

Penggunaan Video Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti

Melati P Renwarin¹, Janne G Akollo²
Institut Agama Kristen Negeri Ambon
Email: melatirenwarin@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen dan budi pekerti melalui penggunaan video animasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model *Kurt Lewin* yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun subjek dalam penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri 4 Halong yang jumlah 17 siswa. Teknik pengumpulan data penelitian menggunakan observasi dan tes. Berdasarkan penelitian yang dilakukan melalui siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan kognitif yang dicapai oleh siswa secara klasikal sudah sesuai dengan kriteria ketuntasan yang ditetapkan yakni 75% dari siswa. Pada siklus I siswa yang tuntas hanya 4 orang (23.56%) dari 17 siswa sedangkan pada siklus II kemampuan kognitif lebih meningkat dibandingkan siklus I yaitu mencapai ketuntasan ada 17 orang (100%) dari 17 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen dan budi pekerti.

Kata Kunci: Video Animasi, Kemampuan Kognitif, Pendidikan Agama Kristen.

Abstract

This study aims to determine the increase in student cognitive abilities in Christian religious education and moral through the use of animated videos. The type of research used is classroom action research (CAR) using the Kurt Lewin model which consists of planning, implementation, observation and reflection. The subjects in this study were 17 students of class V SD Negeri 4 Halong. Research data collection techniques use observation and tests. Based on research conducted through cycle I and cycle II, it shows that the cognitive abilities achieved by students classically are in accordance with the set criteria of completeness, namely 75% of students. In cycle I, only 4 students (23.56%) of 17 students completed, while in cycle II their cognitive abilities increased more than cycle I, namely achieving completeness, there were 17 students (100%) of 17 students. So it can be concluded that the use of animated videos can improve student cognitive abilities in Christian religious education and moral.

Keywords: Animation Videos, Cognitive Ability, Christian Religious Education & Moral

Pendahuluan

Pendidikan adalah hal yang sangat di butuhkan oleh manusia, pendidikan memiliki fungsi penting yang berdampak pada upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Undang-undang yang mengatur tentang tujuan Sistem Pendidikan Nasional, menjelaskan bahwa fungsi pendidikan nasional ialah dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, pola pikir seseorang harus dibentuk dan kemampuannya harus di kembangkan. (Undang-undang nomor 20 2020) Upaya dari perubahan dan perbaikan yang dilakukan bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia lebih baik.

Menurut Langeveld, pendidikan ialah serangkaian kegiatan komunikasi yang bertujuan, antara manusia dewasa dengan siswa secara tatap muka atau dengan menggunakan media dalam rangka memberikan bantuan terhadap perkembangan anak seutuhnya (Langeveld, 2020, p. 189). Selanjutnya menurut Idris pendidikan adalah proses yang di lakukan terus menerus dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan, seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia (Idris, 2019, p. 280).

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan pendidikan merupakan pembelajaran tentang pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran dan pelatihan. Dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, mutu pendidikan harus mengalami peningkatan sebab mutu pendidikan merupakan hal penting bagi kelangsungan kehidupan manusia.

Dengan demikian, pendidikan bukan hanya mengajarkan tentang ilmu dan sains, pendidikan juga membentuk spiritual, karakter, dan moral siswa agar membantu siswa merasakan nilai-nilai positif dan mampu melakukannya. Itulah sebabnya, Pendidikan Agama Kristen (PAK) sangat penting di ajarkan di sekolah. Dengan adanya pendidikan agama Kristen disekolah, maka karakter siswa akan dibentuk menjadi pribadi yang memiliki sifat Yesus dan memiliki etika yang baik. Pembentukan rohani tidak bisa dipisahkan dengan pendidikan Kristen dikatakan tidak bisa dipisahkan karena, pendidikan agama Kristen mengajarkan tentang hal-hal yang bersifat rohani, hal-hal yang dapat mengubah perilaku manusia dari buruk menjadi baik.

Menurut Robert W. Pazmino (2019:192), Pendidikan Agama Kristen merupakan usaha sengaja dan sistematis, ditopang oleh usaha rohani dan manusiawi untuk mentransmisikan pengetahuan, nilai-nilai, sikap-sikap, ketrampilan-ketrampilan dan tingkah laku yang bersesuaian atau konsisten dengan iman Kristen, dalam rangka mengupayakan perubahan, pembaharuan dan reformasi pribadi-pribadi, kelompok, bahkan struktur oleh kuasa Roh Kudus, sehingga siswa hidup sesuai dengan kehendak Allah sebagaimana dinyatakan oleh Alkitab, terutama dalam Yesus Kristus. Werner C. Graendorf (2020:80) mendefenisikan PAK sebagai proses

pengajaran dan pembelajaran yang berdasarkan pada Alkitab, berpusatkan pada Kristus, yang bergantung pada Roh Kudus, yang berusaha untuk membimbing pribadi-pribadi untuk semua tingkat pertumbuhan, melalui cara-cara pengajaran masa kini ke arah pengenalan dan pengalaman tentang rencana dan kehendak Allah melalui Kristus di dalam setiap aspek hidup, dan untuk memperlengkapi mereka bagi pelayanan yang efektif, dengan berfokus seluruhnya pada Kristus Sang Guru Agung dan Perintah untuk membuat para murid menjadi dewasa. (Marthen Sahertian 2019)

Tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah mengajarkan etika, menanamkan sikap menghargai perbedaan dalam keanekaragaman budaya, pandangan dan suku. Tujuan Pendidikan Agama Kristen adalah untuk mengembangkan dan menumbuhkan iman, sikap dan tindakan sesuai dengan kesaksian Alkitab di dalam kehidupan siswa sehari-hari. Pengajaran Pendidikan Agama Kristen di sekolah juga bermanfaat untuk menjadikan siswa menghargai dirinya sendiri (Rinaldus, 2020, p. 57). Di sekolah, Pendidikan Agama Kristen di jadwalkan untuk di ajarkan dalam mata pelajaran wajib dengan nama mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti.

Stephen Tong dalam bukunya yang berjudul *Seni Membentuk Karakter Kristen* menjelaskan bahwa, pendidikan yang dilakukan di sekolah semestinya menerapkan sikap yang Alkitabiah yang harus berdasarkan pada Alkitab sebagai firman Allah dan menjadikan Yesus Kristus sebagai pusat dari segala sesuatu (Stephen Tong, 1995, p. 8). Menurut Kristin Larasati

dalam penelitiannya, pendidikan agama Kristen sangat dibutuhkan untuk diajarkan disekolah, sebab dengan demikian watak dan karakter siswa, dapat dibentuk dengan menggunakan firman Tuhan dalam proses pembelajaran. (Larasati, 2017, p. 2)

Mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti sangat efektif di ajarkan di sekolah. Sebab, dapat mengubah karakter anak, pola pikir, serta perilaku kearah yang lebih baik. Saat ini, guru dituntut agar memberikan materi dengan cara yang kreatif dan inovatif, dikarenakan sekolah telah memasuki era revolusi industri 4.0 dimana kita harus memanfaatkan teknologi ke dalam pendidikan. Teknologi sangat membantu dalam proses pembelajaran, teknologi memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam mengakses materi pembelajaran yang diperlukan. Hal ini dapat mendorong siswa dan guru untuk lebih aktif, kreatif dan bersemangat dalam proses pembelajaran.

Menurut Roger teknologi merupakan suatu rancangan atau desain untuk alat bantu tindakan yang mengurangi ketidakpastian dengan hubungan sebab akibat dalam mencapai suatu hasil yang di inginkan (Roger, 2021, p. 202). Sedangkan pendapat dari Jacques mendefinisikan bahwa teknologi adalah sebagai keseluruhan metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri efisien dalam setiap kegiatan manusia (Jacques 2020, p. 306). Gary berpendapat bahwa teknologi merupakan penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara sistematis dan menyistemkan untuk memecahkan masalah (Gary 2019, p. 39).

Dari pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan teknologi merupakan sebuah desain atau rancangan melalui tahapan yang memiliki nilai tambah untuk menghasilkan suatu produk dan memiliki ciri efesiansi dalam setiap kegiatan manusia. Teknologi bisa dikatakan ilmu pengetahuan yang ditransformasikan kedalam produk, proses, jasa dan struktur praktis.

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara awal yang dilakukan di SD Negeri 4 Halong khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti, proses pembelajaran yang dilaksanakan masih bersifat tradisional. Dikatakan bersifat tradisional karena guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti belum menggunakan teknologi dalam hal ini video animasi pada proses belajar mengajar di kelas.

Menurut Munir video animasi merupakan media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar bergerak (Munir, 2014, p. 312). Sedangkan Purwati mengungkapkan bahwa video animasi merupakan media penyampai pesan yang bersifat fakta maupun fiktif, inforamatif, edukatif maupun instruksional.

Manfaat penggunaan video animasi menurut Munir lebih menarik perhatian siswa karena adanya pergerakan dan suara yang selaras, dapat memperindah tampilan presentasi yang dibuat oleh guru, mempermudah susunan presentasi materi pembelajaran, dan mempermudah guru dalam menggambarkan materi pembelajaran (Munir, 2018, p. 319).

