

Pengaruh Model Pembelajaran PAMER Berbantuan Video Animasi Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Sekolah Dasar.

Abdul Azis ^{a,1*}, Andi Arbaina Fariza ^{a,2}, Sitti Fithriani Saleh ^{a,3}, Erni Ekafitria Bahar ^{a,4}, Rinaldi ^{a,5}

^a Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

¹abdul.azis@unismuh.ac.id; ²andiARBAINAMF@gmail.com; ³fithriani.saleh@unismuh.ac.id;

⁴erniekafitria@unismuh.ac.id; ⁵rinaldi@unismuh.ac.id

* abdul.azis@unismuh.ac.id

Informasi artikel	ABSTRAK
Kata kunci: Pendidikan Kewarganegaraan Media Model Pembelajaran PAMER Keaktifan siswa	Tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan pengaruh model PAMER berbantuan video animasi dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Penelitian merupakan penelitian quasi experiment dengan desain penelitian pretest-posttest control group design. Populasi terdiri seluruh siswa kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah. Pengambilan sampel secara purposive sampling yang terdiri dari siswa kelas IVA dan kelas IVB. Keaktifan siswa diukur dengan menggunakan lembar aktivitas yang disesuaikan dengan indikator keaktifan siswa yang diperoleh melalui observasi. Instrumen untuk mengukur hasil belajar siswa yaitu tes yang berisi 10 butir soal. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa dengan indikator berpengaruh yaitu: (1) Keaktifan siswa yang diajar menggunakan model PAMER berbantuan video animasi berada pada kategori sangat aktif dengan rata-rata 3,78. (2) Peningkatan hasil belajar (gain ternormalisasi) siswa yang diajar dengan menggunakan model PAMER berbantuan video animasi lebih besar dari 0,30 yaitu 0,78 dan berada dalam kategori tinggi. Dan (3) Peningkatan hasil belajar (gain) siswa yang diajar dengan model PAMER berbantuan video animasi lebih dari peningkatan hasil belajar (gain) siswa yang diajar dengan model konvensional. Model pembelajaran PAMER berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah. Berdasarkan hasil penelitian ini direkomendasikan kepada guru agar menerapkan model pembelajaran PAMER untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa di sekolah dasar.
Keywords: <i>Civic Education</i> <i>Media</i> <i>PAMER Learning</i> <i>Model</i> <i>Students Activity</i>	ABSTRACT The purpose of this study was to describe the effect of the PAMER model with animated videos in increasing student activity and learning outcomes. This research is a quasi-experimental research with a pretest-posttest control group design. The population consisted of all fourth grade students at SDN Melayu Muhammadiyah. Sampling was taken by purposive sampling which consisted of students in class IVA and class IVB. Students activity was measured using activity sheets that were adjusted to indicators of student activity obtained through observation. The instrument for measuring student learning outcomes was a test containing 10 questions. The results showed that there was an effect of the PAMER learning model with animated videos on student activity and learning outcomes with influential indicators, namely: (1) The activity of students who were taught using the PAMER model with animated videos was in the very active category with an average of 3.78. (2) The increase in learning outcomes (normalized gain) of students taught using the PAMER model through animated videos is greater than 0.30, namely 0.78 and is in the high category. And (3) the increase in learning outcomes (gain) of students who were taught by the PAMER model with animated videos is more than the increase in the learning outcomes (gain) of students who were taught by conventional models. The PAMER learning model influences the activity and learning outcomes of fourth grade students at SDN Melayu Muhammadiyah. Based on the results of this study, it is recommended that teachers apply the PAMER learning model to improve student learning outcomes and activeness in elementary schools.
Copyright © 2023 (Abdul Azis, Andi Arbaina Fariza, Sitti Fithriani Saleh, Erni Ekafitria Bahar, Rinaldi).	

Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan bidang studi yang bertujuan untuk menjadikan warganegara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan suatu wahana psiko-pedagogis dan sosio-pedagogis warga negara dalam rangka proses pencerdasan kehidupan bangsa (Winataputra, 2015). Pendidikan Kewarganegaraan berfokus untuk mendidik warga negara menjadi cerdas dan baik (Nanggala, 2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan memiliki misi membentuk warga negara yang tidak hanya cerdas tetapi juga berkarakter baik (Mariyani, 2018). Pendidikan Kewarganegaraan merupakan wahana yang memiliki tujuan untuk menjadikan warganegara yang cerdas dan baik. Namun kenyataannya masih terjadi berbagai permasalahan yang ditemukan di sekolah.

