

**PENERAPAN MEDIA ANIMASI DIGITAL STORYTELLING (DST) UNTUK
MENINGKATKAN PASRTISIPASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
PADA MATA PELAJARAN IPAS KELAS V**

Sukriadi¹, Dhia Hana Febrianty²

^{1,2}PGSD Unismuh Makassar

¹ sukriadisadi@gmail.com, ²dhiahanaf62@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the extent to which learning using digital story elling media can increase student participation and learning outcomes. The type of research conducted is a collaborative Classroom Action Research (PTK) with a research design based on Kemmis & Mc. Tanggart for two cycles. The research subjects were V grade students of SD Inpres Mariso II Makassar which amounted to 35 people. The research instruments used were questionnaire sheets to collect data on the level of student participation and written tests with multiple choice forms to collect data on student learning outcomes. The research results obtained were the application of interactive animation media digital storytelling classically increased the participation of students by 80.64% in cycle one and 89.34% in cycle two, and classically increased the average value of students' learning outcomes by 73.4% in cycle one and 91.66% in cycle two.

Keywords: Animation Media, Digital Storytelling, Participation, Learning outcomes.

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dengan menggunakan media animasi digital storytelling dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) kolaboratif dengan desain penelitian berdasarkan Kemmis & Mc. Tanggart selama dua siklus. Subjek penelitian yaitu peserta didik kelas V SD Inpres Mariso II yang berjumlah 35 orang. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar angket untuk mengumpulkan data tingkat partisipasi peserta didik dan tes tertulis dengan bentuk pilihan ganda untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik. Adapun hasil penelitian yang diperoleh yaitu penerapan media interaktif animasi digital storyttelling secara klasikal meningkatkan partisipasi peserta didik sebesar 80,64% pada siklus satu dan 89,34% pada siklus dua, serta secara klasikal meningkatkan nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 73,4% pada siklus satu dan 91,66% pada siklus dua.

Kata Kunci: Media Animasi, Digital Sorrytelling, Parisipasi, Hasil Belajar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali

dalam bidang pendidikan. Hadirnya teknologi dalam bidang pendidikan telah mengubah cara belajar yang konvensional menjadi non-konvensional.

Pada proses pembelajaran, guru dituntut untuk menciptakan situasi dan kondisi pembelajaran sesuai dengan Kurikulum 2013 yaitu kreatif dan inovatif serta tepat dalam memakai media pembelajaran (Resmi Prananta et al., 2017). Untuk mengembangkan media pembelajaran agar tidak monoton harus mengacu pada kurikulum 2013, dalam hal ini guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkannya sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik ataupun perkembangan teknologi pada zaman sekarang. Hal ini tentu sesuai dengan filosofi pendidikan yang diprakarsai oleh bapak pendidikan nasional Ki Hadjar Dewantara yang menyatakan bahwa pendidikan yang baik harus memperhatikan kodrat alam dan juga kodrat zaman peserta didik agar peserta didik dapat memiliki ketrampilan abad 21 untuk menghadapi perkembangan zaman yang semakin pesat.

Namun untuk menciptakan situasi dan kondisi yang sesuai dengan kurikulum 2013 yaitu kreatif dan inovatif, tidak hanya peserta didik yang dituntut untuk meningkatkan keterampilannya di abad 21 tetapi pendidik dituntut untuk meningkatkan

keterampilannya. Keterampilan yang harus dikuasai oleh guru adalah keterampilan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran dikelas, guru memiliki peranan penting terhadap keberhasilan suatu pembelajaran. Guru harus mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bukanlah hal yang mudah dan ini menjadi tantangan bagi seorang guru bagaimana menciptakan pembelajaran yang interaktif, kreatif, menarik dan inovatif agar peserta didik antusias dalam proses pembelajaran.

