

# **Penggunaan Media Animasi Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKN di Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi**

Suci Sukma Fauziah Rahmadani, Darmawan, & Firman Robiansyah

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, [sucukmafauziahi@upi.edu](mailto:sucukmafauziahi@upi.edu)

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, [darmawanwan@upi.edu](mailto:darmawanwan@upi.edu)

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang, [firmanrobiansyah@upi.edu](mailto:firmanrobiansyah@upi.edu)

## **Abstrak**

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa dalam proses pembelajaran di kelas untuk sekolah dasar berpusat pada guru saja, sehingga guru tidak menggunakan media pembelajaran menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan. Kemudian peneliti akan mengulas bahwa media pembelajaran animasi unity dapat meningkatkan hasil belajar anak selama proses pembelajaran pada materi PKN. Penelitian ini juga menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Melalui kerjasama guru dan peneliti, serta bersumber dari data siswa kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi yang berjumlah 39 siswa. Penelitian dilakukan dalam 2 siklus, dapat diketahui bahwa pada siklus I 46,15%, siklus II meningkat menjadi 82,05%. Dan untuk hasil observasi aktivitas belajar siswa meningkat menjadi 19,49%. Peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan animasi unity dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN Duren Jaya Bekasi.

**Kata Kunci:** hasil belajar, media animasi unity

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam menumbuhkan potensi diri seorang manusi. Tanpa peran hadirnya pendidikan, menjadikan insan tidak akan maju juga tidak bisa berkembang. Untuk peningkatan kualitas pendidikan menjadikan bagian utama dalam upaya peningkatan mutu manusia. Dalam pencapaian kualitas pendidikan sangat di perlukan usaha dan semangat untuk belajar. Dan juga metode dalam proses pembelajaran merupakan strategi untuk pembelajaran yang lebih optimal, maka untuk itu pelajaran memiliki pengertian sendiri yaitu bahwa guru melaksanakan kegiatan kepada siswa, tetapi selain itu terjadilah kegiatan bagaimana siswa mempelajarinya. Maka untuk dalam kegiatan pembelajaran terjadilah dua hasil dengan bersamaan, yaitu pihak satu memberikan materi, lalu pihak lainnya menerima proses dalam pembelajaran.

Untuk pembelajaran, yaitu guru dengan kesungguhannya memaksimalkan dalam meningkatkan perkembangan aktivitas siswanya untuk menghadapi prosesnya perubahan dalam kehidupan, untuk siswa dapat secara berfikir sistematis dan juga berfikir logis. Guru akan merasa senang apabila siswanya mendapatkan nilai yang tinggi. Yaitu contohnya untuk pembelajaran materi PKn dimana sangat erat menggunakan fasilitas untuk selalu mendukungnya pembelajaran, agar materi yang diberikan lebih efektif. Pembelajaran materi PKn memang sangat di tuntut pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, efektif, juga menyenangkan. Karena dasarnya materi PKn sangatlah penting dalam menumbuhkan rasa nasionalisme untuk menjadi penerus generasi bangsa, maka untuk materi PKn sangatlah penting untuk diterapkan sejak usia sekolah dasar. Dimana diajarkannya PKn disekolah dasar adalah untuk semua siswa agar dapat menjadikan masyarakat yang tertip dan menghormati keberagaman di negara Indonesia.

Dalam keberagaman, pelajaran PKn disekolah dasar yang diberikan adalah materi tentang keberagaman beragama. Dimana untuk materi yang diberikan untuk kelas IV bertujuan agar siswa mudah memahami macam perbedaan. Untuk melakukan pembelajaran ini mengharapakan untuk guru dalam membuat suasana belajar, agar menjadi mengensankan juga semangat, sehingga akan menghasilkan hasil belajar sesuai tujuannya pelajaran PKn materi keberagaman beragama.

Bertolak dalam persoalan pelajaran PKn yang sudah dijelaskan diatas, maka terdapat kekeliruan selama penyampaian pelajaran PKn. Dimana diantaranya yaitu hasil wawancara seorang guru di kelas IV terlihat banyaknya siswa tidak memahami pelajaran PKn, maka dampaknya adalah keberhasilan pengetahuan siswanya juga selalu menurun. Dimana juga, terlihat disebabkan faktor guru dalam proses pembelajaran materi PKn masih sangat monoton, lalu faktor kedua dalam pemanfaatan media guru masih cenderung kurang dalam penggunaan media, menjadikan siswa kurang dalam hasil belajar.