Hasil observasi di SDN Melayu Muhammadiyah menunjukkan keaktifan dan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran PPKn di kelas IV masih rendah. Masih ditemukan beberapa siswa yang tidak menyelesaikan dengan baik tugas dari guru. Selain itu, masih ada siswa yang kurang terlibat dalam pemecahan masalah, tidak aktif bertanya, kurang berusaha mencari informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan tugas, kurang aktif dalam diskusi kelompok, belum maksimalnya penggunaan media dalam pembelajaran, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Permasalahan dalam pembelajaran PPKn di sekolah dasar ditemukan siswa kurang memperhatikan guru atau temannya saat berbicara dan siswa mudah menyerah dalam menyelesaikan tugas (Azis, 2022). Permasalahan dalam pembelajaran PPKn bahwa siswa kurang bersemangat dalam belajar PPKn, tidak memperhatikan guru, dan siswa cenderung pasif saat belajar PPKn (Roslianingsih, Ganda, dan Karlimah, 2021). Adapun permasalahan dalam pembelajaran PPKn yaitu peserta didik lebih banyak dituntut untuk menghafalkan informasi (Khairunnisa dan Jiwandono, 2020).

Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukan penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran PAMER. Model PAMER merupakan singkatan dari pengetahuan awal (PA), memikirkan (Me1), mendiskusikan (Me2), mengomunikasikan (Me3), dan refleksi (R). Sintaks model pembelajaran PAMER terdiri dari 5 tahap, yaitu: Pengetahuan awal, tahap

pengetahuan awal siswa mendapat tugas awal untuk menggali informasi yang sesuai materi yang akan dipelajari. Tugas ini diberikan guru pada akhir pertemuan sebelumnya. Hal ini berpotensi menjadikan siswa terlibat aktif dalam diskusi kelas serta mempunyai pemahaman yang lebih baik. Memikirkan, tahap memikirkan, guru memberikan pertanyaan dan siswa diberikan waktu beberapa menit untuk memikirkan jawabannya dalam keadaan diam. Mendiskusikan, tahap mendiskusikan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan menyelesaikan LKPD dimana soal-soal dalam LKPD tersebut berkaitan dengan tugas dan pertanyaan pada tahap pengetahuan awal dan tahap berfikir. Mengomunikasikan, tahap mengomunikasikan, siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan hasil yang diperoleh dari diskusi kelompok. Refleksi, tahap refleksi, siswa diarahkan untuk merangkum atau menyimpulkan materi yang telah dipelajari dan melakukan refleksi diri terkait hal-hal yang telah dipelajari dan dipahami. Singkatan dari tahapan tersebut dalam bahasa Indonesia dirangkai menjadi nama model PAMER (Azis, 2022).

Penerapan model PAMER dapat membuat siswa lebih aktif selama proses pembelajaran. Penerapan model PAMER menjadi lebih efektif jika didukung penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu untuk berkomunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan serta mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran (Widiyanto, 2017). Selain itu, media pembelajaran sebagai sarana atau alat bantu mengajar guru yang dapat memengaruhi kondisi belajar, iklim belajar, dan lingkungan belajar, serta memudahkan siswa dalam mengembangkan pengetahuan siswa (Trisiana, 2020).

Salah satu media yang dapat digunakan adalah video animasi. Media video animasi adalah video yang menampilkan suara yang dilengkapi materi yang dikemas dalam bentuk teks dan gambar. Apriansyah (2020) menyatakan bahwa video animasi merupakan perpaduan media visual dan audio yang dapat digunakan untuk menarik perhatian siswa. Media ini juga dapat membantu siswa dalam memahami pelajaran yang sulit, karena objek dalam video dapat terlihat lebih detail dibanding buku teks. Video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan membantu siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Muslimin, 2017; Rahmayanti dan Istianah, 2018); Mahmudah dan Fauzia 2022). Adapun

Hasil Penelitian tentang video animasi bahwa video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan siswa aktif di dalam kelas (Sunami dan Aslam, 2021). Keaktifan siswa sangat perlu diperhatikan dalam pembelajaran.

