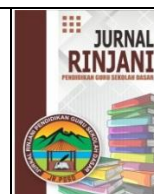




BALE RISET RINJANI
JR-PGSD: JURNAL RINJANI PENDIDIKAN GURU
SEKOLAH DASAR
<https://jurnalrinjanipendidikan.com/index.php/JR-PGSD>



Penggunaan Media Video Edukasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn Dan Hak Kewajiban Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Senaru

Dayanto ^{a, 1, *}, Rusman Hadi ^{b, 2}

^a STKIP Hamzar

^b STKIP Hamzar

¹ sajakdayanto@gmail.com ; ² rusmanhadi89@gmail.com

ABSTRAK

Article history

Received: 20 Juli 2026

Revised: 30 Juli 2026

Accepted: 30 Juli 2026

Keywords:

Media Video Edukasi, Hasil Belajar PPKn, Hak Dan Kewajiban, Siswa Sekolah Dasar (SD)

Penelitian ini memiliki tujuan untuk membuat peningkatan pada hasil belajar siswa di SDN 2 Senaru di mata Pelajaran PPKn dengan materi Hak dan Kewajiban melalui penggunaan media video. Jenis metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus (Siklus I dan Siklus II). Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Senaru yang berjumlah 19 siswa. Hasil observasi awal (Pra-siklus) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih rendah dengan hanya 20% atau 4 siswa dari 19 siswa yang mencapai nilai di atas standar ketuntasan (KKM) Setelah penerapan tindakan menggunakan media video, terjadi suatu peningkatan yang besar pada hasil belajar siswa: Siklus I: Jumlah siswa yang nilainya mencapai standar ketuntasan meningkat menjadi 60%. Siklus II: Rata-rata skor nilai belajar siswa meningkat dari 60% (Siklus I) menjadi 95%, dan jumlah siswa yang mencapai kategori tinggi (di atas KKM) mencapai 95%. Pencapaian pada Siklus II ini melampaui indikator keberhasilan penelitian yang ditetapkan sebesar minimal 80% siswa mencapai kategori nilai tinggi. Dengan hasil yang sedemikian maka, penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan media video edukasi memiliki dampak positif yang sangat signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa di mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban pada siswa kelas IV SD.

ISSN 2985-3362



Pendahuluan

Indonesia merupakan negara yang luas dan memiliki keragaman yang signifikan baik dari segi budaya, tradisi, adat maupun rumpun Bahasa. Dari perbedaan ini memunculkan keberagaman yang signifikan terhadap cara pandang maupun kultur di satu daerah dengan daerah lainnya di Indonesia. Pada hakikatnya perbedaan adalah dua hal yang dapat membuat arah yang berbeda antar dua kelompok untuk saling bermusuhan. Namun disisi lain dapat menyatukan keberagaman yang erat lewat toleransi, saling menghargai dan saling menjaga sesama. Lewat perbedaan inilah karakter suatu bangsa terbentuk dengan ciri khas yang menghargai dan saling menghormati satu sama lain. Perbedaan di Indonesia terlihat dari Pendidikan yang membentuknya. Keanekaragaman budaya di Indonesia adalah sebuah

kebanggaan bangsa, tetapi juga merupakan tantangan besar dalam hal pelestarian dan pewarisan pada generasi selanjutnya. Tony Sugianto (2023)

Pendidikan memainkan peran penting pada kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah sebuah proses yang dilalui manusia untuk mempelajari lingkungan sekitarnya agar mereka dapat menjadi individu yang berwawasan luas (Mimin Ninawati, 2020). Melalui pendidikan, seseorang dapat membuat perkembangan pada potensi batinnya dan menjadi seseorang dengan kepribadian yang kuat. Pembelajaran juga memainkan peran kunci dalam kelanjutan pendidikan seseorang, sehingga pembelajaran merupakan pilar yang tentunya sangat penting.