Berdasarkan hasil observasi pra survey terdapat kegiatan guru dalam mengajar materi PKn, maka diketahui dalam pembelajaran materi PKn dikelas IV terjadi kesulitan untuk belajar dengan disampingnya kurangnya terhadap pengetahuan guru dan juga kurangnya dalam pemanfaatan media untuk membantu proses pembelajaran pada materi PKn. Oleh karena itu sangat penting media untuk membantu proses pembelajaran pada materi PKn yang sudah diketahui semua tenaga pendidik. Menurut A Ghazali (dalam Putri 2017:3), mengatakan upaya siswa mudah dalam mengingat lalu melaksanakan pembelajaran yang sudah diamati didalam kelas, maka hal tersebut perlunya media pada proses pembelajaran.

Maka hasil yang dilakukan analisis dokumentasi pra survey untuk pelajaran PKn untuk 39 siswa diperoleh 25 siswa atau 64,10% tidak mampu tingkat pencapaian dalam ketuntasan belajar, lalu 14 siswa atau 35,89% berhasil KKM PKn.

Berangkat pada problematika pelajaran PKn diatas, maka dalam mengatasi sebuah masalah guru harus memanfaatkan media dalam pembelajaran. Dari hal tersebut peneliti menawarkan solusi dari masalah tersebut dengan media pembelajaran animasi unity. Karena ini akan melibatkan siswa secara langsung pada proses pembelajaran, setelah siswa dapat kesempatan untuk melakukan penggunaan dalam penggunaannya animasi unity diharapkan keberhasilan pembelajaran siswanya akan pelajaran PKn dapat meningkat. Bertolak pada permasalahan tersebut, penulis bersama guru berkolaborasi dalam melaksanakan penelitian ini dengan judul “Penggunaan Media Animasi Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi.

## **Metodologi**

Penelitian yang dilakukan ini, dengan menggunakan Penelitian PTK (penelitian tindakan kelas), merupakan macam penelitiannya melalui perangai untuk dilakukan para praktisi pendidik yaitu (guru, instruktur, atau dosen) dalam melaksanakan proses belajar di dalam kelas. Hal ini juga sejalan dengan pendapat dari Widayati (2008:89) yang mengemukakan bawasannya dalam sebuah dilakukannya Penelitian Tindakan Kelas ini merupakan sebuah kegiatan atau sebuah aktivitas saat di lakukannya sebuah penelitian dan terlihat berpusatkan pada kelas saja, maka hal itu untuk memecahkannya sebuah kesalahan saat proses belajarnya siswa di dalam kelas atau permasalahan dalam penyampaian pembelajaran yang di berikan oleh guru saat di dalam kelas. Maka agar mendapatkannya solusi dari permasalahan yang ada di dalam kelas terhadap guru, dan memperbaiki kualitas dan juga hasil belajar PTK adalah kegiatan dalam penelitian untuk dapat dilaksanakan secara mandiri ataupun kolaboratif.

Kemmis dan Mc.Taggat, sesuatu hal berbentuk *self inquiry colectic* di laksanakan oleh partisipan dalam situasi kegiatan sosial dalam meningkatkan nasionalitas dan juga keadilan dalam praktek sosial pendidikan selain mempertinggi dalam pemahaman terhadap praktek dan juga situasi ini di laksanakan menguji cobakan dalam praktek serta pijakan tindakannya ini berpengalaman membenahi juga meningkatkannya keberhasilan belajar siswa.

Adapun dibuatkannya prosedur penelitian ini sebagai berikut. 1) tahap pendahuluan (pra tindakan), hal ini untuk mengetahui masalah dalam pelajaran PKn. 2) tahap pelaksanaan tindakan, hal ini di laksanakan berdasarkan kegiatan observasi awal, untuk menjadikan perencanaan untuk mengidentifikasi masalah tersebut. Kemudian pada permasalahan ini akan dilakukan tindakan pada pemecahan permasalahan yang sesuai untuk di lakukan dari penelitian yang di laksanakan. Yakni, siklus 1 ke siklus 2 juga dilakukannya tingkat perencanaannya, tingkat pelaksanaannya, tingkat pengamatannya ataupun observasi, juga tingkat refleksinya. Begitupun juga untuk kesiklus 2 akan di lakukannya tahap tindakan yang sama pada siklus I, hal tersebut berjalan hingga siklus III di butuhkan untuk tindakan selanjutnya.