Keaktifan siswa menjadi salah satu penilaian dalam kegiatan pembelajaran. Penilaian keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat lihat dengan ciri-ciri yaitu: ikut terlibat dalam melaksanakan tugas belajarnya, terlibat dalam pemecahan masalah, bertanya kepada guru atau siswa lain apabila tidak memahami masalah yang dihadapinya, berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah, melakukan diskusi kelompok berdasarkan petunjuk guru, menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya, melatih diri dalam menyelesaikan suatu permasalahan, kesempatan menggunakan atau melaksanakan apa yang diperoleh dalam menyelesaikan tugas atau masalah yang dihadapinya (Sudjana dalam Wibowo, 2016). Indikator lain tentang keaktifan yaitu, bersemangat dalam belajar, berani mengajukan pertanyaan, berani menjawab pertanyaan, dan berani mempresentasikan hasil pertanyaan (Rikawati dan Sitinjak, 2020). Berdasarkan permasalahan dan hasil penelitian terdahulu sehingga peneliti menerapkan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi terhadap keaktifan dan hasil belajar PPKn pada siswa kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah.

Metode

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode Quasi Eksperimen. Quasi eksperimen merupakan desain yang mempunyai kelompok control tetapi tidak mengontrol seluruh variable-variabel yang dapat mempengaruhi pembelajaran (Sugiono, 2017). *Treatment* yang diberikan berupa model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi dan pembelajaran konvensional.

Penelitian dilaksanakan di SDN Melayu Muhammadiyah yang populasinya merupakan seluruh siswa kelas IV semester genap tahun ajaran 2022/2023. Sampel penelitian dipilih melalui *purposive sampling* yaitu kelas IV A sebagai kelas eksperimen dan kelas IV B sebagai kelas kontrol. Instrumen penelitian terdiri atas lembar tes yang berupa soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor, serta lembar pengamatan keaktifan siswa. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh berupa data skor hasil belajar siswa sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*), data peningkatan (*gain*), serta data keaktifan siswa.

Indikator keaktifan pada penelitian ini dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Pedoman Penskoran Tes Keaktifan Siswa

Indikator Keaktifan	Keterangan	Skor
Melaksanakan tugas	Tidak aktif mengerjakan tugas	1
	Pernah aktif mengerjakan tugas	2
	Kadang-kadang aktif mengerjakan tugas	3
	Sering aktif mengerjakan tugas	4
	Selalu aktif mengerjakan tugas	5
Terlibat dalam pemecahan masalah	Tidak aktif memecahkan masalah	1
	Pernah Aktif memecahkan masalah	2
	Kadang-kadang memecahkan masalah	3
	Sering aktif memecahkan masalah	4
	Selalu aktif memecahkan masalah	5
Bertanya	Tidak aktif bertanya	1
	Pernah aktif bertanya	2
	Kadang-kadang bertanya	3
	Sering aktif bertanya	4
	Selalu aktif bertanya	5
Berusaha mencari informasi	Tidak mencari informasi	1
	Pernah aktif mencari informasi	2
	Kadang-kadang mencari informasi	3
	Sering aktif mencari informasi	4
	Selalu aktif mencari informasi	5
Berdiskusi	Tidak aktif berdiskusi	1
	Pernah aktif berdiskusi	2
	Kadang-kadang aktif berdiskusi	3
	Sering aktif berdiskusi	4
	Selalu aktif berdiskusi	5

Sumber: Diadaptasi dari Sudjana (dalam Wibowo, 2016).

Pembelajaran dikatakan memberikan pengaruh pada keaktifan siswa jika rata-rata keaktifan siswa minimal dalam kategori tinggi ($\text{skor} \geq 3$). Kemudian rata-rata peningkatan (*gain*) siswa pada kelas eksperimen minimal berada pada kategori sedang ($\text{gain} \geq 0,3$) dan lebih baik dari peningkatan (*gain*) siswa pada kelas kontrol. Oleh karena itu, hipotesis dalam penelitian ini adalah: 1) Hipotesis 1: Keaktifan siswa yang diajar menggunakan model PAMER berbantuan video

animasi lebih dari atau sama dengan nilai (skor ≥ 3); 2) Hipotesis 2: Rata-rata gain ternormalisasi siswa yang diajar dengan menggunakan model PAMER berbantuan video animasi lebih besar dari 0,30 atau peningkatan hasil belajar siswa minimal dalam kategori sedang. Hipotesis 3: Peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model PAMER berbantuan video animasi lebih dari peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model konvensional.