Tujuan penggunaan video animasi adalah untuk menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail, dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit untuk dipahami jika menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan pengertian, manfaat, dan tujuan dari video animasi di atas maka dapat disimpulkan bahwa, guru yang menggunakan video animasi dalam proses pembelajarannya dapat memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa. Dikatakan memberikan daya tarik sebab, video animasi mampu menjelaskan bagian-bagian materi yang sulit untuk dijelaskan dengan menggunakan media yang lain, sehingga proses pembelajaran yang dilakukan akan lebih aktif, serta membuat siswa lebih memahami materi yang disampaikan.

Dari pemahaman siswa yang baik terhadap penggunaan video animasi, maka kemampuan kognitif siswa akan mengalami peningkatan terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Hal ini juga didukung dengan hasil penelitian dari Wahyudin, yang menjelaskan bahwa penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran, sangat memudahkan anak-anak dalam meningkatkan kemampuan mengingat dan menghafal (Wahyudin et al., 2021, p. 120). Hasil penelitian dari Gudyasari dengan judul penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses belajar mengajar mampu meningkatkan kognitif. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang dilakukan menggunakan independent simple t-test pada hasil *post test* kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa nilai t hitung > t tabel yaitu $2,043 > 2,009$ atau

dapat dilihat dari nilai signifikansi 2-tailed hasil belajar post-test pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu $0,046 < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar post-test kelas eksperimen dan kelas kontrol. (Gudyasari, 2022, p. 79). Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa, video animasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran sebab, membantu guru dalam menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam meningkatkan kemampuan kognitif.

Kemampuan kognitif merupakan dasar bagi kemampuan anak untuk berpikir. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmad Susanto (2011:48) bahwa kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan, menilai, dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Ahmad Susanto, 2011, p. 48)

Menurut Chaplin (2002) kognitif adalah konsep umum yang mencakup pengenalan, termasuk di dalamnya mengamati, melihat, memperhatikan, memberikan, menyangka, membayangkan, memperkirakan, menduga dan menilai. (Sartini, 2016, p. 8)

Dari pengertian di atas dipahami bahwa kognitif adalah sebuah istilah yang digunakan oleh psikolog untuk menjelaskan semua aktifitas mental yang berhubungan dengan persepsi, pikiran, ingatan, dan pengolahan. Pentingnya kemampuan kognitif anak dalam proses pembelajaran karena dapat memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan masalah, dan merencanakan masa depan,

atau semua proses psikologis yang berkaitan dengan bagaimana individu mempelajari, memperhatikan, mengamati, membayangkan, memperkirakan, menilai, dan memikirkan lingkungannya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam tentang Penggunaan Video Animasi dalam Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa di SD Negeri 4 Halong.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan model Kurt Lewin. Penelitian tindakan kelas adalah suatu tindakan yang merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dilakukan dikelas yang mana jenis penelitian ini memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila dilakukan dengan baik. (Juanda, 2016, p. 12)

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran pendidikan agama kristen dan budi pekerti melalui penggunaan video animasi.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Halong, dengan subjek penelitiannya kelas V dengan jumlah 17 siswa pada tahun ajaran 2023/2024. Alasan peneliti memilih lokasi atau wilayah tersebut dikarenakan lokasi yang dekat dengan tempat tinggal, dan cukup mengetahui kondisi perkembangan pendidikan di wilayah yang menjadi tujuan penelitian.

Materi PAK dan BP yang diberikan dalam penelitian ini adalah tentang "Manusia Berdosa". Penelitian ini dilakukan pada tanggal 15 Agustus 2023 sampai 28 Agustus 2023 yang dilakukan dalam 2 siklus. Instrument yang digunakan dalam pengumpulan data adalah lembar observasi dan soal tes.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan II masing-masing siklus terdapat 1 kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I di SD Negeri 4 Halong pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen dan budi pekerti dengan materi "Manusia Berdosa". Jumlah siswa kelas V adalah 17 siswa. Peneliti menggunakan tahapan pembelajaran model kurt lewin yang terdiri dari 4 tahapan yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi dalam proses pembelajaran.

a. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi yang diberikan guru mata pelajaran PAK dan BP tentang Manusia Berdosa, kemudian membuat format observasi terhadap guru dan siswa, membuat serta soal-soal tes yang dipakai untuk mengukur tingkat keberhasilan siswa serta membuat instrument penilaian kognitif.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan hal-hal yang telah disiapkan untuk kegiatan awal seperti RPP, Lembar

observasi guru dan siswa, soal tes, instrument penilaian kognitif siswa, laptop, infocus, alkitab, dan spidol. Guru lalu memulai aktivitasnya sesuai RPP yang telah di siapkan.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video animasi. Dalam kegiatan pembelajaran, penilaian lembar observasi dan tes dari siswa dengan melihat bagaimana perubahan siswa saat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yaitu video animasi melalui hasil *post-test* yang telah diberikan pendidik kepada siswa kelas V SD Negeri 4 Halong yang berjumlah 17 orang.