Subyek untuk penelitiannya adalah, yaitu siswa kelas 4 SDN Duren Jaya XIV Bekasi, dengan jumlah sebanyak 39 murid, tepatnya 24 murid laki-laki juga 19 murid perempuan. Adapun instrument penelitiannya untuk pengumpulan hasil data, yakni terdiri dari 1) pedoman observasi, pada kegiatan ini di lakukan dengan kegiatan pengamatan untuk mengetahui kegiatan atau aktivitas pembelajaran siswanya juga kegiatan mengajarnya guru selama menentukan media animasi unity. 2) wawancara, pada penelitian yang di lakukan kepada guru adalah menggunakan wawancara terpadu dan di laksanakan kepada guru kelas IV. 3) untuk mengetahui hasil belajarnya siswa, penelitian ini akan mengenakan soal yang berupa pretes, dimana untuk menjawab soal pretes tersebut pada saat lakukannya diakhir pembelajaran, agar mengetahui sebuah hasil belajarnya siswa.

## **Hasil dan Pembahasan**

Dalam penelitian ini, akan dilakukannya dengan menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Adapun dilakukannya pada siklus 1 dan siklus 2, dimana persiklusnya terjadi pada beberapa tindakan, yakni pada tingkat perencanaan, tingkat pelaksanaan, tingkat pengamatan juga tingkat refleksi. Peneliti terlebih dahulu memberikan tindakan yaitu pra siklus, bermaksud akan melihat keberhasilan pembelajaran siswa dikelas IV untuk materi PKn. Untuk pra siklus ini dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2022 berikut ini penjelasan untuk keberhasilan belajar siswanya sejak penelitian dilakukan pada dua siklus juga proses dalam penerapannya.

Pra siklus, untuk hasil data pada saat pra siklus peneliti menggunakan teknik analisis dokumentasi, dimana akan melihat keberhasilan belajar siswanya dalam data pencapaian pada ujian harian materi PKn yang bersumber dari data catatan nilai guru kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi. Maka diketahui untuk hasil belajar siswa untuk nilai ulangan harian yang diberikan kepada 39 siswa diperoleh 25 siswa atau 64,10% tidak mampu untuk mencapai ketuntasan belajar, dan 14 siswa atau 35,89% berhasil untuk mencapai KKM pelajaran PKn dan untuk hasil observasi pada saat pra siklus diketahui hasil persentase yaitu sebesar 38,46% dalam kriteria yaitu “kurang” karena ini disebabkan pada saat proses pembelajaran dilaksanakan didalam kelas yaitu guru hanya menerapkan pembelajaran berpusat kepada guru saja. Karena pada waktu menjelaskannya materi guru cuma menggunakan gaya lama yaitu teknik ceramah, sehingga kurang dalam mengaplikasikan penggunaan media pembelajaran. melihat dari kondisi tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswa.

Siklus I dilaksanakan hari Selasa, 24 Mei 2022 mulai jam 08.00-12.00 pelajaran yang akan diajarkan untuk pertemuan hari ini yaitu mengenali keberagaman agama yang ada di indonesia, jenis tempat ibadahnya, kitab suci, dan hari besar keagamaan yang ada di indonesia. Lalu tindakan selanjutnya adalah tingkat perencanaan, juga tingkat ini peneliti dengan guru berkolaborasi juga merencanakan skenario pembelajaran nantinya akan diperlukan untuk melaksanakan penelitian, Lalu menyiapkan media yang digunakan peneliti yaitu video animasi bergambar mengenai keberagaman agama yang akan ditayangkan di papan tulis dengan menggunakan proyektor LED.

Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa. Dalam tahap ini peneliti menyiapkan lembar observasi dengan menyesuaikan indikator yang sudah peneliti tetapkan sebelumnya.

Menyiapkan LKS pada kegiatan harian siswa yang bertujuan untuk melihat kegiatan belajar siswa dalam kegiatan berkelompok, serta untuk melihat apakah siswa telah memahami yang sudah diterangkan sama guru. Juga untuk hasil belajarnya yaitu dengan memberi soal pretes, yang diberikan diakhir pembelajaran.