Sebagai seorang guru kita harus memahami tentang pentingnya peran teknologi dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran. Namun, banyak guru yang masih belum menyadari tentang pentingnya teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran. Guru masih cenderung menggunakan media buku teks dan media seadanya. Guru seharusnya menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar peserta

didik sehingga pembelajaran berlangsung efektif. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan penggunaan media seadanya berupa buku teks secara terus menerus akan dapat menimbulkan kebosanan dan berkurangnya minat belajar peserta didik.

Digital storytelling merupakan salah satu media di era perkembangan digital saat ini yang sangat tepat digunakan (Julianingsih & Krisnawati, 2020). Digital storytelling adalah mengkombinasikan berbagai media pembelajaran yang dikemas dengan format digital. Digital storytelling dapat meningkatkan rasa ingin tahu dan daya ingat siswa karena disusun sehingga memiliki kesan yang melibatkan emosional siswa (Yuliana, 2020)

Pemanfaatan DST sebagai media pembelajaran memang sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Dengan penerapan media pembelajaran digital storytelling ini juga tidak hanya memberikan pengetahuan baru bagi pendidik dalam penerapan media tetapi juga sebagai inovasi bagi guru

untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.

Oleh karena itu, untuk dapat menunjukkan perilaku kognitif, aktif, kreativitas, serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka perlu dikembangkannya media secara terpadu dalam kegiatan pembelajaran (Anjarsari et al., 2020). Menurut Alfianti et al (2020) media pembelajaran dibutuhkan peserta didik karena dengan penggunaan media pembelajaran ini peserta didik dapat lebih mudah paham terkait materi yang telah diberikan. Dilihat dari pengertiannya oleh Suryanta dalam Anwar & Wijaya (2020), media animasi yaitu penggabungan antara suatu tampilan dengan teks, grafik, serta suara dalam suatu aktivitas gerakan yang akan membuat proses pembelajaran lebih menarik serta akan bermanfaat. Melalui media animasi, guru dapat terbantu dalam memberikan pengajaran karena untuk menarik perhatian peserta didik tidak perlu menghabiskan waktu yang lama, hal tersebut dapat menumbuhkan rasa antusiasme peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Penggunaan dari media animasi memiliki peran penting karena dapat memperlihatkan materi yang tidak dapat dilihat atau dibayangkan oleh

peserta didik (Mashuri & Budiyo, 2020).

Penerapan pembelajaran media pembelajaran berbasis digital storytelling ini juga dapat digunakan dalam pembelajaran IPAS. Pemanfaatan teknologi digital berupa DST dipilih karena memiliki kelebihan yaitu DST dapat digunakan dalam beragam gaya belajar peserta didik, membangkitkan minat belajar peserta didik, meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik dalam kelas (Heryana, 2014).

Mata pelajaran IPAS bagi peserta didik sering kali dianggap membosankan dan kurang menarik karena hanya terdapat teks cerita untuk dibaca. Maka dari itu hal ini dapat dimanfaatkan untuk menerapkan media digital storytelling. Melalui pendekatan ini, Materi IPAS dapat disajikan lebih menarik dan relevan sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahami pembelajaran yang disampaikan. Selain itu, diharapkan peserta didik mampu menghubungkan konsep-konsep abstrak dengan pengalaman nyata yang terjadi disekitar mereka sehingga menumbuhkan kembali motivasi belajarnya. Pada pembelajaran IPAS terdapat satu bagian terkait sejarah daerahmu.

Beberapa peserta didik merasa kesulitan memahami materi tersebut karena berkaitan dengan hal-hal yang terjadi di masa lampau sehingga peserta didik menjadi pasif dalam mengikuti pembelajaran sehingga partisipasi belajar peserta didik dapat dikategorikan rendah.