Hasil dan pembahasan

Indikator keaktifan siswa yang diamati adalah kemampuan siswa melaksanakan tugas, memecahkan masalah, bertanya, mencari informasi, dan berdiskusi. Secara deskriptif keaktifan siswa pada kelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi berada pada kategori sangat aktif dengan rata-rata 3,78. Tabel 4 menunjukkan hasil observasi keaktifan siswa.

Tabel 2. Hasil Analisis Hasil Keaktifan Siswa

No.	Indikator Keaktifan	Rata-Rata	Keterangan
1.	Melaksanakan Tugas	3,88	Telah memenuhi kriteria keaktifan
2.	Memecahkan masalah	3,73	siswa. Dengan hasil perhitungan
3.	Bertanya	3,73	rata-rata secara
4.	Mencari informasi	3,73	keseluruhan
5.	Berdiskusi	3,85	3,78.

Hasil keaktifan siswa pada tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi memberikan pengaruh terhadap keaktifan siswa selama proses pembelajaran. Hasil pengamatan bahwa siswa yang memiliki pengetahuan awal lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pengetahuan awal didapatkan di rumah atau di lingkungan sekitar siswa. Hasil penelitian sejalan dengan pendapat bahwa faktor terpenting yang mempengaruhi belajar yaitu apa yang diketahui

peserta didik (Dahar, 2011). Pengetahuan awal sangat penting diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran di kelas di mulai. Sejalan dengan pendapat bahwa pengetahuan awal dirancang atas dasar pemikiran mengenai pentingnya memperkenalkan materi pelajaran sebelum kelas dimulai (Azis, 2022). Siswa yang memiliki kemampuan awal (*entry behaviour*) dapat berpartisipasi dalam diskusi dan tanya jawab serta pembelajaran dapat berjalan aktif dan efisien (Gintings, 2010). Pentingnya pengetahuan awal dirancang sebelum pembelajaran dikelas dimulai agar siswa dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil penelitian secara deskriptif yang berkaitan dengan hasil belajar siswa menunjukkan bahwa rata-rata *pretest* kelas eksperimen yang diajar dengan model PAMER berbantuan video animasi beragam dengan rata-rata 7,08. Sedangkan rata-rata hasil *pretest* di kelas kontrol adalah 6,58. Berbeda dengan hasil *pretest*, siswa pada kelas eksperimen setelah mengikuti pembelajaran memperoleh hasil belajar dengan rata-rata 9,33. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi. Sedangkan rata-rata *posttest* siswa pada kelas kontrol setelah diajar dengan model konvensional sebesar 8,33 yang juga menunjukkan ada peningkatan.

Analisis nilai *gain* ternormalisasi pada kelas eksperimen menunjukkan bahwa rata-rata *gain*-nya sebesar 0,78 dan dari 12 orang siswa, 7 orang siswa (58,33 %) memperoleh skor *gain* pada kategori tinggi, serta 5 orang siswa (41,67) memperoleh nilai *gain* pada kategori sedang. Analisis nilai *gain* ternormalisasi pada kelas kontrol menunjukkan bahwa rata-ratanya sebesar 0,54 dan dari 12 orang siswa, 2 orang siswa (16,67 %) memperoleh skor *gain* pada kategori tinggi, serta 10 orang siswa (83,33 %) memperoleh nilai *gain* pada kategori sedang.

Hasil analisis inferensial terhadap nilai *gain* pada kelas eksperimen dengan menggunakan uji-t satu sampel dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Analisis *Gain* Kelas Eksperimen One-Sample Test

Test Value = 0.3				
t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference

					Lower	Upper
Gain_Eksperimen	6.785	11	.000	.48500	.3277	.6423

Berdasarkan tabel di atas dengan menggunakan $\alpha = 5\%$, terlihat bahwa nilai $p\text{-value}$ (*sig 2 tailed*) adalah $0,000 < \alpha = 0,05$. Hal ini berarti bahwa H_0 ditolak atau H_1 diterima. Dengan kata lain rata-rata *gain* ternormalisasi siswa kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah yang diajar dengan menggunakan model PAMER berbantuan video animasi lebih besar dari 0,30 atau peningkatan hasil belajar siswa minimal dalam kategori sedang.