Selanjutnya tahap pelaksanaan, langkah awal pada pelaksanaan ini di awal kegiatan belajar guru memberikan salam kepada siswa. Kemudian guru dengan siswa melaksanakan mulainya berdoa bersama-sama dengan dipimpin doa oleh KM, guru juga memeriksa absensi siswa. Lalu guru membuka pelajaran dengan menginformasikan mengenai materi untuk pertemuan hari ini, lalu guru melaksanakan apersepsi dengan siswa terkait keberagaman agama yang ada di Indonesia melalui kegiatan tanya jawab. Lalu pada kegiatan ini guru menjelaskan materi, Menyajikan dan menjelaskan satu persatu tentang bangunan yang ada di video pembelajaran animasi mengenai bangunan tempat

ibadah tersebut. Dan menugaskan siswa dalam membuat kelompok, untuk membuat 6 kelompok. Selanjutnya pada akhir pembelajaran meminta siswa menjawab soal pretes, guru dan siswa bersama-sama membuat sebuah kesimpulan dan bersiap untuk berdoa. Selama kegiatan pada pertemuan siklus pertama ini berlangsung, peneliti melihat adanya perkembangan dari sebagian siswa yang lain untuk berani menjelaskan dari hasil diskusi, namun juga masih adanya kebingungan dari siswa dan tidak mau menyampaikan pendapat pada saat tampil untuk menjelaskan hasil kelompok bersama.

Selanjutnya tahap pengamatan (observasi) dalam tahap pengamatan untuk peneliti ini diberlakukannya observasi untuk proses kegiatannya pembelajaran dikelas. Peneliti juga mengamati mengenai aktivitas siswa selama kegiatan pembelajaran PKn menggunakan media animasi unity apakah telah terlaksana dan meningkat dengan baik. Mengenai aktivitas siswa dalam pembelajaran, dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran PKn menggunakan media animasi untiy dalam kriteria nilai cukup dengan perolehan nilai rata-rata sebesar 34,62. Dan hasil observasi aktivitas guru juga perlu perbaiki, yang dimana guru kurang memancing pengetahuan siswa diawal kegiatan pembelajaran dalam kegiatan apersepsi, juga pada saat penyampaian tujuan dari pembelajaran guru juga kurang melibatkan aktivitas siswa. dan untuk hasil dari belajarnya siswa mengalami sebuah ketuntasan sebanyak 18 siswa dengan presentase ketuntasan 46,15% sedangkan 21 siswa atau 53,84% tidak mencapai ketuntasan belajar. Dan nilai yang terendah diperoleh siswa adalah 50 juga nilai yang tertinggi 80.

Setelah diadakannya tindakan pada siklus 1 yang mulai terlihatnya hasil belajarnya siswa juga aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masuk kedalam kategori “Kurang”. Peneliti selanjutnya akan melakukan proses pembelajaran disiklus selanjutnya, yaitu siklus 2 dengan media pembelajaran yang digunakan disiklus 1 yakni media pembelajaran animasi unity. Pada siklus 2 peneliti akan memperbaiki proses pembelajaran dan memfokuskan pada siswa yang masih memperlihatkan hasil yang rendah.

Siklus 2 masih sama dalam melakukan tidakannya, untuk siklus 1 yaitu pada kegiatan awal, kegiatan inti, juga kegiatan penutup. Dalam tahapan pengamatan atau observasi, peneliti memohon izin pada guru untuk bertindak sebagai guru dalam melaksanakan pelajaran, sedangkan guru bertindak sebagai pengamat selama peneliti memberikan tindakan dengan berdasarkan pada lembar observasi/pengamatan yang sudah peneliti buat sebelumnya. Untuk disiklus 2, peneliti bersama guru akan melihat aktivitas dan hasil belajarnya siswa berakhir terlaksana dengan baik, siswapun juga sudah terlihat aktif memberikan masukan saat guru atau peneliti bertanya untuk memancing perhatian siswa.

Dibuktikan dari hasil observasi rata-rata nilai yang diperoleh disiklus 2 adalah sebesar 77,76 dibandingkan berdasarkan dengan siklus 1 dengan hasil rata-rata nilai sebesar 34,62. Dalam meningkatkannya hasil belajar siswa selama di dalam kelas sudah terbilang sangat memuaskan dan hasil observasi aktivitas guru yaitu rata-rata persentase untuk siklus 2 sebesar 84,61 dan untuk siklus 1 rata-rata sebesar 55,76. Dengan perolehan nilai rata-rata tersebut usai guru dapat mengajarkan dengan sangat baik dan sudah memenuhi sesuai tahapan dalam perencanaan belajar dengan penggunaan media pembelajaran animasi unity.

