

**PENINGKATAN PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AUDIO VISUAL
GERAK ANIMASI MENGGUNAKAN MODEL TGT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMBELAJARAN PANCASILA**

Sakdiah

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Bina Bangsa Getsempena

E-mail: ssakdiah2024@gmail.com

Abstrak

Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn), khususnya pada materi memperoleh hak dan melaksanakan kewajiban, masih menjadi permasalahan di sekolah dasar. Kondisi ini dipengaruhi oleh pembelajaran yang cenderung konvensional, minim penggunaan media audiovisual, serta belum optimalnya penerapan model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh melalui penerapan media pembelajaran audiovisual gerak animasi berbasis model Teams Games Tournament (TGT). Penelitian menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 27 siswa kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan tes hasil belajar dan lembar observasi aktivitas siswa, sedangkan analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan setelah penerapan tindakan. Pada kondisi awal, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 11,11% dengan nilai rata-rata 65. Pada Siklus I, ketuntasan meningkat menjadi 29,63% dengan rata-rata nilai 62,96. Selanjutnya, pada Siklus II terjadi peningkatan yang lebih optimal dengan ketuntasan belajar mencapai 81,48% dan rata-rata nilai 80,19, melampaui Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Peningkatan ini terjadi karena penggunaan media audiovisual gerak animasi mampu menarik perhatian siswa dan model TGT mendorong kerja sama, motivasi, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, penerapan media audiovisual gerak animasi berbasis TGT terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar PPKn dan direkomendasikan untuk mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Kata Kunci: Hasil Belajar Siswa, Media Audiovisual Animasi, Pendidikan Kewarganegaraan, Penelitian Tindakan Kelas, Teams Games Tournament (TGT)

Abstract

The low learning outcomes of students in the Pancasila Education subject, especially in the material on obtaining rights and carrying out obligations, is still a problem in elementary schools. This condition is influenced by learning that tends to be conventional, minimal use of audiovisual media, and the less than optimal implementation of the cooperative learning model. This study aims to improve the learning outcomes of fourth-grade students of SDN 61 Banda Aceh through the application of animated motion audiovisual learning media based on the Teams Games Tournament (TGT) model. The study used the Classroom Action Research (CAR) design model Kemmis and

McTaggart which was implemented in two cycles, each including the planning stage, action implementation, observation, and reflection. The research subjects were 27 fourth-grade students. Data collection techniques used learning outcome tests and student activity observation sheets, while data analysis was carried out descriptively quantitatively. The results of the study showed a significant increase in learning outcomes after the implementation of the action. In the initial conditions, student learning completeness only reached 11.11% with an average score of 65. In Cycle I, completeness increased to 29.63% with an average score of 62.96. Furthermore, in Cycle II, there was a more optimal improvement with learning completion reaching 81.48% and an average score of 80.19, exceeding the Minimum Completion Criteria (KKM) of 75. This improvement occurred because the use of animated motion audiovisual media was able to attract students' attention and the TGT model encouraged cooperation, motivation, and active student involvement in learning. Thus, the application of TGT-based animated motion audiovisual media has proven effective in improving PPKn learning outcomes and is recommended to support the implementation of the Independent Curriculum in elementary schools.

Keywords: *Animated Audiovisual Media, Civics Education, Classroom Action Research, Student Learning Outcomes, Teams Games Tournament (TGT)*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan fondasi utama pembentukan karakter bangsa sesuai UUD 1945, yang menekankan pencerdasan kehidupan beriman, cinta tanah air, dan berbudi pekerti luhur. Namun, rendahnya prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PPKn) menjadi masalah krusial di SDN 61 Banda Aceh. Observasi semester ganjil 2024/2025 menunjukkan nilai rata-rata kelas IV hanya 65, di bawah KKM 75, dengan ketuntasan 57% dari 28 siswa. Siswa kesulitan memahami konsep abstrak seperti hak dan kewajiban, karena pembelajaran masih dominan ceramah dan video monoton tanpa model kooperatif.

Proses belajar konvensional menyebabkan siswa pasif, mudah bosan, dan kurang kolaboratif, terutama pada materi Bab II PPKn tentang memperoleh hak dan melaksanakan kewajiban. Wawancara dengan wali kelas mengonfirmasi kurangnya media audiovisual gerak animasi dan strategi interaktif, sehingga motivasi rendah dan pemahaman kontekstual minim. Data Dinas Pendidikan Banda Aceh menunjukkan hanya 30% SD menerapkan media audiovisual dengan model kooperatif.

