatas 75.

Hasil ini menjadi menjadi poin penting dalam penelitian ini karena guru telah berhasil meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PPKn menggunakan media pembelajaran video animasi. Adapun hasil observasi efektivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa pada siklus II dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Observasi Efektivitas Mengajar Guru dan Aktivitas Belajar Siswa pada Siklus II

Tindakan		Pertemuan I (%)	Pertemuan II (%)
Siklus II	Guru	82,8	95,2
	Siswa	85,71	96,42

(Sumber: Hasil Olahan Data Penelitian, 2018)

Untuk hasil belajar siswa bila dibandingkan pada siklus pertama telah menunjukkan kemajuan yang cukup menggembirakan, siswa yang memperoleh nilai diatas 75 pada siklus II telah mencapai 96,3%. Hasil refleksi siklus II menunjukkan bahwa efektivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, dan hasil belajar siswa telah mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan sehingga tindakan penelitian dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

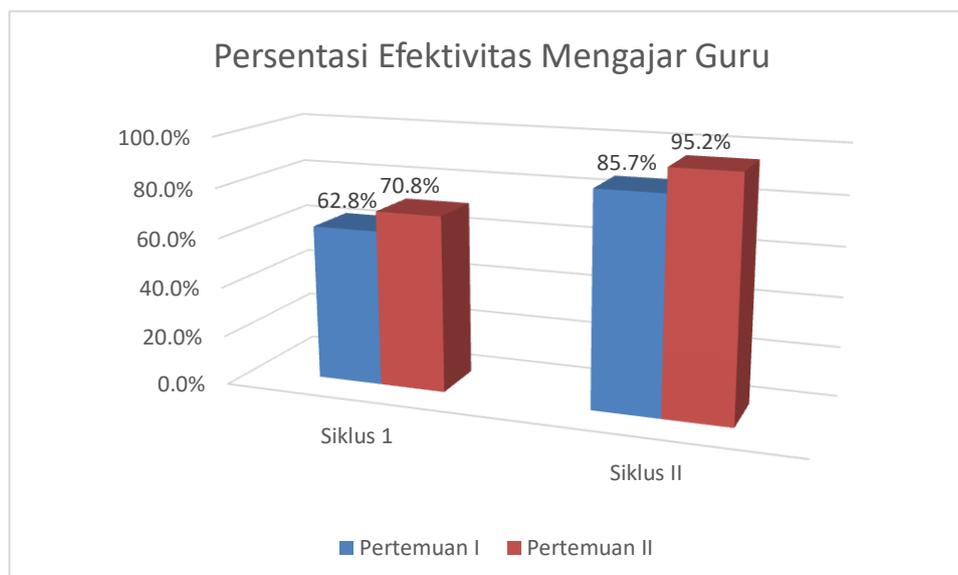
1. Perkembangan Efektivitas Mengajar Guru

Hasil data observasi efektivitas mengajar guru pada siklus I dengan menggunakan media video animasi, menunjukkan bahwa semua kegiatan pembelajaran telah dilaksanakan oleh guru mulai dari kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir walaupun ada beberapa item yang belum terlaksana dengan baik. Hal ini dapat dilihat pada skor pertemuan I yang diperoleh hanya 3,14 dari skor maksimal 5 yang harus dicapai. Adapun jumlah persentase keterlaksanaan item kegiatan pembelajaran sebesar 62,8%. Sedangkan pada pertemuan kedua mulai terjadi peningkatan efektivitas mengajar guru, dapat dilihat dari skor yang diperoleh menjadi 3,54 dari skor maksimal 5 yang dapat dicapai. Adapun jumlah persentase keterlaksanaan item pembelajaran pada efektivitas mengajar guru naik hingga 70,8%.

Dengan demikian hasil observasi efektivitas mengajar guru pada siklus I dengan menggunakan Media Video Animasi masih belum memenuhi ekspektasi dari proses pembelajaran yang diinginkan, meskipun pada pertemuan I ke pertemuan II telah terjadi peningkatan.