Berdasarkan hasil observasi awal peneliti menunjukkan bahwa partisipasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPAS khususnya materi sejarah pada kelas V SD Inpres Mariso II Makassar sangatlah rendah. Hal ini dilihat ketika guru menyajikan materi ajar dengan menjelaskan melalui PPT yang disajikan, hanya ada beberapa peserta didik yang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru dan dalam memberikan tugas kelompok, hanya ada satu atau dua orang peserta didik yang terlibat aktif dalam menyelesaikan tugas tersebut. Sementara yang lainnya tinggal menerima tugas yang telah dikerjakan oleh teman kelompoknya. Begitupun saat guru memberikan pertanyaan, hanya beberapa peserta didik yang memberikan respon. Rendahnya partisipasi belajar peserta didik pada kegiatan pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik. Rendahnya partisipasi belajar

peserta didik dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik tersebut sulit untuk memahami materi pembelajaran dan akan membuat hasil belajarnya rendah. Berdasarkan asesmen yang dilakukan guru pada mata pelajaran IPAS materi sejarah daerahmu dikelas V SD Inpres Mariso II Makassar, menunjukkan bahwa hanya 10 dari 35 orang peserta didik yang nilainya tuntas (diatas KKM 75)

Permasalahan di atas sangat cocok dengan penelitian ini, karena meletakkan fokus pada digital storytelling pada proses pembelajaran untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik. Hal ini, tentunya diperlukan oleh anak zaman sekarang yang telah bergantung pada internet namun tidak mempunyai pembejalan yang cukup terhadap dampak dari penggunaan internet. Penggunaan digital storytelling dalam proses pembelajaran diharapkan terjadi peningkatan dalam hasil belajar dari peserta didik. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Media Animasi Digital Storytelling (DST) Untuk Meningkatkan Partisipasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata

Pelajaran IPAS Kelas V” . Tujuan penelitian ini yaitu untuk meningkatkan partisipasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS melalui penggunaan media animasi digital storytelling. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru lainnya yang ingin meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas serta memberikan solusi terhadap permasalahan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif, yaitu penelitian dilakukan mahasiswa sebagai guru kelas dan guru pamong dengan saling berkolaborasi dalam penyusunan dan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan. Desain penelitian yang digunakan berdasarkan Kemmis & Mc. Tanggart selama dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan observasi, refleksi dan penyusunan rencana tindak lanjut (Maliasih et al., 2017). Sebelum dilakukan siklus penelitian, terlebih dahulu dilakukan pengumpulan data observasi permasalahan yang ada peserta didik, tahap ini disebut dengan tahap pra-

siklus. Pada siklus satu dilakukan pelaksanaan penerapan solusi untuk mengatasi permasalahan yang dialami peserta didik, dan pada siklus dua dilaksanakan rencana perbaikan sesuai hasil refleksi dan rencana tindak lanjut pada siklus satu. Pada setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dengan sub pembahasan materi yang berbeda. Pada siklus satu pertemuan I sub materi yang dibahas yaitu sejarah lokal sedangkan pada siklus dua, pada pertemuan I sub materi yang dibahas yaitu permasalahan sosial budaya.

Tahap perencanaan merupakan tahap dilakukannya penyusunan perangkat ajar, mulai dari modul ajar, bahan ajar, media pembelajaran, LKPD dan instrumen penelitian. Setelah penyusunan perangkat dilakukan validasi oleh guru pamong untuk melihat kelayakan perangkat, barulah kemudian dapat digunakan pada tahap pelaksanaan.

Tahap pelaksanaan merupakan tahap dilakukan penerapan media animasi digital storytelling sesuai rencana pembelajaran yang telah disusun dan dilakukan observasi terkait aktivitas guru dan peserta didik oleh dua orang pengamat yang merupakan mahasiswa PPG Prajabatan tahap 2 Universitas

Muhammadiyah Makassar, serta dipantau oleh guru pamong.

