

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI *UNITY* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN DUREN JAYA XIV
BEKASI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Suci Sukma Fauziah Rahmadani

1801486

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2022**

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI *UNITY* UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN DUREN JAYA XIV
BEKASI**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagai syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Suci Sukma Fauziah Rahmadani

1801486

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2022**

**PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI UNITY UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS IV SDN
DUREN JAYA XIV BEKASI**

Oleh

Suci Sukma Fauziah Rahmadani

1801486

Sebuah Skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar

©Suci Sukma Fauziah Rahmadani 2022

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2022

Hak cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotocopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Suci Sukma Fauziah Rahmadani

NIM : 1801486

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar UPI Kampus Serang

Judul Skripsi :

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI *UNITY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN DUREN JAYA XIV BEKASI

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Kampus Daerah di Serang.

DEWAN PENGUJI

Penguji I : Dr. Supriadi, M.Pd.

tanda tangan.....


Penguji II : Fitri Alfarisa, M.Pd.

tanda tangan.....


Penguji III : Deni Wardana, M.Pd.

tanda tangan.....


Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 30 Agustus 2022

HALAMAN PERSETUJUAN

SUCI SUKMA FAUZIAH RAHMADANI

**PENGUNAAN MEDIA ANIMASI *UNITY* UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN
DUREN JAYA XIV BEKASI**

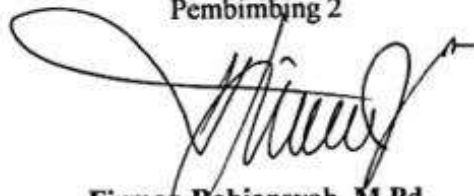
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing 1



Drs. Darmawan, M.Pd.
NIP. 195803281988031001

Pembimbing 2



Firman Robiansyah, M.Pd.
NIP. 198009102005011003

Mengetahui
Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. Supriadi, M.Pd.
NIP. 197907172006041002

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penggunaan Media Animasi *Unity* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn di Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi”.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Dalam kesempatan ini, izinkanlah penulis mengucapkan terima kasih teriring do’a semoga menjadi amal ibadah dan mendapat balasan dari Allah SWT, kepada:

1. Drs. H. Herli Salim, M. Ed., Ph. D. selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
2. Dr. Encep Supriatna, M.Pd. selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
3. Dr. Supriadi, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.
4. Drs. Darmawan, M.Pd. selaku Pembimbing satu, yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, sharing, dan arahan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini.
5. Firman Robiansyah, M.Pd. selaku Pembimbing kedua, yang selalu memberikan bimbingan, motivasi, sharing, dan arahan dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini.
6. Seluruh dosen UPI Kampus Serang yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu.
7. SDN Duren Jaya XIV Bekasi yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Satiun Herlandi dan Ibu Fatimah selaku orang tua yang selalu memberikan iringan do’a dan dukungan disetiap langkah penulis.
9. Kakak, adik, serta keluarga besar yang telah banyak memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.

10. Orang spesial, selaku calon pendamping hidup yang namanya tidak dapat penulis tuliskan dalam skripsi ini.
11. Terima kasih kepada teman dan sahabat-sahabat saya Dela, Nadiyah dan Sarah yang selalu menyemangati dan membantu penulis untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini.

Serang, Juli 2022

Penulis,



Suci Sukma Fauziah. R

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS
AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang,
saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suci Sukma Fauziah Rahmadani
NIM : 1801486
Program Studi : PGSD
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada
Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang **Hak Bebas Royalti
Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah yang
berjudul:

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

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan **Bebas Hak Royalti
Noneksklusif** ini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang berhak
menyimpan, mengalihmedia/formatika, mengeloladalam bentuk pangkalan data
(*database*), merawar, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap
mencantumkan nama saya sebagai penuli/pencipta dan sebagai pemilik Hak
Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Serang
Pada tanggal : Agustus 2022
Yang menyatakan



Suci Sukma Fauziah.R

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Penggunaan Media Animasi Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi". Ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Serang, Juli 2022



Suci Sukma Fauziah. R

ABSTRAK

PENGUNAAN MEDIA ANIMASI *UNITY* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PKN DI KELAS IV SDN DUREN JAYA XIV BEKASI

Suci Sukma Fauziah Rahmadani

Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang, Universitas Pendidikan Indonesia