Untuk hasil belajar pada siklus 2, adapun yang mengalami ketuntasan dalam belajar yaitu sebanyak 32 alias 82,05% sementara itu 7 siswa alias 17,94% belum mencapai ketuntas untuk belajar. Adapun nilai terendah diperoleh siswa 50 juga nilai yang tertinggi di peroleh nilai 90.

Selanjutnya tahap analisis data, tahap ini dilaksanakan sesudah data-data yang dibutuhkan terkumpul. Dan hasil yang diperoleh untuk penelitian ini, yaitu merupakan hasil sebuah pengamatan, dari aktivitas/kegiatan belajarnya siswa, hasil aktivitas mengajarnya guru, untuk hasil belajarnya siswa berupa hasil mengerjakan pretest. Hasil data-data yang telah didapat oleh peneliti dalam pengumpulan data, dengan menggunakan teknik pengamatan/observasi yaitu. 1) hasil pengamatan/observasi dari kegiatan belajarnya siswa saat disiklus 1 maka ditemukan skor rata-rata nilai sebesar 34,62 dengan perolehan rata-rata skor dari aktivitas belajarnya siswa untuk disiklus 2 sebesar 77,76. Adapun perolehan data dari hasil tersebut, maka ditunjukkan hingga terdapatnya peningkatan terkait aktivitas/kegiatan belajarnya siswa dalam pelajaran PKn menggunakan media pembelajaran animasi unity. 2) Perolehan aktivitas mengajarnya guru untuk siklus 1 mendapatkan skor rata-rata nilai sebesar 55,76 dan untuk siklus 2 mendapatkan skor rata-rata perolehan persentase sebesar yaitu 84,61. Perolehan hasil tercatat menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan selama mengelola kelas dengan membuat suasana belajar yang menyenangkan juga dapat meningkatkan keaktifan belajarnya siswa. 3) Perolehan hasil belajarnya siswa untuk siklus 1 mendapatkan rata-rata skor sebesar 62,56 atau perolehan presentase sebesar 46,15% ketuntasan untuk kategori yaitu “Baik”, juga untuk siklus 2 dengan perolehan skor nilai sebesar 80,76 atau presentase ketuntasan 82,05% untuk kategori yaitu “Sangat Baik”.

Berdasarkan dari hasil dilakukannya penelitian ini dengan menggunakan penelitian tindakan kelas, yang bertujuan untuk membantu meningkatkan sebuah hasil dari belajarnya siswa dalam pelajaran PKn materi keberagaman agama di Indonesia kelas 4 dengan menggunakan media pembelajaran animasi unity di SDN Duren Jaya XIV Bekasi. Aktivitas selama penelitian dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran tersebut sudah menunjukkan perkembangan yang lebih

efektif selama dilaksanakannya tindakan oleh peneliti dan guru. Hal tersebut dapat terlihat dari analisis data yang sudah peneliti lakukan di atas.

Maka terlihat pada hasil pengamatan/observasi selama peneliti melakukan penelitian di SDN Duren Jaya XIV Bekasi di kelas IV, maka sudah dapat terlihat bagaimana tingkat aktivitas dan hasil belajarnya siswa saat sebelum diberi tindakan lalu saat diberikannya tindakan dengan menggunakan media pembelajaran animasi unity. Seperti yang sudah diketahui bahwa skor aktivitas belajar siswa saat siklus 1 mendapatkan rata-rata skor sebesar 34,62 lalu mengalami sebuah peningkatan untuk siklus 2 yaitu sebesar 77,76. Ataupun hasil pengamatan/observasi mengajar guru dalam menerapkan media animasi unity untuk siklus 1 mendapatkan perolehan nilai sebesar 55,76 sedangkan untuk siklus 2 mendapatkan skor sebesar yaitu 84,61. Untuk hasil belajarnya siswa dapat diketahui bahwa disiklus 1 mendapatkan rata-rata skor persentase yaitu sebesar 46,15% sedangkan disiklus ke 2 memperoleh rata-rata skor persentase yaitu sebesar 82,05%.

Berdasarkan dari data diatas untuk hasil dari penelitian ini, maka diketahui untuk kegiatan pembelajaran dengan penggunaan media animasi unity dalam meningkatkan hasil kegiatan mengajar guru, lalu aktivitas siswa, dan hasil belajarnya siswa yang dimana saat proses belajar berlangsung gurupun mampu mecairkan suasana menyenangkan saat belajar agar siswanya tidak merasakan bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas, karena dalam penerapannya pada saat di kelas dapat dilakukan dengan konsep belajar sambil menonton video pembelajaran animasi unity. Pendapat tersebut sejalan dengan Smaldino (dalam Farindhni 2018:174), mengatakan bahwa belajar dengan menonton video pembelajaran animasi untuk proses pembelajaran menghasilkan siswa dalam nilai kognitif, nilai afektif, nilai psikomotorik, juga nilai interpersonal. Karena pembelajaran menggunakan media animasi untiy menggunakan video gambar bergerak Sehingga menjadikan siswa lebih mudah untuk ingat materi lebih lama.

