PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN VIDEO ANIMASI BERGERAK BERBASIS *PBL* DI SD

ARTIKEL JURNAL

PARAMITA TAHALU

F01417229

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH GORONTALO

GORONTALO

2021

LEMBAR PERSETUJUAN ARTIKEL JURNAL

Judul	:	Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Video Animasi Bergerak Berbasis *PBL* di SD.
Nama	:	Paramita Tahalu
NIM	:	F01417229
Program Studi	:	S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Dosen Pembimbing
Yulanti S. Mooduto, S.Pd.SD.,M.Pd	Dr.Hj.Irmawati Duko Ishak,SE,M.Pd
NIDN : 0916078502	NIDN. 0901068506

Peningkatan Hasil Belajar IPS Menggunakan Video Animasi Bergerak Berbasis *PBL* di SD

PARAMITA TAHALU
Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gorontalo
Gorontalo, Indonesia 96212
Email : paramitatahalu@gmail.com

Abstract

The purpose of this study was to improve student learning outcomes in social studies using animated video moves based on the Problem Based Learning Model in Class V SDN 3 Mootilango, Gorontalo District. With the formulation of the problem whether the use of Problem Based Learning-based animated video can improve student learning outcomes in class V social studies subjects at SDN 3 Mootilango, Gorontalo District. Research subjects in Classroom Action Research (PTK) were students of class V with a total of 13 students consisting of 10 male students and 3 female students. And the main target in this study is to improve student learning outcomes in social studies subjects.
The results of this study indicate an increase in the ability of students in completing assignments and evaluation questions both at each meeting and each cycle. This is shown in the learning outcomes of students who achieved learning completeness in the first cycle of learning completeness reached 62%, and at the second meeting it reached 77% and at the third meeting it increased to 93%. And it has exceeded the expected performance indicators.

Keywords: Learning Outcomes, Motion Animation Videos, Social Studies Learning

Abstrak

Tujuan Penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS menggunakan Video animasi bergerak bebasis Model *Problem Based Learning* di Kelas V SDN 3 Mootilango Kabupaten Gorontalo. Dengan Rumusan masalah Apakah dengan penggunaan Video animasi bergerak berbasis *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V di SDN 3 Mootilango Kabupaten Gorontalo. Subjek Penelitian pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas V dengan jumlah siswa 13 yang terdiri dari 10 siswa laki-laki dan 3 siswa Perempuan. Dan sasaran utama dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.
Hasil Penelitian ini menunjukan peningkatan kemampuan siswa dalam menyelesaikan Tugas maupun Soal Evaluasi baik setiap Pertemuan maupun setiap Siklus. Hal ini di tunjukan pada hasil belajar siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada siklus I meningkat menjadi 77% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu mencapai 93%. Dan sudah melampaui indikator kinerja yang di harapkan.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Video Animasi Bergerak, Pembelajaran IPS

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran di sekolah merupakan aktivitas yang paling utama karena keberhasilan pendidikan banyak bergantung pada proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif. Untuk itu di perlukan beberapa teori untuk merancang pembelajaran yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran untuk mengetahui kemampuan dasar pada siswa. Yang menjadi pusat perhatian dari semua elemen yang terkait dengan pendidikan adalah masalah hasil belajar siswa yang rendah, di beberapa daerah tentu bahkan pembelajarannya masih sangat terbatas dari segi media pembelajaran maupun sarana pembelajaran. Oleh karena itu, hasil belajar siswa menjadi sangat penting untuk diperhatikan dengan menggunakan berbagai macam strategi.

Adapun penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu kurangnya penerapan model pembelajaran oleh guru sebagai pengajar. Sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa, dan siswa akan kurang aktif dalam proses pembelajaran atau siswa sering melakukan kegiatan-kegiatan lain ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Siswa juga sering keluar masuk kelas, serta masih kurangnya keseriusan dalam belajar dan kurangnya keberanian dalam mengemukakan pendapat. Untuk mengatasi masalah tersebut, guru harus mampu menggunakan strategi-strategi dalam mengatasi masalah dengan menggunakan media pembelajaran dan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar dalam pembelajaran siswa tidak mudah bosan dalam menerima materi yang di berikan oleh guru pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Untuk mengatasi masalah tersebut guru dapat menggunakan media pembelajaran berupa Video animasi bergerak dan model pembelajaran seperti *Problem Based Learning*.