Tahap refleksi merupakan tahap dilakukan evaluasi terkait aktivitas guru dan peserta didik selama pembelajaran. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pembelajaran yang dilakukan dan pemberian masukan oleh guru pamong dan observer kepada guru kelas. Setelah tahap refleksi dilaksanakan, dilakukanlah tahap penyusunan rencana tindak lanjut untuk mengatasi kendala dalam pelaksanaan pembelajaran agar pembelajaran pada siklus selanjutnya lebih maksimal.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Mariso II Makassar Sulawesi Selatan pada semester genap 2024 mulai bulan maret – Mei. Subjek penelitian merupakan peserta didik kelas V A yang terdiri dari 35 orang.

Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari: lembar observasi aktivitas guru untuk mengumpulkan data keterlaksanaan sintaks pembelajaran metode problem based learning dengan media animasi digital storytelling yang dilakukan, lembar observasi aktivitas peserta didik untuk mengumpulkan data kegiatan pembelajaran yang dilakukan peserta didik selama

pembelajaran berlangsung, angket partisipasi peserta didik untuk mengumpulkan data penilaian diri peserta didik terkait aktivitas pembelajaran yang dilakukan selama proses pembelajaran, dan instrumen tes hasil belajar untuk mengumpulkan data hasil belajar peserta didik pada materi permasalahan kehidupan social budaya. Pengumpulan data aktivitas guru dan peserta didik dilakukan pada setiap pertemuan pada masing-masing siklus, sedangkan pengumpulan data partisipasi dan data hasil belajar dilakukan pada setiap akhir siklus.

Jenis angket partisipasi belajar yang digunakan merupakan angket tertutup yang terdiri dari sembilan pernyataan, yaitu: 1) memperhatikan penjelasan guru, 2) membaca materi yang disediakan guru, 3) menyelesaikan tugas yang diberikan, 4) menjawab pertanyaan yang diajukan guru, 5) tidak mengganggu kelompok lain yang sedang berdiskusi, 6) memberikan pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok, 7) mengajukan pertanyaan pada guru/teman sebaya, 8) memperhatikan kelompok yang sedang presentasi, 9) bersemangat dalam pembelajaran, masing-masing pernyataan memiliki empat opsi

jawaban, yaitu: sangat setuju (ss), setuju (s), tidak setuju (ts), dan sangat tidak setuju (sts). Sedangkan jenis instrumen tes hasil belajar yang digunakan adalah tes pilihan ganda yang terdiri dari 16 soal.

Angket partisipasi yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari angket partisipasi yang buat oleh Masna (2015) dengan nilai validitas masing-masing item pernyataan memiliki nilai sig. > 0,05 sehingga dikatakan valid dan nilai koefisien realibilitas sebesar 0,683. Sedangkan untuk instrumen tes hasil belajar, masing-masing item soal memiliki nilai sig. > 0,05 sehingga dikatakan valid dengan nilai koefisien realibilitas sebesar 0,680. Berdasarkan interpretasi nilai koefisien, realibilitas kedua instrumen termasuk dalam kategori tinggi.

Teknik yang digunakan untuk menganalisis data penelitian menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan kriteria keberhasilan yaitu:

1. Partisipasi belajar peserta didik pada siklus dua > minat belajar peserta didik pada siklus satu.
2. Nilai ketuntasan individu mencapai nilai KKM 75 dan secara klasikal 85% peserta didik mencapai nilai KKM.

Interpretasi tingkat minat peserta didik mengacu pada kategori pada Tabel 1 (Basri dkk., 2022).

Tabel 1 Skala Kriteria Partisipasi Peserta Didik

Skala Penilaian	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
46% - 60%	Cukup
≤ 45%	Rendah

Interpretasi hasil belajar peserta didik mengacu pada kategori yang ditetapkan Depdiknas sebagai berikut:

Tabel 2 Skala Kriteria Partisipasi Peserta Didik

Skala Penilaian	Kriteria
85 – 100	Sangat Tinggi
65 – 84	Tinggi
55 – 64	Sedang
35 – 54	Rendah
0 – 34	Sangat Rendah

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kajian ini merupakan hasil penelitian tindakan kelas di kelas V A pada mata pelajaran IPAS. Dalam proses pembelajaran, peneliti menggunakan model cooperative learning dengan media animasi digital storytelling yang mengfokuskan pada peningkatan partisipasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran dan juga meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Penelitian tindakan

kelas ini berlangsung selama dua siklus.