Analisis inferensial terkait peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model PAMER berbantuan video animasi dan peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model konvensional dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 6. Pengujian Perbandingan *Gain* Kelas Eksperimen dan *Gain* Kelas Kontrol

Tabel 4. Pengujian Perbandingan *Gain* Kelas Eksperimen dan *Gain* Kelas Kontrol

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Gain	Equal variances assumed	.122	.731	2.282	22	.033	.24333	.10665	.02215	.46452
	Equal variances not assumed			2.282	21.775	.033	.24333	.10665	.02202	.46465

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa nilai $p\text{-value}$ (*sig 2 tailed*) sebesar 0,033. Dengan menggunakan $\alpha = 5\%$ maka nilai $p\text{-value} = 0,033 < \alpha = 0,05$ sehingga H_0 ditolak atau H_1 diterima. Hal ini berarti peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model PAMER berbantuan video animasi lebih dari peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model konvensional. Dengan kata lain ada pengaruh penerapan model PAMER berbantuan video animasi terhadap hasil belajar siswa.

Perbedaan siswa yang diajar melalui model PAMER berbantuan media video animasi dan siswa yang diajar dengan model konvensional terlihat juga selama proses pembelajaran. Siswa pada kelas eksperimen lebih aktif mengerjakan tugas baik secara mandiri maupun secara berkelompok, sangat aktif dalam memecahkan masalah yang diberikan. Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran karena memiliki

pengetahuan awal. Pengetahuan awal didapatkan di rumah dengan memberikan tugas mencari materi yang akan dipelajari besok harinya. Materi yang diberikan tidak banyak hanya dua pertanyaan inti yang berkaitan dengan materi. Dalam proses diskusi kelompok terlihat siswa saling memberi jawaban berdasarkan apa yang telah ditemukan di rumah. Siswa juga saling menghargai pendapat atau jawaban. Guru meminta siswa agar setiap jawaban dari temannya harus dihormati dan dituliskan jika berbeda.

Hal ini dapat menimbulkan terjadinya interaksi dalam proses pembelajaran baik interaksi antar teman maupun kepada guru sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Selanjutnya peneliti melihat bahwa pada proses pembelajaran siswa terlihat antusias untuk naik mempresentasikan tugasnya dengan baik, siswa memiliki sikap kepercayaan diri karena sudah memiliki pengetahuan sebelum masuk belajar di kelas. Dengan penggunaan model pembelajaran

PAMER berbantuan video animasi ini, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan terlihat bahwa pembelajaran berdampak pada keaktifan dan hasil belajar siswa. Siswa bersemangat dalam belajar dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan, serta aktif berpartisipasi dalam kegiatan diskusi di kelas. Hasil ini menunjukkan pengaruh positif model pembelajaran PAMER.

Pembelajaran dikelas kontrol yang diterapkan model konvensional terlihat antusias beberapa siswa saat belajar, siswa tidak terlibat aktif dalam diskusi dan suasana kelas tenang. Siswa menyimak penjelasan dari guru, dan beberapa siswa mencatat penjelasan penting dari guru. Tampak sebagian besar siswa yang duduk dibagian depan fokus menyimak materi yang disampaikan dan sesekali memberikan respon dan bertanya kepada guru, sedangkan siswa yang dibagian belakang tidak fokus menyimak penjelasan materi dari guru. Beberapa siswa lainnya juga terlihat mengantuk, tidak konsentrasi, dan kadang mengganggu temannya saat pembelajaran berlangsung.

Perbedaan rata-rata gain ternormalisasi antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan bahwa hasil belajar siswa yang diajar dengan model PAMER berbantuan video animasi lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan model konvensional. Terlihat bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi ($\geq 0,3$), dan hasil belajar siswa dikelas eksperimen yang diajar dengan model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi serta peningkatannya lebih dari hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan model PAMER berbantuan video animasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa model pembelajaran PAMER dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Azis, 2022). Adapun hasil penelitian tentang video animasi terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa. Sejalan dengan hasil penelitian menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa (Wulandari (2019); Putra, Priantini, dan Winajaya (2021); Sari (2021); Febriani, Astriani, dan Qosyim (2022); Suryaman dan Suryanti (2022)). Adapun hasil penelitian mengemukakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa (Purwati, 2021). Selain itu, hasil penelitian menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas siswa meningkat (Sulistiani, 2022).