Hasil observasi pada siklus II dari efektivitas mengajar guru menggunakan Media Video Animasi kembali menunjukkan peningkatan dari jumlah skor. Dapat dilihat, jumlah skor pada pertemuan I siklus II berada pada angka 4,14 dari skor maksimal 5 yang dapat dicapai. Untuk persentase dari efektivitas mengajar guru pada pertemuan I dari siklus II ini adalah 85,71%. Tidak hanya berhenti diangka ini, jumlah skor efektivitas mengajar pada siklus II pertemuan II bahkan semakin meningkat. Jumlah skor yang diperoleh pada siklus II pertemuan II adalah 4,76 dari skor maksimal 5 yang dapat diperoleh. Sedangkan untuk persentasenya menjadi 95,2%.

Dengan demikian, hasil observasi efektivitas mengajar guru pada siklus II dengan menggunakan media pembelajaran video animasi telah mengalami perkembangan sesuai dengan komponen/scenario pembelajaran media video animasi. Untuk lebih jelasnya perkembangan efektivitas mengajar guru dapat dilihat pada grafik berikut ini:



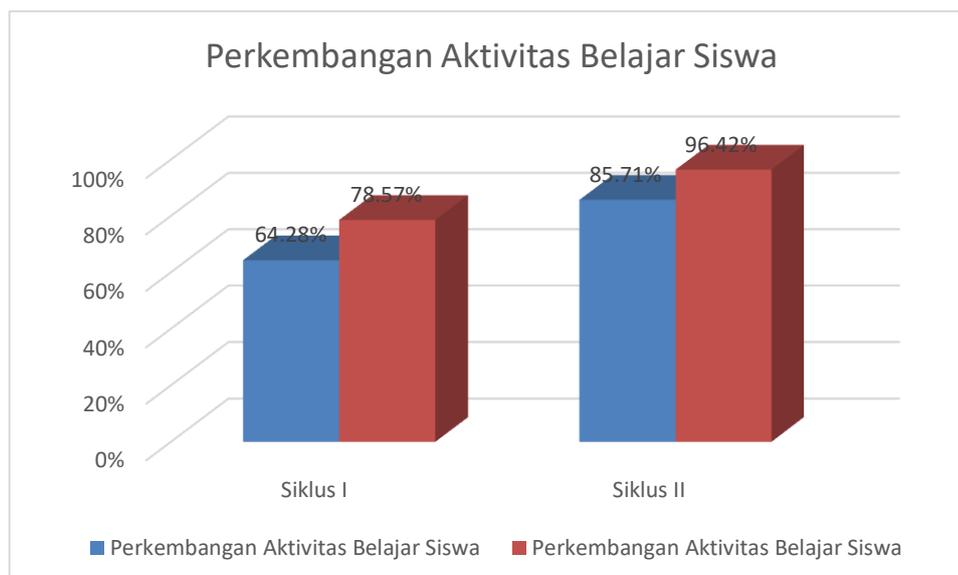
Gambar 1. Grafik Persentasi Perkembangan Efektivitas Mengajar Guru Persiklus
(Sumber: Data Olahan Perkembangan Efektivitas Mengajar Guru, 2018)

Grafik diatas mempertegas bagaimana penggunaan Media Video Animasi dalam pembelajaran PPKn menunjukkan peningkatan yang signifikan terhadap efektivitas mengajar guru. Pada siklus I dan siklus II mendapatkan peningkatan yang cukup signifikan pada tiap pertemuannya. Dapat dikatan bahwa, penggunaan Media Video Animasi ini secara efektif mampu meningkatkan efektivitas mengajar guru.

2. Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa

Data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan I dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, menunjukkan bahwa dari 7 aspek kegiatan pembelajaran terdapat 1 item yang terlaksana dengan sangat baik, 2 item yang terlaksana dengan baik, dan 4 item yang berjalan kurang baik. Skor perolehan sebesar 18 dari total skor maksimal yang dapat dicapai 28, dengan persentase keterlaksanaan item kegiatan pembelajaran pada aktivitas belajar siswa sebesar 64,28%. Selanjutnya, data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan 2 dengan menggunakan media pembelajaran video animasi menunjukkan bahwa dari 7 aspek kegiatan pembelajaran yang ada 2 item pembelajaran terlaksana dengan sangat baik, 4 item pembelajaran terlaksana dengan baik, dan 1 item terlaksana kurang baik. Skor yang dicapai pada pertemuan II ini adalah 22 dari skor maksimal yang dapat diperoleh sebesar 28, Untuk persentase pelaksanaan kegiatan pembelajaran siswa sebesar 78,57%.