Data penelitian dari siklus 1 sampai siklus 2 adalah sebagai berikut:

1. Perencanaan

Peneliti membuat perangkat pembelajaran terlebih dahulu kemudian melengkapi bahan ajar sesuai modul ajar seperti media, bahan ajar dan lembar kerja peserta didik.

2. Pelaksanaan

Selanjutnya peneliti atau guru melaksanakan pembelajaran sesuai dengan modul ajar yang telah disusun, yaitu dengan menyampaikan materi menggunakan media animasi digital storytelling. Pada tahap ini, guru menyampaikan materi ajar menggunakan media animasi digital story telling dengan menggunakan LCD proyektor kemudian peserta didik menyaksikan tayangan yang diberikan oleh guru. Peserta didik melalui tayangan yang disajikan lebih bersemangat untuk memusatkan perhatian mereka.

3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan untuk melihat dan memperhatikan proses belajar mengajar di kelas agar memudahkan

guru menemukan kendala ataupun hambatan yang terjadi.

4. Refleksi

Setiap siklus memuat refleksi terhadap proses pembelajaran sebagai standar dan acuan untuk penyempurnaan siklus berikutnya. Seperti hasil belajar peserta didik yang sudah mencapai KKM, maka guru harus menyemangatnya supaya bisa mempertahankan dan meningkatkan hasil belajar lebih rajin dan giat sehingga hasilnya juga nanti diharapkan bisa lebih baik.

Data yang diperoleh dari hasil instrument kemudian di olah dan di interpertasikan dalam diagram untuk melihat perbandingan perolehan partisipasi dan hasil belajar pada setiap siklus. Dari diagram yang disajikan dapat dilihat sejauh mana peningkatan yang di alami masing-masing peserta didik dalam setiap siklus. Berikut ini sajikan hasil analisis data partisipasi dan hasil belajar peserta didik kelas V:

Tabel 3 Persentase Tingkat Partisipasi Belajar Peserta Didik

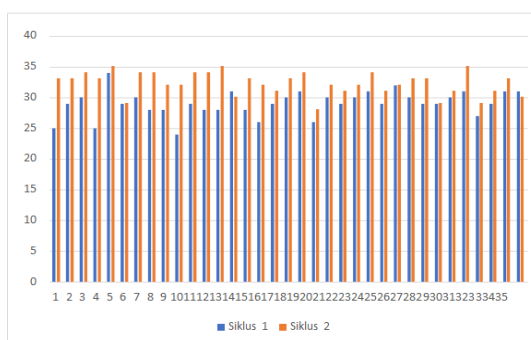
Indikator	Siklus 1	Kriteria	Siklus 2	Kriteria
I.1	84,29%	Sangat Baik	92,86%	Sangat Baik
I.2	71,42%	Baik	88,57%	Sangat Baik
I.3	78,57%	Baik	87,85%	Sangat Baik
I.4	78,57%	Baik	90%	Sangat Baik

I.5	82,86%	Sangat Baik	89,29%	Sangat Baik	6,43%
I.6	78,57%	Baik	85,71%	Sangat Baik	7,14%
I.7	78,57%	Baik	91,42%	Sangat Baik	12,85%
I.8	80%	Baik	85%	Sangat Baik	5%
I.9	92,86%	Sangat Baik	93,57%	Sangat Baik	0,71%
Rata-rata	80,64%	Baik	89,34%	Sangat Baik	78,56%