Gasong (2018) mengatakan bahwa pembelajaran adalah sebuah proses yang terjadi di dalam pikiran, memungkinkan perubahan perilaku dengan melalui latihan, dan perubahan tersebut biasanya terjadi secara terus-menerus. Seperti halnya Sudjana (2017), mengemukakan pembelajaran bukan hanya menghafal atau mengingat, tetapi merupakan suatu proses yang menunjukkan perubahan perilaku seseorang (Fathurrohman, 2017, hlm. 4). Dapat kita tarik benang merahnya, bahwa pembelajaran adalah proses perubahan perilaku. Di dalam sebuah pembelajaran, guru hendaknya menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan siswa untuk tetap aktif pada saat proses belajar dan pembelajaran.

Ningsih & Adesti, (2019) dan Hikmah & Pumamasari, (2017), menurutnya media pembelajaran memainkan peran penting dalam keberhasilan pada saat pembelajaran berlangsung. Menggunakan media pembelajaran yang menarik, aktif, dan efisien dapat mendukung pada saat pembelajaran, hingga menjadikannya lebih hidup dan bermakna. Media merujuk pada semua bentuk dan jalan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari penyampai pesan itu sendiri kepada audien. Hal ini dapat merangsang pemikiran, meningkatkan antusiasme, perhatian, dan kemauan untuk belajar, sehingga siswa menjadi lebih tertarik pada informasi atau pesan yang mereka terima. Penggunaan media sangat mempengaruhi perkembangan sesuatu yang diinginkan dan yang diminati siswa, juga motivasi serta stimulasi untuk proses belajar. Fitri, (2019).

Pembelajaran yang efektif membutuhkan perencanaan yang baik. Perencanaan yang baik juga dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk membantu menjadikan pengajaran dan pembelajaran lebih efektif. Media pembelajaran harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Isi mata pelajaran PPKn (Pendidikan Kewarganegaraan) mencakup informasi faktual, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi lebih tepat. Hal ini membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif (Ratu Pratiwi dkk., 2020).

Pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang termasuk di dalam kurikulum yang ada di SD, SMP maupun SMK/SMA. Tetapi, pelajaran ini sering dianggap tidak penting oleh Sebagian siswa, mereka menganggapnya membosankan serta melelahkan. Akibatnya, siswa tidak lagi tertarik untuk mempelajarinya. Rasa ingin tahu mereka dalam belajar menurun karena mereka tidak lagi ingin membaca penjelasan buku teks yang panjang dan rumit. Dengan metode pengajaran yang tepat, bahkan

pelajaran yang panjang dan sulit pun dapat menjadi menyenangkan, termasuk pelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Hasil dari belajar siswa pada mata pelajaran PPKn mencakup beberapa bagian, termasuk kognitif, afektif, dan psikomotorik, hal ini berpusat pada nilai luhur yang ada dalam Pancasila dan UUD 1945. Secara kognitif, siswa diharapkan memahami konsep-konsep dasar seperti hak dan kewajiban warga negara, sistem pemerintahan, serta implementasi nilai-nilai yang tertera pada Pancasila didalam kehidupan sehari-hari setiap orang. Pada domain afektif, keberhasilan yang paling krusial adalah terbentuknya karakter warga negara yang baik (*good citizenship*), di antaranya meliputi sikap toleransi, tanggung jawab, semangat kebangsaan, dan kepatuhan terhadap hukum. Sementara itu, domain psikomotorik tercermin dari kemampuan siswa dalam berpartisipasi aktif dan demokratis di lingkungan sekolah dan masyarakat, seperti melalui diskusi, simulasi, atau kegiatan sosial yang menunjukkan kecakapan kewarganegaraan (*civic skills*), sehingga hasil belajar PPKn tidak hanya mengukur penguasaan materi, tetapi juga sejauh mana siswa mampu menginternalisasi dan mengaplikasikan nilai-nilai tersebut untuk bisa menjadi warga negara yang tidak hanya cerdas tetapi juga bertanggung jawab. Kemendikbud.(2012). Penggunaan media dalam pembelajaran PPKn sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar yang diinginkan.