Video animasi bergerak merupakan salah satu media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam menerima materi pembelajaran, karena video animasi bergerak menyuguhkan materi pembelajaran dalam bentuk video animasi yang bertujuan untuk memberikan kesempatan terhadap siswa, untuk mengamati langsung tanpa harus berada di tempat yang sebenarnya. Sedangkan model *Problem Based Learning* atau model pemecahan masalah, Merupakan model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam mengidentifikasi masalah dan berusaha mencari solusi untuk memecahkannya, melalui tahapan-tahapan metode ilmiyah sehingga siswa mampu mempelajari pengetahuan yang berkaitan dengan masalah dan siswa di harapkan mampu memiliki keterampilan dalam

memecahkan menggunakan suatu tahapan kerja yang menekankan pada bagaimana siswa merencanakan suatu eksperimen untuk menjawab sederet pertanyaan.

Menurut Dimyati (2013:3) “hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pembelajaran dan puncak proses belajar “. Sedangkan Thaib (2013:387) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam bukti laporan yang disebut raport.

Pendidikan IPS di indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Gagasan IPS di indonesia pun banyak mengadopsi dan mengadaptasi dari sejumlah pemikiran perkembangan social studies yang terjadi di luar negeri terutama perkembangan NCSS sebagai organisasi profesional yang cukup besar pengaruhnya dalam memajukan social studies bahkan sudah mampu mempengaruhi pemerintah dalam menentukan kebijakan kurikulum persekolahan (Sapriya, 2012:11)

Sebagaimana dirumuskan dalam forum komunikasi II HISPIPSI tahun 1991 di yogyakarta, menurut versi pendidikan dasar dan menengah sebagai berikut: “pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan”. S. Nasution mendefinisikan IPS sebagai pelajaran yang merupakan fusi atau paduan sejumlah mata pelajaran sosial. Dinyatakan bahwa IPS merupakan bagian kurikulum sekolah yang berhubungan dengan peran manusia dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi,dan psikologi sosial (Tusriyanto, 2013 : 1-2)

Menurut Santoso, A. B. (2014:22), IPS merupakan kajian terpadu dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora dalam pengembangan potensi kewarganegaraan. IPS dikoordinasikan sebagai suatu bahasan yang dibangun dari beberapa disiplin ilmu seperti: Antropologi, Arkeologi, Ekonomi, Geografi, Sejarah, Hukum, Filsafat, Ilmu Politik, Psikologi, Agama dan Sosiologi, selain itu juga mencakup materi humaniora, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam secara

sistematis. Santoso, A. B. (2014:23) juga mengatakan bahwa IPS dirancang untuk membantu anak didik dalam menjelaskan dunianya. Ada dua perkembangan yang paling penting pada masa kanak-kanak yaitu pengorganisasian dan adaptasi. Dengan pengorganisasian anak-anak pada dasarnya dapat memahami dan mengklarifikasikan sesuatu dengan cara bagaimana hal itu dikerjakan. Adaptasi (penyesuaian diri) merujuk pada proses akomodasi terhadap lingkungannya. Seorang anak yang mulai masuk sekolah berarti telah siap beradaptasi melalui percakapan, berpakaian, aturan di rumah dan sebagainya. Sekolah dirancang untuk memperluas adaptasi melalui proses pembelajaran formal. Proses-proses tersebut meliputi segi intelektual, sosial, emosional dan fisik.

Dengan demikian IPS dapat didefinisikan sebagai penyederhanaan atau adaptasi dan perpaduan dari berbagai ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta pengetahuan sosial yang dikemas dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan. IPS merupakan bidang studi atau mata pelajaran yang dilaksanakan baik pada pendidikan dasar maupun pada pendidikan mengkaji tentang gejala-gejala dan masalah sosial yang ada di masyarakat.

Rusman., dkk. (2011:218) mengemukakan bahwa "video merupakan serangkaian gambar gerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan rangkaian menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran, yang disimpan dalam media pita dan disket". Media Video merupakan media perantara penyajian materi, yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran untuk membantu peserta didik memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap tertentu.