Berdasarkan pada table presentase partisipasi peserta didik diatas menunjukkan dari sembilan indikator yang diukur menunjukkan peningkatan. Indikator 1: memperhatikan penjelasan guru mengalami peningkatan 8,57%. Indikator 2 : membaca materi yang disediakan guru juga mengalami peningkatan sebesar 17,15%. Indikator 3 : menyelesaikan tugas yang diberikan mengalami peningkatan sebesar 9,28%. Indikator 4 : menjawab pertanyaan yang diajukan guru juga mengalami peningkatan sebesar 11,43%. Indikator 5 : tidak mengganggu kelompok lain yang sedang berdiskusi mengalami peningkatan sebesar 6,43%. Indikator 6 : memberikan pendapat dalam menyelesaikan tugas kelompok juga mengalami peningkatan sebesar 7,14%. Indikator 7 : mengajukan pertanyaan pada guru/teman sebaya mengalami

penurunan sebesar 12,65%. Indikator 8 : memperhatikan kelompok yang sedang presentasi mengalami peningkatan sebesar 5%. Indikator 9 : bersemangat dalam pembelajaran juga mengalami peningkatan sebesar 0,71%.

Tabel 1. Diagram 1 Rata-Rata Partisipasi Peserta Didik



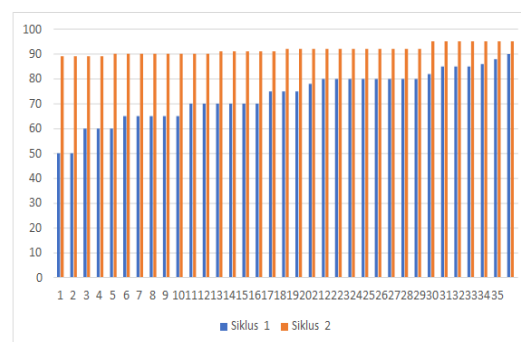
Keterangan: S.1 = Siklus 1, S.2 = Siklus 2, Responden

Berdasarkan Diagram 2 Rata-rata partisipasi peserta didik di atas menunjukkan dari 35 peserta didik, 2 orang tidak mengalami peningkatan partisipasi yaitu pada responden no.14 dan no.35 dengan tingkat penurunan sebesar 2; 3 orang menunjukkan minat yang tetap yaitu pada responden no.5, no.29, dan no.26; sedangkan 30 orang lainnya mengalami peningkatan minat belajar selama pembelajaran.

Hasil interpretasi data partisipasi pada Tabel 3 dan Diagram 1 di atas menunjukkan bahwa media animasi digitalstorytelling dapat meningkatkan

partisipasi peserta didik kelas V pada mata pelajaran IPAS.

Sementara itu hasil belajar peserta didik pada setiap siklus diinterpretasikan dalam tabel berikut ini:



Tabel 4 Persentase Tingkat Hasil Belajar Peserta Didik

Kriteria	Skala Penilaian	Siklus 1		Siklus 2	
		Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	85-100	6	17,14	35	100
Tinggi	65-84	24	68,57	0	0
Sedang	55-64	5	14,29	0	0
Rendah	35-54	0	0	0	0
Sangat Rendah	0-43	0	0	0	0
Jumlah		35	100%	35	100%
Jumlah Peserta Didik yang Tuntas		30	85,71 %	35	100%
Jumlah Peserta Didik Yang Tidak Tuntas		5	14,29		100%
Rata		73,4%		91,66 %	
Nilai Maksimum		100		100	

Nilai Minimum	0	0
------------------	---	---

Berdasarkan hasil presentasi belajar peserta didik. Pada siklus satu peserta didik yang tidak mencapai KKM sebanyak 14,29% dan pada siklus dua semua peserta didik mencapai KKM.