Berdasarkan data dari perolehan peneliti pada hasil observasi awal di SDN 2 Senaru, peneliti menemukan fakta bahwa banyaknya siswa yang nilainya masih rendah di Mata Pelajaran PPKn dengan materi hak dan kewajiban. Hanya ada beberapa siswa yang memiliki nilai yang bisa mencapai standar minimum nilai ketuntasan, dalam Mata Pelajaran PPKn. Peneliti menemukan data dari 19 siswa pada kelas IV di SDN 2 Senaru ada 20% atau 4 siswa memiliki nilai hasil belajar yang ada di dalam standar ketuntasan nilai yaitu 80. Karena nilai KKM di mata pelajaran PPKn yaitu minimal 80 untuk memenuhi standar yang ditetapkan peneliti dalam proses observasi ini. Dan masih ada 80% atau 15 siswa yang nilainya masih di bawah standar ketuntasan pada mata Pelajaran PPKn. Ini menjadi bukti bahwa nilai-nilai dari siswa kelas IV di SDN 2 Senaru masih jauh di bawah standar. Permasalahan ini menjadi acuan untuk peneliti mengangkatnya menjadi permasalahan yang perlu di pecahkan. Karena hal itu Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SDN 2 Senaru pada mata Pelajaran PPKn dengan materi Hak dan Kewajiban melalui penggunaan media video edukasi.

Metode

Jenis Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan praktik yang ada dan memperoleh pemahaman yang lebih mendalam. Hal ini juga dapat dilihat sebagai bentuk penelitian yang dilakukan selama kegiatan pembelajaran di kelas, yang memiliki karakteristik khusus : digunakan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas dengan menerapkan tindakan terstruktur dan menganalisis dampak dari tindakan tersebut. Dengan demikian, menjadi jelas bahwa Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) adalah jenis penelitian yang dilakukan di dalam kelas untuk mengatasi masalah pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Sanjaya (2014) menjelaskan bahwa PTK adalah proses meneliti masalah pembelajaran di kelas melalui refleksi diri untuk menyelesaikannya dengan mengambil tindakan terencana dalam situasi nyata dan menganalisis dampak dari tindakan tersebut. Menurut Arikunto (2012), PTK adalah " pengamatan cermat terhadap aktivitas pembelajaran yang melibatkan tindakan yang sengaja diciptakan dan dilakukan dalam lingkungan kelas, baik oleh guru maupun dengan bimbingan guru dari siswa. " Subardjono, sebagaimana dikutip oleh Arikunto (2007), menyatakan bahwa PTK adalah proses penelitian yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas praktik pengajaran di kelas. Kemmis (1988) juga menyebutkan bahwa PTK merupakan bentuk penelitian reflektif diri yang dilakukan oleh partisipan dalam situasi sosial, termasuk pendidikan, untuk meningkatkan praktik mereka sendiri. Menurut Suharsimi Arikunto (2010), PTK adalah “ kegiatan penelitian yang menargetkan siswa dengan tujuan memperbaiki situasi kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran”. Uno (2011) berpendapat bahwa penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang dilakukan di kelas yang memiliki karakteristik tertentu. Penelitian tindakan di kelas menekankan kreativitas guru dalam memberikan solusi terhadap masalah pembelajaran yang sudah diketahui oleh guru .

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD di SDN 2 Senaru yang jumlahnya ada 19 siswa, 6 laki-laki dan 13 Perempuan. Penelitian ini saya lakukan di SDN 2 Senaru, Dusun Kebaloan, Desa Senaru, Kec. Bayan, Lombok Utara. Penelitian dilakukan saat Semester I, Tahun Pelajaran 2025/2026, dilakukan dalam 3 siklus yaitu (Pra-Siklus, Siklus I, dan Siklus II).