Pada siklus II pertemuan I data hasil observasi perkembangan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan Media Video Animasi, menunjukkan bahwa dari 7 aspek pembelajaran terdapat 3 item yang terlaksana dengan sangat baik dan 4 item pembelajaran terlaksana dengan baik. Jumlah skor yang diperoleh pada pertemuan I siklus II ini adalah 24 dari skor maksimal yang dapat dicapai sebesar 28. Untuk persentase dari perkembangan aktivitas belajar siswa pada pertemuan I ini sebesar 85,71%. Sedangkan pada pertemuan II siklus II, data hasil observasi perkembangan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan Media Video Animasi menunjukkan bahwa dari 7 item pembelajaran yang tersedia, terdapat 6 item yang terlaksana dengan sangat baik dan 1 item yang berjalan dengan baik. Jumlah skor perolehan perkembangan aktivitas belajar siswa pada pertemuan ini adalah sebesar 27 dari skor maksimal 28. Persentase perkembangan aktivitas belajar siswa pada pertemuan ini adalah sebesar 96,42%. Untuk lebih jelasnya perkembangan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Gambar 2. Grafik Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa Persiklus
(Sumber: Data Olahan Nilai Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa, 2018)

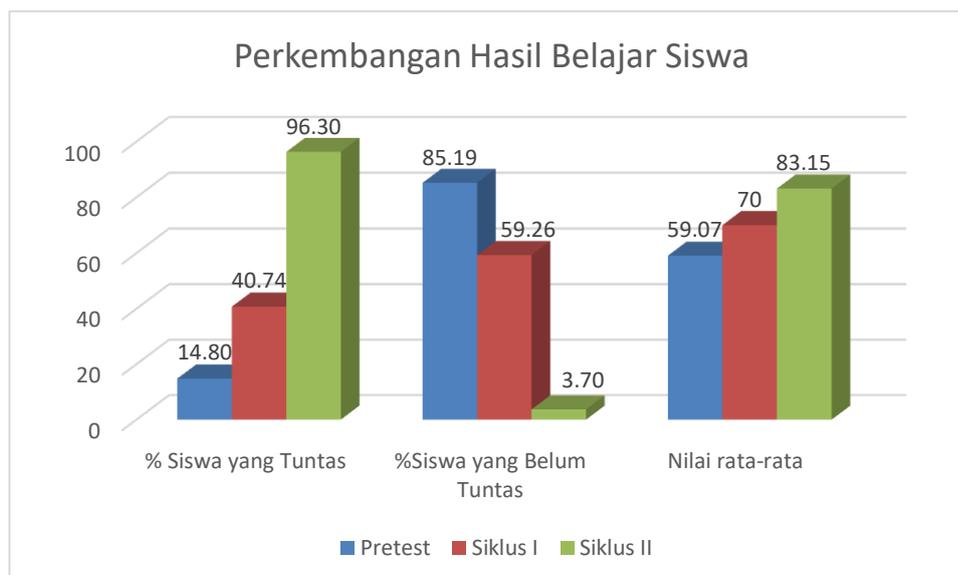
Berdasarkan grafik diatas terlihat dengan jelas bagaimana penggunaan Media Video Animasi dapat meningkatkan perkembangan aktivitas belajar siswa. Meskipun pada siklus I belum besar perubahan yang terjadi tapi Nampak bahwa terjadi peningkatan pada siklus ini. Sedangkan, di siklus II, penggunaan media video animasi terlihat dengan jelas mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

3. Perkembangan Hasil Belajar Menggunakan Media Video Animasi

Penelitian yang dilakukan dalam dua siklus ini diawali dengan pemberian pretes terhadap siswa di kelas IV SD Negeri 1 Ngapat. Pada hasil pretes yang diberikan oleh peneliti pada awalnya banyak siswa yang belum mampu mencapai nilai yang diharapkan yaitu 75. Jumlah siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya atau mencapai nilai 75 hanya berjumlah 4 orang siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 14,81% dan yang belum tuntas sebanyak 23 orang siswa dengan persentase ketuntasan sebesar 85,19%. Rata-rata nilai siswa pada pretes sebesar 59,07 saja.