Diagram 2. Rata-rata Hasil Belajar Peserta Didik

Keterangan: S.1 = Siklus, S.2, Responden

Berdasarkan diagram 2 rata-rata hasil belajar peserta didik di atas mengalami peningkatan sebesar 91,65%. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing siklus memiliki empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Adapun materi yang disampaikan adalah “sejarah lokal” pada siklus 1 dan materi permasalahan social budaya pada siklus 2

Berdasarkan hasil tes siklus 1 menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh rata-rata nilai 73,4%. Pada siklus 1 ini ada 5 peserta didik dengan persentase 14,29% yang memperoleh nilai dengan rentang

paling rendah yaitu 55-64. Kemudian sebanyak 68,57% dari jumlah peserta didik yaitu 24 orang berada pada interval nilai 65-84. Sedangkan sisanya yaitu 17,14% dengan jumlah peserta didik sebanyak 6 orang memperoleh nilai pada interval 85-100. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah peserta didik yang nilainya memenuhi KKM 65 pada siklus 1 sebanyak 30 peserta didik.

Berdasarkan tabel tersebut, dapat dilihat adanya peningkatan terhadap hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil tes siklus 2 menunjukkan bahwa peserta didik memperoleh rata-rata nilai 91,66% sebanyak 35 yang memperoleh nilai pada interval 85-100. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa jumlah peserta didik yang nilainya memenuhi KKM 65 pada siklus 2 sebanyak 35 peserta didik dan mengalami peningkatan secara signifikan.

Penggunaan media animasi digital storytelling pada siklus 1 sudah diimplementasikan oleh guru sesuai dengan prosedur dan strategi yang telah direncanakan. Namun, dalam pelaksanaannya ada beberapa proses yang membutuhkan kreativitas dan inovasi, seperti mengoptimalkan langkah pembelajaran, pemberian

umpan balik, dan pemberian tugas. Meskipun demikian secara keseluruhan, hasil siklus¹ dalam hal partisipasi peserta didik dan hasil belajar telah mengungguli keadaan awal. Setelah dilakukandiskusi dan refleksi, masalah-masalah yang ditemukan pada siklus 1 dapat diperbaiki dengan beberapa alternatif seperti: a) Guru harus mampu membuat media yang tepat untuk memudahkanpeserta didik menerima pelajaran; b) Guru harus memperbaiki metode pelaksanaan evaluasi, dengan memberikan reward untuk membuat peserta didik lebih termotivasi ; c) Guru perlu meningkatkan cara mereka memberikan umpan balik, yaitu dengan menyoroti kesalahan yang dilakukan peserta didik dan cara memperbaikinya, serta dengan menginspirasi peserta didik untuk berlatih dan mengulang materi yang belum mereka pahami; d) Guru juga harus berani memberikan tugas yang lebih sulit agar peserta didik lebih tertanntang tanpa melemahkan semangat peserta didik.

Berdasarkan analisis data hasil belajar peserta didik menunjukkan telah terjadi perbaikan dari keadaan awal yaitu pada pra siklus kemudian ke siklus 1 dan selanjutnya menuju

siklus 2. Sebagaiamna data yang dipaparkan diatas, telah menunjukkan bahwa persentase hasil belajar telah mencapai bahkan melebihi target atau indikator kinerja pada siklus 2. Hal ini membuktikan bahwa kegiatan belajar mengajar dengan penggunaan media animasi digital storytelling berpengaruh terhadap peningkatan minat belajar peserta didik. Hasilnya, telah memenuhi target yang ditentukan oleh indikator kinerja pada PTK ini. Hasil analisa tersebut mengindikasikan bahwa hasil belajar pada siklus kedua lebih unggul dibandingkan dengan siklus pertama. Namun secara garis besar kedua proses pembelajaran pada siklus 1 dan 2 sudah sangat efektif karena masing-masing siklus mampu memperbaiki hasil belajar peserta didik dari siklus sebelumnya. Temuan ini menandakan bahwa tretamen yang berikan sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Melalui media video animasi yang digunakan dalam penelitian ini peserta didik akan lebih tertarik serta mempermudah pemahaman mereka pada materi pembelajaran secara mendalam dan utuh. Berdasarkan hasil observasi dan angket partisipasi belajar siswa yang