Desain Penelitian ini menggunakan desain siklus pada penelitian Tindakan kelas (Classroom Action Research) yang terdiri dari empat tahapan: perencanaan (planning), tindakan (action), observasi (observation), dan refleksi (reflection). Setiap siklus bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar pada siswa dalam pembelajarannya. Penelitian akan dilaksanakan minimal dua siklus atau hingga indikator keberhasilan tercapai.

Teknik Dalam Mengumpulan Data ada tahap mengumpulkan dari data ini saya melakukannya dengan angket nilai untuk mengukur tingkat hasil belajar siswa (pra-siklus dan post-siklus), Lembar Observasi untuk mengamati setiap adanya aktivitas dan antusiasme siswa selama proses pemutaran video dan wawancara kepada guru dan sampel siswa untuk mengkonfirmasi hasil data kualitatif.

Instrumen Penelitian yang digunakan yaitu Angket nilai yaitu siswa diminta menjawab dengan uraian singkat atau memilih pernyataan yang paling sesuai dengan kondisi mereka, Lembar Observasi untuk mencatat setiap Tindakan yang diamati dari aktivitas dan pemahaman siswa serta kinerja guru selama pembelajaran. Pedoman Wawancara untuk menggali setiap informasi yang dibutuhkan dari siswa dan guru tentang proses saat belajar.

Hasil dan pembahasan

Pra-siklus

Pada tahap pra-siklus ini, saya melaksanakan observasi pertama saya di SDN 2 Senaru dan dilanjutkan dengan pemeriksaan nilai dari hasil belajar siswa kelas IV, hal ini bertujuan untuk mengidentifikasi hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn yang jumlahnya ada 19 siswa/siswi, terdiri dari 6 laki-laki dan 13 Perempuan. Dan tahap ini juga dilanjutkan dengan wawancara terhadap guru wali kelas untuk lebih mengetahui lebih banyak informasi supaya bisa menambah referensi dalam proses observasi yang sedang berlangsung. Dari informasi yang peneliti dapatkan dari seorang guru kelas yang bernama Haerul Amri S.Pd. ia menguraikan bahwa pada proses pembelajaran ia hanya menggunakan metode yang biasa-biasa seperti ceramah, mencatat materi, dan mendiskusikannya. Dan karena hal inilah akan menjadi alasan peneliti untuk terus menggali informasi lebih lanjut tentang data dan informasi lainnya.

Berdasarkan data dari perolehan peneliti pada hasil observasi awal di SDN 2 Senaru, peneliti menemukan fakta bahwa banyaknya siswa yang nilainya masih rendah di Mata Pelajaran PPKn dengan materi hak dan kewajiban. Hanya ada beberapa siswa yang memiliki nilai yang bisa mencapai standar minimum nilai ketuntasan, dalam Mata Pelajaran PPKn. Peneliti menemukan data dari 19 siswa pada kelas IV di SDN 2 Senaru ada 20% atau 4 siswa memiliki nilai hasil belajar yang ada di dalam standar ketuntasan nilai yaitu 80. Karena nilai KKM di mata pelajaran PPKn yaitu minimal 80 untuk memenuhi standar yang ditetapkan peneliti dalam proses observasi ini. Dan masih ada 80% atau 15 siswa yang nilainya masih di bawah standar ketuntasan pada mata Pelajaran PPKn. Ini menjadi bukti bahwa nilai-nilai dari siswa kelas IV di SDN 2 Senaru masih jauh di bawah standar. Permasalahan ini menjadi acuan untuk peneliti mengangkatnya menjadi permasalahan yang perlu dipecahkan dengan menggunakan media video dalam proses pembelajaran.

Hasil Siklus I

Perencanaan pada siklus I ini dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan materi yang sama yaitu Hak dan Kewajiban. Perencanaan tindakan meliputi penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan langkah-langkah pembelajaran menggunakan media video. Dalam proses ini peneliti berupaya menyiapkan media untuk digunakan saat proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Persiapan ini juga melibatkan teknologi seperti LCD dan keperluan lain seperti kertas observasi, dan alat keperluan lainnya. Fokus utama tindakan ini adalah mengatasi rendahnya partisipasi, kurang fokusnya siswa dan suasana belajar yang pasif, dan memantik daya Tarik siswa.

Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media video yaitu siswa di bimbing untuk menyimak dan memperhatikan layar LCD di papan, guru sebagai penyampaian pesan dan arti dari setiap tindakan yang ada pada video pada saat video selesai di putar.

Observasi selama Siklus I menggunakan lembar observasi yang berfokus pada aktivitas siswa, partisipasi, dan kefokusannya. Diantaranya ada : 1. Peningkatan Partisipasi: Adanya peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa. Dan setelah pemutaran video pada proses pembelajaran adanya perbedaan yang tampak pada sikap siswa, 2. Antusiasme yaitu kondisi kelas menjadi hidup dan antusias

dari siswa. Siswa terlihat senang karena proses belajar menjadi pengalaman yang nyata, 3. Kendala Proses: Meskipun ada perbaikan, beberapa kendala masih ditemukan, 4. Manajemen Waktu: Sebagian masih ingin lanjut menonton, namun karena waktu yang sebentar, 5. Persentase Keberhasilan Proses: Skor rata-rata nilai hasil mencapai 60%. Angka ini menunjukkan peningkatan dari Pra-siklus, namun belum mencapai indikator keberhasilan proses yaitu minimum ada 85% siswa yang berada pada standar nilai atau KKM.

Evaluasi pada siklus I ini ada beberapa hasil dari evaluasi selama berlangsungnya siklus I seperti : 1. Pada akhir Siklus I, angket nilai belajar diberikan kepada siswa untuk mengukur hasil dari pembelajaran menggunakan media video, 2. Peningkatan Rata-rata Skor: Rata-rata skor nilai belajar siswa meningkat dari 20% siswa yang memiliki nilai di atas standar ketuntasan menjadi 60% siswa, 3. Kategorisasi Nilai Belajar : Jumlah siswa yang mencapai kategori motivasi Tinggi 85%, meningkat dari 20% (Pra-siklus) menjadi 60% pada Siklus I, 4. Analisis: Peningkatan ini membuktikan bahwa penerapan media video memiliki dampak positif yang signifikan terhadap pembelajaran PPKn hak dan kewajiban siswa.

Refleksi Siklus I meskipun adanya peningkatan yang signifikan, baik dari segi proses (aktivitas) maupun hasil (Nilai), indikator keberhasilan akhir penelitian (85% siswa kategori Tinggi) belum tercapai. Faktor Penyebab Belum Tuntas: 1. Guru perlu memberikan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur terkait manajemen waktu penggunaan media video, 2. Guru perlu melakukan pembimbingan yang lebih intensif terhadap siswa yang masih pasif agar mereka lebih berani menyampaikan pendapat mereka, 3. Perlu adanya penekanan lebih kuat pada pemutaran video agar siswa mampu menyimak dengan baik dengan materi PPKn yang dipelajari. Berdasarkan refleksi ini, peneliti akan melanjutkan ke Siklus II dengan fokus perbaikan pada pengelolaan waktu, bimbingan peran individu, dan penguatan konsep materi.

Hasil Siklus II

Perencanaan seperti pada perencanaan di siklus I di siklus II ini juga mempersiapkan RPP untuk lebih menekankan pelaksanaan siklus II. Siklus II dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan dengan materi PPKn yang sama dengan Siklus I, yaitu Hak dan Kewajiban Siswa. Pada siklus II ini peneliti memperhatikan persiapan yang matang dalam pelaksanaannya untuk meminimalisir terjadinya hal-hal yang tidak terduga.