Dari uraian di atas yang sudah peneliti bahas terkait penggunaan media pembelajaran animasi unity yang digunakan pada saat belajar PKn di kelas IV, terlihat bahwa penggunaan media tersebut sangat memerlukan aktivitas siswa, Aktivitas tersebut bertujuan agar siswa dapat berperan aktif selama dilaksanakannya pembelajaran di kelas dengan melibatkan kegiatan fisik dan mental siswa, dan aktivitas tersebut akan melibatkan tingkat dari keaktifan siswa. Sebagaimana dijelaskan oleh Sardiman (dalam Sellah, 2020:16), yang menjelaskan bahwa dalam keberhasilan belajar terdapat macam keaktifan belajar, dari fisik, sikis, ataupun psikis.

Dengan dilaksanakannya penelitian sebuah tindakan kelas ini pada siswa kelas IV memberikan dampak kepada siswa bahwa pada kondisi awal siswa kurang aktif dan merasa malas dalam belajar

serta selalu sibuk dengan aktivitas mereka masing-masing, siswa yang awalnya tidak berani untuk memberikan atau mengemukakan pendapat, kini mereka sudah mulai memberanikan dirinya untuk menjadi aktif mengikuti kegiatan saat belajar di dalam kelas. Sehingga siswa yang awalnya merasa bosan terhadap penjelasan materi dari guru bahkan tidak memperhatikan apa yang guru jelaskan, kini mulai adanya perubahan dalam menaruh perhatiannya pada saat guru menjelaskan materi. Hal tersebut sangat erat kaitannya dengan hasil belajar siswa, yang dimana secara tidak sadar saat anak sudah mulai aktif pada salah satu pelajaran yang ia sukai, maka anak tersebut akan lebih menghargai apa yang gurunya sedang jelaskan tanpa gurunya menyuruh anak tersebut untuk memperhatikannya di depan. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Zainur (dalam Mayasari 2019:314), bahwa untuk hasil dari belajar adalah hasil nyata saat siswa mencapai sebuah nilai kompetensi yang sudah di tetapkan.

Sehingga berdasarkan dari data penelitian saat telah dilakukannya oleh peneliti selama menggunakan media animasi unity pada pembelajaran PKn dikelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi sudah berhasil meningkatkannya hasil belajarnya siswa.

### **Kesimpulan**

Maka berdasarkan hasil dari dilakukannya penelitian ini untuk membantu siswa dalam meningkatkan sebuah hasil belajar dengan menggunakan media animasi untiy pada pembelajaran PKn untuk kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi, maka dapat disimpulkan untuk hasil aktivitas siswa selama belajar menggunakan media pembelajaran animasi unity saat dilakukkanya awal pra siklus dan kesiklus 1 terlihat mengalami peningkatan belajar sebesar 3,84% dengan perolehan nilai menjadi 34,62 dan diskiklus 1 lalu kesiklus 2 meningkat menjadi 43,14% maka diperoleh nilai sebesar 77,76. Maka dalam meningkatkan hasil dari belajar siswa untuk materi pembelajaran PKn dapat dikatakan sudah berhasil.

Kedua, dari hasil belajarnya siswa dalam menggunakan media animasi unity yaitu menjadi meningkat terlihat dari hasil soal pretes diperoleh, saat siklus 1 dengan rata-rata skor 62,56 dengan ketuntasan presentase 46,15%. Lalu siklus 2 diperoleh rata-rata skor 80,76 atau ketuntasan presentase 82,05%. Maka mencapai keberhasilan indikator yang sudah ditetapkan yaitu kriteria 80% sudah tercapai.

### **Bibliografi**

Mayasari, S., & Lazim, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas III SD Negeri 37 Pekanbaru [The Application of the Picture And Picture Cooperative Learning Model to Improve Social

Studies Learning Outcomes for Class III Students at SD Negeri 37 Pekanbaru]. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).

Putri, A. D. (2017). *Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).

Sellah, F., Idris, I., & Fatmawati, K. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas V Min Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).

Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).