diberikan kepada peserta didik pada akhir kegiatan pembelajaran, dapat dilihat bahwa dengan menggunakan media video animasi peserta didik mulai tertarik dan lebih bersemangat memperhatikan materi yang ditampilkan. Hal tersebut dapat dilihat dimana peserta didik tidak bermain sendiri dan berbicara sendiri ketika guru menampilkan video animasi meskipun masih terdapat satu dua peserta didik yang perhatiannya tidak fokus. Selain itu juga mereka lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan media video animasi. Hal ini dibuktikan dengan peserta didik terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Saat guru menampilkan video animasi, terlihat ekspresi senang dari wajah peserta didik ketika menonton video animasi, hal ini menunjukkan ketertarikan siswa terhadap video animasi. Peserta didik juga merasa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video animasi dimana konsentrasi dan perhatian siswa terpusat pada kegiatan pembelajaran. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa terdapat minat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui media video animasi.

E. Kesimpulan

Berdasarkan temuan pada siklus 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi digital storytelling dalam pembelajaran IPAS berhasil meningkatkan partisipasi belajar peserta didik kelas V A. Peningkatan tersebut terlihat dari meningkatnya nilai rata-rata peserta didik dari angka pada siklus 1 dengan persentase ketuntasan 73,4%. Kemudian nilai rata-rata hasil belajar peserta didik melonjak pada siklus 2 yaitu di angka persentase ketuntasan hasil belajarnya menjadi 91,66%. Sementara itu peserta didik juga lebih mudah memahami materi yang diberikan dengan media video animasi digital storytelling. Hal ini dibuktikan dengan peserta terlihat antusias dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Saat guru menampilkan video animasi, terlihat ekspresi senang dari wajah siswa ketika menonton video animasi, hal ini menunjukkan ketertarikan siswa terhadap video animasi. Siswa juga merasa termotivasi dalam belajar dengan menggunakan video animasi dimana konsentrasi dan perhatian siswa terpusat pada kegiatan pembelajaran. Aktivitas

tersebut menunjukkan bahwa terdapat minat terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui media video animasi digital storytelling.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar (Development of Audiovisual Based Powtoon Media in Mathematics Learning for Elementary School Students). *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50.
- Julianingsih, D., & Krisnawati, E. (2020). Efektivitas Video Digital Storytelling terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Trigonometri. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 129. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v4i1.975>
- Khomaidah, S., & Harjono, N. (2019). Meta-Analisis Efektivitas Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ipa. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(2), 143. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i2.17335>
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jpgsd*, 8(5), 893–903. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30659/pendas.8.2.129-145>
- Maliasih, Hartono, & Nurani, P. (2017). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Kognitif Melalui Metode Teams Games Tournaments dengan Strategi Peta Konsep Pada Peserta didik SMA. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 222–226.
- Nugroho, W., & Djoni, S. (2020). *Merdeka Belajar Sebuah Pilihan*. Indocamp.
- Resmi Prananta, Y., Setyosari, P., & Santoso, A. (2017). Pengembangan Media Boneka Tangan Berbasis Digital Storytelling. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(5), 627–636. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Sa'diyah, M. K., Kiranti, N., Rustini, T., & Arifin, M. H. (2022). Pembelajaran IPS menggunakan Metode Storytelling di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10459–10465. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4085%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4085/3427>

Nugroho, W., & Djoni, S. (2020).
Merdeka Belajar Sebuah Pilihan.
Indocamp.

Sa'diyah, M. K., Kiranti, N., Rustini, T.,
& Arifin, M. H. (2022).
Pembelajaran IPS
menggunakan Metode
Storytelling di Sekolah Dasar.
Jurnal Pendidikan Tambusai,
6(2), 10459–10465.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/4085%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/4085/3427>