Selanjutnya pada siklus I menunjukkan bahwa hasil belajar siswa setelah diberikan tes masih belum mencapai nilai yang diharapkan. Siswa yang memperoleh nilai 75 atau mencapai KKM hanya berjumlah 11 orang dari 27 siswa, dengan persentase ketuntasan sebesar 39,28%. Sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas sebanyak 16 siswa dengan persentase 59,26%. Nilai rata-rata siswa pada siklus I adalah 70.

Pada siklus II siswa telah menunjukkan hasil belajar yang diharapkan. Jumlah siswa yang tuntas dan mencapai KKM 75 hampir merata. Siswa yang telah menuntaskan KKMnya atau mencapai indikator yang diharapkan berjumlah 26 siswa dengan persentase sebesar 96,3%. Siswa yang tidak tuntas hanya berjumlah 1 orang saja dengan persentase 3,7%. Nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 83,15. Dapat terlihat perkembangan siswa yang terus menerus meningkat pada tiap siklusnya. Untuk lebih jelasnya, perkembangan hasil belajar siswa pada tiap siklusnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Perkembangan Hasil Belajar Siswa Persiklus
(Sumber: Data Olahan Peneliti)

Ketuntasan hasil belajar siswa mengindikasikan bahwa indikator keberhasilan penelitian yang tercapai sesuai harapan. Sedangkan hasil observasi pada efektivitas mengajar guru, dan aktivitas belajar siswa telah mendapatkan hasil yang diharapkan dikarenakan seluruh komponen scenario pembelajaran telah dilaksanakan dengan baik oleh guru dan siswa. Karena ketiga indikator telah tercapai, maka hipotesis tindakan telah tercapai bahwa: Penerapan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas IV SDN 1 Ngapa.

Kesimpulan

1. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan efektivitas mengajar guru pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari persentase hasil observasi mengajar guru pada siklus I pertemuan I sebesar 62,8% menjadi 70,8% dipertemuan II. Selanjutnya pada siklus II pertemuan I efektivitas mengajar guru menjadi 85,71% dan pada pertemuan II siklus II menjadi 95,2%.
2. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada mata pelajaran PPKn di kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari persentase siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 64,28% dan menjadi 78,57% dipertemuan II. Pada siklus II pertemuan I aktivitas belajar siswa naik menjadi 85,71% dan berkembang lagi dipertemuan II siklus II menjadi 96,42%.
3. Penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas IV SDN 1 Ngapa. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata dan persentase ketuntasan siswa. Sebelum penelitian, nilai rata-rata pretes yang ditunjukkan oleh hasil kerja siswa sebesar 59,07 saja. Dengan jumlah siswa yang tuntas hanya 4 orang saja dengan persentase ketuntasan 14,81%. Selanjutnya, pada siklus I siswa yang mencapai ketuntasan belajar berjumlah 11 orang dengan persentase ketuntasan sebesar 39,28%. Untuk nilai rata-rata siswa disiklus I sebesar 70. Pada siklus II siswa yang berhasil menuntaskan KKMnya atau mencapai skor yang diharapkan berjumlah 26 siswa dengan persentase 96,3% dengan nilai rata-rata 83,15

Daftar Pustaka

- Amin, Zainulttihad. 2006. *Materi Pokok Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Terjemahan Yusuf Hadi Miarso, dkk. Jakarta: PAU-UT.
- Hamalik, Oemar. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2011. *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional (Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan)*. Bandung: Rosda. Cetakan 9.
- Sadiman, Arif. 1986. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali.
- Safari. 2003. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Singer, Kurt. 1987. *Membina Hasrat Belajar di Sekolah*. Bandung: Remaja Karya
- Siswoyo, dkk. 2007. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Jurnal FIP-IKIP. Yogyakarta.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sunarso dkk. 2008. *Pendidikan Kewarganegaraan untuk Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suparno, Paul. 1997. *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tim konsorsium 7 PTAI. 2009. *Bahan Perkuliahan Pembelajaran PKN MI*. Surabaya: LAPIS PGMI. hal 1-10
- Waite, H. Randall dkk. 1886. *Pengertian Civic Education*. Jurnal Perkuliahan Jurusan PKN.