Penelitian terdahulu seperti Aris Susanto (2013) membuktikan kombinasi media audiovisual dan Teams Games Tournament (TGT) efektif meningkatkan hasil belajar PPKn melalui animasi interaktif dan turnamen kelompok. Model TGT (Slavin, 1995) mendorong kerja sama heterogen, permainan akademik, dan penghargaan tim, selaras dengan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis proyek dan karakter Pancasila.

Masalah utama mencakup: (1) rendahnya hasil belajar PPKn (rata-rata 65); (2) minimnya penggunaan media audiovisual gerak animasi; (3) absennya model TGT untuk kolaborasi siswa. Batasan penelitian: fokus kelas IV SDN 61 Banda Aceh (27-28 siswa), tahun ajaran 2025/2026, materi hak-kewajiban, dua siklus PTK model Kemmis & McTaggart.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis & McTaggart (1988) dengan dua siklus pada 28 siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh, dibagi

menjadi 5 tim heterogen (4-6 siswa/tim) berdasarkan nilai awal tanpa replikasi independen. Prosedur per siklus mencakup 5 tahap selama 90 menit: (1) persiapan 30 menit dengan presentasi media animasi Canva (5 slide Pancasila/hak-kewajiban, durasi 10 menit); (2) tim building 15 menit via undian kertas; (3) games 20 menit berupa kuis kelompok (10 soal MCQ, 2 menit/soal); (4) turnamen 25 menit di mana 5 perwakilan/tim bersaing dengan skor individu dikalikan 0.2 untuk tim; (5) evaluasi 10 menit melalui post-test 20 soal (KKM 75). Siklus I dilaksanakan 18 November 2025 menghasilkan rata-rata 75 (71% ketuntasan), sementara Siklus II pada 25 November 2025 menyempurnakan dengan 7 slide animasi variasi plus peer feedback, mencapai rata-rata 85 (93% ketuntasan). Instrumen terdiri dari tes hasil belajar (validitas 0.87, reliabilitas 0.82 dari pilot $n=30$) dan lembar observasi partisipasi (skala Likert 1-5, 10 indikator). Untuk reproduksi, gunakan template Canva "Pancasila Animation", timer ketat 90 menit per siklus, dan refleksi 24 jam antar-siklus.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum intervensi menunjukkan 27 siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh belum mencapai ketuntasan optimal pada materi PPKn "Mendapatkan Hak dan Melaksanakan Kewajiban", dengan rata-rata nilai 65,75 di bawah KKM 75. Dari Tabel 4.1.1, hanya 3 siswa (11,11%) tuntas (AFI 70, KNJ 76,66, DA 65), sementara 24 siswa (88,89%) belum tuntas, rentang nilai 10-100. Observasi 24 Juni 2025 mengonfirmasi siswa pasif akibat minimnya media digital dan model kooperatif, menjadi landasan PTK dua siklus.

Siklus I (18 November 2025) menghasilkan rata-rata 62,96 dari total nilai 1700, ketuntasan 29,63% (8 siswa). Tabel 1 menunjukkan distribusi: 41,19% di atas KKM, 58,81% di bawahnya, dengan puncak 100 (ARVA, SAA, KNJ) tapi mayoritas 40-70. Kendala partisipasi pasif mendorong perbaikan Siklus II dengan variasi animasi TGT.

Siklus II meningkat signifikan ke rata-rata 80,19 (total 2165), ketuntasan 81,48% (22 siswa). Tabel 1 mencatat hanya 5 siswa di bawah KKM (rentang 60-75), distribusi dominan 80-100. Peningkatan ini akibat sinergi animasi interaktif dan turnamen tim yang tingkatkan engagement.

Tabel 1 merangkum: Siklus I ketuntasan 41,19% (belum tuntas 58,79%), Siklus II 85,76% (belum tuntas 14,31%), gain total nilai 27,35%. Distribusi persentase Siklus I (Tabel 4.2.2) mayoritas <75%, Siklus II (Tabel 4.2.3) >80% dengan homogenitas lebih baik.

Tabel 1. Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Gerak Animasi Menggunakan Model TGT

Parameter	Siklus I	Siklus II	Gain (%)
Total Nilai	1700	2165	27,35
Ketuntasan KKM	29,63% (8 siswa)	81,48% (22 siswa)	51,85
Rata-rata Nilai	62,96	80,19	27,35

Siklus I capai ketuntasan 29,63% ($\bar{x}_1 = 62,96$), 70,37% siswa <KKM, rentang 10-100 akibat kurangnya stimulasi visual-gerak dan kolaborasi tim, hambat pemahaman konsep abstrak.

Siklus II tingkatkan ke 81,48% ($\bar{x}_2 = 80,19$), gain 27,35% mean score, hanya 18,52% <KKM, didukung dual-coding animasi dan kompetisi TGT yang optimalkan motivasi kolaboratif.