Pelaksanaan terkait dengan refleksi pada Siklus I, fokus utama pada Siklus II adalah perbaikan pengelolaan waktu dan peningkatan intensitas bimbingan guru saat siswa mempersiapkan dan siswa dapat menyimak dengan baik. Tindakan Perbaikan Kunci: 1. Penguatan Konsep Awal: Guru memberikan instruksi agar siswa tetap fokus pada saat pemutaran video berlangsung, 2. Batasan Waktu Jelas: Ditetapkan batasan waktu yang ketat dan jelas untuk setiap tahapan (diskusi, persiapan, dan tes), dengan pengawasan aktif dari guru, 3. Bimbingan yang Intensif: Guru bergerak secara aktif untuk mengawasi siswa yang suka jahil pada temannya atau yang suka tidak memperhatikan.

Observasi pada Siklus II ditemukan adanya perbaikan yang signifikan dan mencapai target keberhasilan proses (80%). Yaitu termasuk : 1. Tingkat keterlibatan dan antusiasme siswa meningkat drastis. Siswa menunjukkan adanya pemahaman siswa pada Hak dan Kewajiban, 2. Efisiensi Waktu: Kendala manajemen waktu yang muncul pada Siklus I berhasil diatasi. Siswa menjadi lebih fokus dan terorganisir dalam proses pemutaran video, 3. Kemandirian: Siswa mampu menunjukkan sikap-sikap yang tanpa di bombing di lakukan sendiri, sesuai dengan materi yang di berikan, 4. Pencapaian Indikator Proses: Rata-rata aktivitas dan antusiasme siswa yang teramati melalui lembar observasi mencapai 94,5% pada Siklus II, Angka ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan proses telah tercapai <80%.

Evaluasi Pada akhir atau setelah pemutaran video selesai, Angket nilai belajar diberikan kembali di akhir Siklus II, untuk mengukur nilai hasil belajar siswa. Hingga peningkatan Skor Rata-rata Nilai belajar siswa meningkat dari 60% di Siklus I dan menjadi 95% di Siklus II. Dan mencapai Kategorisasi Nilai dari Jumlah siswa yang mencapai kategori Tinggi 85% mengalami peningkatan yaitu 60% siswa pada siklus I menjadi 95% di Siklus II.

Dengan tercapainya rata-rata skor nilai sebesar 94,5% dan jumlah siswa yang berada pada posisi tinggi mencapai 95%. Hasil siklus ini menunjukkan ada perubahan yang begitu besar pada skor nilai rata-rata dari siswa, dan skor ini melampaui indikator keberhasilan dari penelitian ini. Bahkan melampaui target minimal yaitu 80%. Maka dengan temuan yang besar ini pada perubahan nilai pada siswa tentu dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Maka penelitian Tindakan kelas di SDN 2 Senaru dapat di hentikan pada siklus II ini.

Pembahasan

Temuan peneliti pada tahap pra-siklus dimana di kelas IV SDN 2 Senaru nilai rata-rata hasil belajar masih rendah atau bisa dikatakan masih jauh dari standar ketuntasan maksimum nilai pada mata Pelajaran PPKn. Dimana hanya ada 20% siswa yang nilai hasil belajarnya dapat dikatakan lebih baik dari pada yang lainnya. Atau hanya ada 4 siswa yang nilainya menapai standar ketuntasan mata Pelajaran PPKn hak dan kewajiban. Hingga melalui siklus I pada penggunaan media video untuk meningkatkan hasil belajar siswa ada kemajuan yang besar walaupun belum mencapai target dari penelitian. Dimana pada siklus I ada 60% siswa yang nilainya sudah mencapai setandar ketuntasan nilai mata Pelajaran PPKn. Dan hingga mencapai siklus II menunjukan kemajuan yang signifikan terhadap nilai hasil belajar siswa kelas IV SDN 2 Senaru, yaitu mencapai 95%. Dari siklus I 60% dan meningkat 95% di siklus II, yang artinya nilai hasil belajar siswa kelas IV di SDN 2 Senaru telah mencapai target dari peneliti.

Dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa kelas IV di SDN 2 Senaru telah memenuhi setandar ketuntasan nilai dari mata pelajaran PPKn pada penelitian ini. Maka dari penelitian ini dapat kita ketahui, bahwa pembelajaran membutuhkan inovasi dalam memberikan materi kepada siswa, apalagi pada siswa SD yang menurut Jean Piaget, bahwa pada usia SD anak masih di tahap operasional konkret, Dimana anak membutuhkan sesuatu yang nyata untuk menjadi contoh dalam melakukan apapun. Penggunaan media pembelajaran seperti video dalam edukasi tentang materi PPKn sangat mendukung untuk menentukan hasil belajar siswa, sebab pembelajaran PPKn yang rumit dan membosankan kalau

hanya menggunakan metode yang biasa-biasa seperti, ceramah, memberikan tugas, dan mencatat materi maka, akan muncul rasa bosan yang akan mengacaukan kepedulian terhadap materi pembelajaran.

Inovasi seperti penggunaan video dalam materi pembelajaran dapat menentukan arah pemahaman yang baru bagi siswa. Maka pentingnya bagi guru untuk terus berinovasi dalam melakukan pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Penggunaan media video saat ini tidak terlalu sulit karena dengan program layar pintar yang sudah mulai di terima oleh setiap sekolah, hanya tinggal perencanaan dan seperti apa pembelajaran yang ingin di terapkan kepada siswa, dengan kata lain tidak ada yang sulit jika kita mau, yang sulit hanya niat dan kemauan.

Kesimpulan

Hasil belajar dari siswa kelas IV di SDN 2 Senaru menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dari pra-siklus yang hanya 20% siswa yang nilainya di atas setandar ketuntasan atau KKM dari mata Pelajaran PPKn, menjadi 60% di siklus I, ini menunjukkan dan hingga di siklus II menjadi 95% siswa yang nilai hasil belajarnya berada di atas setandar ketuntasan pada mata Pelajaran PPKn. Dengan hasil tersebut bahkan mencapai target dari peneliti yaitu 85% siswa, namun hasil yang di dapat membuat penelitian ini dikatakan telah mencapai sesuatu yang tak pernah di bayangkan.

Pencapaian 95% siswa yang berada di atas KKM pada Siklus II ini melampaui target minimal indikator keberhasilan penelitian yang telah ditentukan, yaitu minimal 80% siswa mencapai skor nilai belajar dalam kategori tinggi. Dengan hal tersebut, dapat di katakana bahwa penggunaan media video edukasi memiliki dampak positif dan sangat berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PPKn materi Hak dan Kewajiban pada siswa kelas IV SDN 2 Senaru. Hal ini didukung oleh fakta jika pada anak di usia SD sedang berada pada tahap operasional konkret dan membutuhkan inovasi pembelajaran yang nyata dan menyenangkan untuk menghindari rasa bosan. Maka pentingnya inovasi dalam pembelajaran untuk menghindari rasa bosan yang ada pada siswa.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2007). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta. (Mengacu pada kutipan Suhardjono dalam Arikunto)
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S, dkk. (2012). Penelitian Tindakan Kelas (Edisi Revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- D. Gasong, Gina (2018). Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Fitri, dkk. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi. JOM FTK UNIKS, 1(1), 23–33.
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). Perencana Penelitian Aksi (edisi ke-3). Universitas Deakin. (Mengacu pada kutipan Kemmis)
- Ningsih & Adesti, (2019). Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran. Vol. 5, No. 2, hlm. 100–115

- Anggota Parlemen Fauziah, M. Ninawati.(2022). Pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis Doratoon materi hak dan kewajiban penggunaan sumber energi mata pelajaran PPKn di sekolah dasar. Jurnal Basicedu.6. (4), 6505-6513
- Pratiwi, R. (2020).Pengaruh Media Sosial terhadap Perilaku Konsumen Generasi Z. Jurnal Ilmu Komunikasi, 15(1), 45-60.
- Sanjaya, W. (2014).Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Grup Media Kencana Prenada.
- Sujana, Nana.(Tahun 2017). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tony Sugianto.(2023). “Keberagaman Budaya Indonesia.” Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra, volume 03, no. 6. (kajian tentang keberagaman budaya Indonesia secara umum).