Sebagaimana yang dikatakan Yunita (2017:155) bahwa media video adalah seperangkat komponen yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Video dapat menampilkan gambar sekaligus suara yang dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa tidak akan merasa bosan. Sedangkan Fathurohman (2014:2) mengemukakan bahwa animasi merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau seringpula disebut dengan kartun. Penggunaan animasi dalam pembelajaran terpadu merupakan langkah untuk memberikan kemudahan bagi guru dalam mengaplikasikan materi pembelajaran sesuai dengan peran dan fungsinya.

Berdasarkan Pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa video merupakan gambar yang bergerak disertai suara sehingga dapat dikatakan bahwa video

merupakan audio visual yang dapat dijadikan sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan atau materi pelajaran agar siswa mudah dalam memahami materi yang di sajikan oleh guru. Video biasanya bersifat fakta maupun bersifat fiktif, yang berisi unsur suara dan unsur gambar.Unsur suara misalnya narasi, dialog, musik, sedangkan unsur visual misalnya animasi, foto, dan sebagainya.

Problem Based Learning atau yang lebih dikenal dengan PBL adalah suatu model pembelajaran dengan membuat konfrontasi atau perbandingan kepada siswa dengan masalah-masalah praktis, berbentuk *ill-structured* (tidak terstruktur), atau *open-ended* (Terbuka) melalui stimulus dalam belajar. Menurut Rusman (2016:241) *Problem Based Learning* memiliki karakteristik-karakteristik sebagai berikut: 1) belajar dimulai dengan suatu permasalahan, 2) memastikan bahwa permasalahan yang diberikan berhubungan dengan dunia nyata siswa, 3) mengorganisasikan pelajaran di seputar permasalahan, bukan di seputar disiplin ilmu, 4) memberikan tanggung jawab sepenuhnya kepada siswa dalam mengalami secara langsung proses belajara mereka sendiri, 5) menggunakan kelompok kecil, dan 6) menuntut siswa untuk mendemonstrasikan apa yang telah mereka pelajari dalam bentuk produk atau kinerja (performance). Dengan demikian, siswa diharapkan memiliki pemahaman yang utuh dari sebuah materi yang diformulasikan dalam masalah, penguasaan sikap positif, dan keterampilan secara bertahap dan berkesinambungan.

2.METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat reflektif. Kegiatan penelitian berangkat dari permasalahan riil yang dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemudian direfleksikan alternatif pemecah masalahnya dan ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur (Sutama, 2016: 134). Dengan demikian Penelitian Tindakan kelas dapat artikan sebagai suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar mengajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dilakukan di dalam kelas secara bersama.

Jenis Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas, sesuai dengan tujuan penelitian tindakan kelas yaitu memperbaiki kondisi yang belum baik, dalam penelitian ini terdapat dua siklus, dan masing-masing siklus melalui empat tahapan yakni (1), perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan dan (4) reflek Desain penelitian yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan M.C Taggart. Model penelitian Kemmis

dan Mc Taggart terdapat empat langka dalam satu siklus, setelah langka keempat kembali ke langka pertama dan seterusnya meskipun sifatnya berbeda namun langka keduan dan ketiga dilakukan sacara bersamasama. Keempat langka itu meliputi perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi, sedangkan modifikasinya terletak pada pratindakan. Pratindakan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum siklus I. dalam kegiatan ini peneliti mengadakan observasi tentang kondisi yang ada dikelas, berikut ini adalah penjelasan dari empat rangkaian kegiatan dalam penelitian tindakan kelas.

3.HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi bergerak berbasis model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 3 Mootilango Kabupaten Gororntalo. Karena dari hasil penelitian, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada observasi awal sebesar 46%, selanjutnya pada siklus I meningkat menjadi 77% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu mencapai 93%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 16%, olehnya itu indikator kinerja yang diinginkan sebesar 80% telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai sesuai target yang ditentukan yaitu sebesar 93%.