Dalam diadakannya penelitian ini, peneliti menyadari bahwa dalam proses pembelajaran terutama di Sekolah Dasar, yaitu siswa saat mengikuti pembelajaran didalam kelas cenderung berorientasi berpusat hanya kepada guru saja dan sulit menciptakan proses belajar yang menarik. Maka untuk itu dalam penelitian yang dilakukan ini akan mengulas sebuah penggunaan media pembelajaran animasi unity selama berjalannya proses belajar pada materi PKN dalam meningkatkan hasil belajarnya siswa. Penelitian inipun menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Diimplementasikan dengan cara kolaboratif oleh peneliti, dengan guru, dan juga subyek yang di teliti. Penelitian ini dilakukan bersumber dari data siswa kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi yang berjumlah 39 murid. Dalam penelitian yang dilakukan 2 siklus, pada disiklus satu dilaksanakan dalam satu hari pertemuan dalam muatan pembelajaran PKN, dan siklus dua dilaksanakan satu hari pertemuan dengan materi yang sama saat dilaksanakannya disiklus satu. Pada setiap siklus yang dilakukan terdapat sebuah tindakan. Untuk hasil sebuah penelitian pada siklus satu nilai yang diperoleh rata-rata 62,56% menunjukkan pada sebuah ketuntasan 46,15% lalu meningkat disiklus dua dengan perolehan nilai dari rata-rata 80,76% yang menunjukkan sebuah ketuntasan mencapai 82,05%. Kemudian dari hasil observasi yang dilakukan pada siswa, yaitu hasil observasi dari siswa menyatakan bahawa pembelajaran cenderung lebih baik yang dilakukan disiklus satu. Selanjutnya, dilakukakannya siklus dua terjadi sebuah peningkatan yang hampir signifikan mencapai 19,49%. Peneliti menyimpulkan bahwa menggunakan media animasi unity dalam proses belajar dapat meningkatkannya hasil belajarnya siswa pada materi PKN dikelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi. Selain dari media pembelajaran yang digunakan ini serta dapat membantu meningkatkannya aktivitas belajar siswa saat mengikuti pembelajaran.

Kata Kunci : Hasil Belajar, Media Animasi *Unity*

ABSTRACT

The Use of Unity Animation Media to Improve Student Learning Outcomes in Civic Education Learning in Class IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi

Suci Sukma Fauziah Rahmadani

Elementary School Education Study Program, Serang Campus, Indonesian Education University

In conducting this research, the researcher realized that in the learning process, especially in elementary schools, students when participating in learning in the classroom tend to be oriented only to the teacher and it is difficult to create an interesting learning process. Therefore, in this research, we will review the use of unity animation learning media during the learning process on Civics material in improving student learning outcomes. This research also uses Classroom Action Research (CAR). Implemented in a collaborative way by researchers, with teachers, and also the subjects studied. This research was conducted based on data from the fourth grade students of SDN Duren Jaya XIV Bekasi, totaling 39 students. In the research conducted in 2 cycles, in the first cycle it was carried out in one meeting day in the Civics learning content, and the second cycle was carried out in one meeting with the same material when the first cycle was carried out. In each cycle carried out there is an action. For the results of a study in cycle one, the average score obtained was 62.56% indicating a completeness of 46.15% and then increased in cycle two with an average score of 80.76% which showed a completeness of 82.05%. Then from the results of observations made on students, namely the results of observations from students stated that learning tends to be better which is done in cycle one. Furthermore, during the second cycle, there was an almost significant increase reaching 19.49%. The researcher concludes that using unity animation media in the learning process can improve student learning outcomes in Civics in grade IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi. Apart from the learning media used, it can also help improve student learning activities while participating in learning.

Keywords : Learning Outcomes, Unity Animation Media

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HAK CIPTA	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vii
SURAT PERNYATAAN	viii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Definisi Istilah.....	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN TEORI	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1.Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
2.Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
3.Pembelajaran PKn di SD.....	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Hipotesis Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
B. Prosedur Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

C. Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..	Error! Bookmark not defined.
1. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
2. Instrumen Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
G. Keabsahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Keadaan Umum SDN Duren Jaya XIV Bekasi.....	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Sekolah.....	Error! Bookmark not defined.
2. Profil Sekolah.....	Error! Bookmark not defined.
3. Visi dan Misi	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Pra Siklus.....	Error! Bookmark not defined.
2. Siklus 1	Error! Bookmark not defined.
3. Siklus 2	Error! Bookmark not defined.
C. Hasil Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
D. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Kesimpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Ulangan Harian PKn Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi (Pra Survey)	3
Tabel 3.1 Daftar Nama Peserta Didik Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi.....	28
Tabel 4.1 Data Hasil Ulangan Harian PKn Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi (Pra Siklus)	36
Tabel 4.2 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Media Animasi Unity Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi (Siklus I)	42
Tabel 4.3 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Media Animasi Unity Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi (Siklus I)	45
Tabel 4.4 Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	47
Tabel 4.5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Media Animasi Unity Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi (Siklus II).....	54
Tabel 4.6 Hasil Observasi Aktivitas Guru Dalam Kegiatan Pembelajaran PKn Dengan Menggunakan Media Animasi Unity Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi (Siklus II).....	56
Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Siklus II	59
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart	25
Gambar 2 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus I	50
Gambar 3 Diagram Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	76
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	79
Lampiran 3 RPP Siklus I dan Siklus II	84
Lampiran 4 Pre Test dan Post Tes.....	98
Lampiran 5 Kisi-kisi Soal Evaluasi Siklus I dan Siklus II.....	104
Lampiran 6 LKS Siklus I dan Siklus II.....	108
Lampiran 7 Hasil Wawancara Guru.....	115
Lampiran 8 Hasil Observasi Aktivitas Siswa (Pra Siklus).....	119
Lampiran 9 Dokumentasi Penelitian.....	121
Lampiran 10 DAFTAR RIWAYAT HIDUP	123

DAFTAR PUSTAKA

- Akbal, M. (2016). Pendidikan Kewarganegaraan dalam pembangunan karakter bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Himpunan Sarjana Ilmu-Ilmu Sosial* (Vol. 2, pp. 485-493).
- Dewi, D., & Furnamasari, Y. F. (2021). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9026-9033.
- Farindhni, D. A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(2).
- Gunawan, I. (2013). Metode penelitian kualitatif. *Jakarta: Bumi Aksara*, 143, 32-49.
- Jainal, M. (2018). *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Tematik Interaktif Untuk Tingkat Sekolah Dasar Menggunakan Ar (Augmented Reality) Pada Platform Android* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Ponorogo)
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. *Bintang*, 2(3), 418-430.
- Mahnun, N. (2012). Media pembelajaran (kajian terhadap langkah-langkah pemilihan media dan implementasinya dalam pembelajaran). *Jurnal pemikiran islam*, 37(1).
- Mayasari, S., & Lazim, N. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture And Picture untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas

- III SD Negeri 37 Pekanbaru [The Application of the Picture And Picture Cooperative Learning Model to Improve Social Studies Learning Outcomes for Class III Students at SD Negeri 37 Pekanbaru]. *Jurnal Pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(2).
- Novita, L., Sukmanasa, E., & Pratama, M. Y. (2019). Penggunaan media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa SD. *Indonesian Journal of Primary Education Penggunaan*, 3(2), 64-72.
- Nurdyansyah, N. (2019). Media Pembelajaran Inovatif
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanti, R. (2019). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101-109.
- Putri, A. D. (2017). *Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menggunakan Alat Peraga Jam Sudut Pada Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Sunur Sumatera Selatan* (Doctoral dissertation, IAIN Raden Intan Lampung).
- Rahmad, R. (2021). Kajian pembelajaran pkn mi/sd.
- Sellah, F., Idris, I., & Fatmawati, K. (2020). *Penerapan Model Pembelajaran Picture And Picture Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pembelajaran Tematik Kelas V Min Kota Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Septiana, A. T., Azmi, A., Kharimah, M. N., & Syamsuri, N. N. (2020). Urgensi Nilai dan Moral Sebagai Subteori dalam Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar. *Education and Learning of Elementary School*, 1(01), 37-43.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).

- Windiyanono, W. A. (2019). *Implementasi Virtual Reality Pada Media Pembelajaran Peta Mengenai Kenampakan Dan Kekayaan Alam Wilayah Indonesia Menggunakan Game Engine Unity 3d* (Doctoral Dissertation, Unnes).
- Widayati, A. (2008). Penelitian tindakan kelas. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 6(1).
- Yulisman, Y., Fonda, H., & Yolanda, A. K. (2020). Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Android (Studi Kasus: SD Anugrah Plus Pekanbaru). *Jurnal Ilmu Komputer*, 9(2), 56-64.