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV A SDN Melayu Muhammadiyah.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan maka diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran PAMER berbantuan video animasi berpengaruh terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa Kelas IV SDN Melayu Muhammadiyah dengan indikator yaitu: 1) keaktifan siswa yang diajar menggunakan model PAMER berbantuan video animasi berada pada kategori sangat aktif dengan rata-rata 3,78; 2) peningkatan hasil belajar (*gain* ternormalisasi) siswa yang diajar dengan menggunakan model PAMER berbantuan video animasi lebih besar dari 0,30 yaitu 0,78 dan berada dalam kategori tinggi; 3) peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model PAMER berbantuan video animasi lebih dari peningkatan hasil belajar (*gain*) siswa yang diajar dengan model konvensional

Referensi

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Azis, A. (2022). *Pengembangan Model Pembelajaran PPKn Berbasis Budaya Siri'na Pacce Di Sekolah Dasar Untuk Menumbuhkan Karakter Peserta Didik* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Dahar, R. W. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Febriani, E. A., Astriani, D., & Qosyim, A. (2022). Penerapan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Materi Tekanan Zat Cair. *Pensa: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 10(1), 21-25.
- Gintings, A. (2010). *Esensi Praktis: Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Khairunnisa, K., & Jiwandono, I. S. (2020). Analisis Metode Pembelajaran

- Komunikatif untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar. *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 4(1), 9-19. DOI: <http://dx.doi.org/10.30651/els.e.v4i1.3970>.
- Mahmudah, S., & Fauzia, F. (2022). Penerapan Model Simulasi Tentang Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam Gempa Bumi Berbasis Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 6(1).
- Mariyani. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Project Citizen Pada Mata Pelajaran PKn Sebagai Penguatan Ecological Citizenship. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 8(1), 99-108.
- Muslimin, M. I. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Kelas II SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 6(1), 26-34.
- Nanggala, A. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan sebagai Pendidikan Multikultural. *Jurnal Sosbum Insentif*, 3(2), 197-210.
- Purwati, P. (2021). Implementasi Media Video Animasi Interaktif Secara Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Kelas IV SDN Tulung 03 Pada Tema 8 Semester 2 Tahun Pelajaran 2020/2021. *Educatif Journal of Education Research*, 3(2), 124-134.
- Putra, I. P. D. P., Priantini, D. A. M. M. O., & Winaya, I. M. A. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Interaktif Berbasis Tri Hita Karana untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 8(2), 325-338.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40.
- Roslianingsih, C., Ganda, N., & Karlimah, K. Analisis Model Number Head Together (NHT) dalam Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(1), 43-50. DOI: <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v8i1.32725>
- Sari, D. P. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Vi Melalui Penerapan Media Video Animasi. *Science: Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan Ipa*, 1(1), 39-45.
- Sugiono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (*Mixed Methods*). Bandung: Alfabeta, cv.
- Sulistiani, I. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Bahasa dan Sastra Inggris di SMA Negeri 1 Samarinda. *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(04), 630-637.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940-1945.
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841-850.
- Trisiana, A. (2020). Penguatan pembelajaran pendidikan kewarganegaraan melalui digitalisasi media pembelajaran. *Jurnal pendidikan kewarganegaraan*, 10(2), 31-41.
- Wibowo, N. (2016). Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK

Negeri 1 Saptosari. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(2), 128-139.
DOI: <https://doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>

Widiyanto, D. (2017). Penanaman Nilai Toleransi dan Keragaman Melalui Strategi Pembelajaran Tematik Storybook pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 7(2), 28-36.

Winataputra, U. S. (2015). Pendidikan Kewarganegaraan: Refleksi Historis-Efistemologis dan Rekonstruksi untuk Masa Depan.

Wulandari, M. P. (2019). Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi IPA SD Berbasis Literasi Sains Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *JURNAL PANCAR (Pendidikan Anak Cerdas Dan Pintar)*, 3(2).