Tabel 4.19 Hasil belajar siswa siklus I dan siklus II

No	Komponen	Pra	Siklus I	Siklus II
1	Tuntas Belajar	46%	77%	93%
2	Tidak tuntas	54%	23%	7%
	Jumlah	100%	100%	100%

Sumber : Olahan data primer (2021)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa yang tuntas pada pra tindakan adalah 6 orang siswa dari 13 orang siswa atau 46%, selanjutnya pada siklus I sebanyak 10 orang siswa atau 77%. Pada siklus I belum tuntas karena masih dibawah target indikator keberhasilan penelitian yaitu harus mencapai 80% dari standar KKM yang telah ditentukan Kemudian peneliti melaksanakan tindakan siklus II. Pada siklus II diperoleh peningkatan hasil belajar yang tuntas sudah 12 orang siswa atau sebesar 93% dan yang tidak tuntas tersisa 1 orang siswa atau 7% dari 13 orang siswa sebagai subjek penelitian. Hasil penelitian menunjukan peningkatan hasil belajar siswa dalam menggunakan video animasi bergerak berbasis model *Problem Based Learning* dalam dua siklus selama 6 kali pertemuan, siswa sudah bisa mencapai kriteria ketuntasan.

Atau sudah mencapai indicator kinerja yang di harapkan yaitu 80%.

4. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi bergerak berbasis model *Problem Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas V SDN 3 Mootilango Kabupaten Gororntalo. Karena dari hasil penelitian, tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pada observasi awal sebesar 46%, selanjutnya pada siklus I meningkat menjadi 77% dan pada siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan yaitu mencapai 93%. Jadi tingkat ketuntasan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II terjadi peningkatan sebesar 16%, olehnya itu indikator kinerja yang diinginkan sebesar 80% telah tercapai untuk ketuntasan hasil belajar siswa, karena pada akhir siklus telah mencapai sesuai target yang ditentukan yaitu sebesar 93%.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang perlu dipertimbangkan oleh guru dalam menggunakan video animasi bergerak berbasis model *Problem Based Learning* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu :

1. Guru harus lebih memperhatikan kegiatan siswa pada saat memberikan materi agar siswa akan fokus terhadap pembelajaran dan tugas yang diberikan kepada siswa.
2. Untuk lebih meningkatkan hasil belajar siswa kiranya guru dapat memilih alternatif media dan model pembelajaran yang sesuai agar dapt menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
3. Media pembelajaran animasi bergerak dan model *Problem Based Learning* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran IPS

Hasil penelitian yang bertitik tolak terhadap beberapa hasil karya penelitian sebelumnya. Semoga akan menjadi salah satu sumber inspirasi untuk kelahiran karya-karya intelektual berikutnya. Penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan dan untuk lebih menyempurnakan penelitian ini, perlu diadakan penelitian-penelitian lanjut yang lebih baik dan mendalam agar mendapat sebuah kesimpulan yang tepat dan menyeluruh.

5. DAFTAR PUSTAKA

Dimyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta

Fathurohman, I., Nurcahyo, A. D., & Rondli, W. S. (2014). Film Animasi Sebagai Media

Pembelajaran Terpadu Untuk Memacu Keaksaraan Multibahasa Pada Siswa Sekolah Dasar. Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 4(1).

Rusman. 2016. Model – Model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers

Santoso, A. B. (2014). Keefektifan Pembelajaran Mengunakan Media CD Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Pada Mata Pelajaran IPS Kelas V SD. Jurnal Mitra Swara Ganesha, 1(1).

Sutama. 2016. Metode Penelitian Pendidikan. Cetakan Ke Tiga. Surakarta: Fairuz Media

Sapriya. 2012. Pendidikan IPS (Konsep dan Pembelajaran),Bandung;Remaja Rosdakarya.

Tusriyanto. 2013. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) 1, (Bandar Lampung; Anugrah Utama Raharja (AURA)

Thaib, E. N., 2013. Hubungan Antara Prestasi Belajar Dengan Kecerdasan Emosional. Jurnal Ilmiah Didaktika , 7(2) : 384-99

Yunita. 2017. Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Ditinjau Dari Keaktifan Siswa. Jurnal LP3M Universitas Sarjanawiyata Taman Siswa Yogyakarta. 3 (2): 153-160