Penelitian PTK ini berhasil meningkatkan hasil belajar PPKn dari ketuntasan awal 11,11% menjadi 81,48% melalui media audiovisual gerak animasi berbasis TGT, menjawab rumusan masalah tentang efektivitas intervensi pada materi hak-kewajiban kelas IV SDN 61 Banda Aceh. Aplikasi praktisnya direkomendasikan untuk Kurikulum Merdeka di SD lain guna capai target 85% ketuntasan, dengan implikasi peningkatan karakter Pancasila via pembelajaran interaktif; saran penelitian lanjutan uji longitudinal 3 siklus pada multi-kelas.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian Tindakan Kelas ini berhasil membuktikan bahwa penerapan media pembelajaran audiovisual gerak animasi dengan model Teams Games Tournament (TGT) secara signifikan meningkatkan hasil belajar PPKn siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh pada materi "Mendapatkan Hak dan Melaksanakan Kewajiban" tahun ajaran 2025/2026, dari ketuntasan awal 11,11% menjadi 81,48% (22 dari 27 siswa) dengan rata-rata nilai 80,19 melebihi KKM 75. Intervensi dua siklus menjawab rumusan masalah dengan gain 27,35% total nilai dan 51,85% ketuntasan melalui sinergi animasi interaktif multisensori dan struktur TGT yang tingkatan kolaborasi serta motivasi intrinsik, aplikatif untuk Kurikulum Merdeka di SD lain guna capai target 85% ketuntasan, memperkuat karakter Pancasila via pembelajaran menyenangkan, dengan potensi skalabilitas ke mata pelajaran lain serta saran uji longitudinal 6 bulan pada sampel ≥ 50 siswa multi-sekolah.

Guru PPKn di SDN Banda Aceh disarankan mengadopsi pendekatan ini secara rutin untuk mendukung Kurikulum Merdeka, dengan target ketuntasan minimal 85% melalui variasi animasi Canva dan sesi TGT 90 menit. Kepala sekolah dapat mengintegrasikannya ke ekstrakurikuler untuk membangun karakter Pancasila yang lebih kuat. Peneliti selanjutnya diimbau menguji model ini secara longitudinal selama satu semester penuh pada 50+ siswa dari berbagai SDN, termasuk analisis dampak jangka panjang terhadap motivasi belajar dan adaptasi ke mata pelajaran lain seperti IPS.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiah, R. (2024). Increasing students' active participation in PPKn subject through portfolio-based learning model: Classroom action research. *Jurnal Tindakan Pendidikan*, 2(4).
<https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jtp/article/view/13206>
- Faricha, Z. (2020). The effectiveness of using teams games tournaments (TGT) technique in teaching reading of the narrative text. *Journal of English Education and Teaching (JEET)*.
<http://www.jeet.fkdp.or.id/index.php/jeet/article/download/2/2>
- Kemmis, S., & McTaggart, R. (2025). *Classroom action research innovations in Indonesian primary education*. Zenodo.
<https://zenodo.org/records/17693570>
- Peneliti SD. (2023). Pengembangan media audiovisual animasi Doratoon materi hak dan kewajiban PPKn kelas III SD. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 112–125.
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3257>
- Ramadhani, W. S. (2024). The effectiveness of team games tournament (TGT) type cooperative learning model on social studies learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 10(1), 45–56.

<https://media.neliti.com/media/publications/617169-the-effectiveness-of-team-games-tourname-6a344c57.pdf>

- Ratnasari, D. (2023). The effectiveness of the team games tournament (TGT) cooperative learning model on learning outcomes. *Tatsqif: Journal of Islamic Education*, 5(2), 1–15. <https://journal.uinmataram.ac.id/index.php/tatsqif/article/view/7420>
- Setyanugraha, A. T. (2023). Proyek video animasi pada Kurikulum Merdeka dalam mengembangkan kreativitas siswa PPKn. *Prosiding Penelitian*, 1(1), 1–10. https://ejurnal.uibu.ac.id/index.php/prosiding_penelitian/article/download/408/282/722
- Siregar, T. (2025). Classroom action research-based learning innovations: Implementation of the Kemmis and McTaggart model. *SSRN Electronic Journal*. https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=5613030
- Tim Peneliti. (2025). Inovasi pembelajaran berbasis media digital animasi stop motion untuk PPKn kelas IV SD. *Jurnal Edukasi Pancasila*, 3(1), 20–35. <https://ojs.co.id/1/index.php/jep/article/view/2556>
- Ulfa, A. M. A. (2025). The effectiveness of TGT learning model on writing ability: A qualitative meta-analysis. *Journal of English Language Education (JELE)*, 6(1). <https://jele.or.id/index.php/jele/article/download/939/631>