Dari hasil tes siklus I peneliti menemukan terdapat 4 siswa yang sudah mencapai ketuntasan KKM tetapi 13 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan yang membuat presentasi pencapaian hasil tes secara klasikal 23,52% oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil tes pada siklus I belum maksimal sehingga perlu dilanjutkan ke siklus II.

d. Refleksi

Berdasarkan hasil dari analisis diatas, maka penggunaan video animasi belum secara baik meningkatkan kognitif siswa karena dari hasil yang didapat masih belum mencapai target yang diharapkan peneliti. Proses pembelajaran siklus I dengan

menggunakan video animasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti belum mencapai nilai ketuntasan, sehingga peneliti akan melakukan tindakan ke siklus II.

Pelaksanaan siklus II ini terjadi karena dilihat dari hasil refleksi siklus I sehingga kekurangan yang terjadi di siklus I tidak terjadi pada di siklus II. Berikut pelaksanaan siklus II

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II sama seperti siklus I menyiapkan segala yang dibutuhkan untuk mengajar namun disusun berdasarkan analisis dan refleksi pada siklus I. Tujuannya agar pada siklus II siswa dapat memperbaiki kesalahan yang terjadi pada siklus I agar tujuan penelitian tercapai. Kemudian, peneliti mengatur ulang posisi duduk dari siswa agar pada saat proses pembelajaran berlangsung dapat mereka ikuti dengan baik dan materi yang disampaikan pun dapat disimak, sehingga ketika diukur kemampuan kognitif siswa, mereka bisa mendapatkan hasil yang memuaskan dan tujuan dari penelitian ini tercapai.

b. Tahap Pelaksanaan

Sebelum memulai pelajaran guru menyiapkan perlengkapan mengajar diantaranya RPP, Lembar observasi guru dan siswa, soal tes, laptop, infocus, alkitab, speaker dan spidol. Guru lalu memulai proses pembelajarannya sesuai RPP yang telah di susun.

c. Tahap Pengamatan

Pada siklus II, siswa sudah banyak menunjukkan kemajuan dalam pembelajaran. Penilaian pada siklus II juga sama dengan siklus I yaitu, dengan melihat perubahan siswa pada saat belajar dengan menggunakan video animasi.

Penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar di kelas V SD Negeri 4 Halong pada siklus II mengalami peningkatan dibandingkan dengan siklus I. Selama proses pembelajaran berlangsung peneliti mengamati bahwa hasil siklus II lebih baik dari pada proses pembelajaran siklus I yang dimana semua siswa memperhatikan dan menyimak materi yang disampaikan guru melalui video animasi, sehingga berdampak pada kemampuan kognitif yang meningkat. Hasil tes yang dicapai siswa

pada siklus II mengalami peningkatan karena terdapat 17 siswa dari 17 orang mencapai ketuntasan KKM sehingga untuk presentasi nilai ketuntasan klasikal adalah 100%.

d. Refleksi

Saat penelitian berlangsung, peneliti tidak hanya menemukan kemampuan kognitif siswa yang meningkat karena penggunaan video animasi dalam proses belajar mengajar tetapi ada beberapa faktor lain yang ikut dipengaruhi. Faktor-faktor lain itu seperti minat, motivasi, keaktifan dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar siswa yang ikut meningkat.

Menurut guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti "Saat dalam proses belajar mengajar dengan saya, ada beberapa siswa yang cenderung tidak terlalu memperhatikan penjelasan materi yang saya sampaikan. Siswa-siswa tersebut terlihat asik sendiri dengan kegiatannya, entah itu melamun, mencoret-coret buku, bahkan ada yang sempat saling ganggu."

Hal ini disebabkan karena guru mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen

dan Budi Pekerti hanya menggunakan metode ceramah untuk menjelaskan materi ajar, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti video animasi. Ketika peneliti menggunakan video animasi dalam menerangkan materi ajar, maka minat, motivasi, hasil belajar dan keaktifan siswa juga ikut meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan penggunaan video animasi yang digunakan sudah mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran dengan siswa. Dengan demikian penggunaan video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di kelas V sudah dapat dikatakan berhasil sehingga pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berhenti di siklus II.

Hasil observasi untuk hasil tes siswa pada siklus I dan Siklus II dapat dinyatakan dalam bentuk presentase sebagai berikut:

meningkatkan kemampuan kognitif dari siswa, hal ini dapat dilihat dari peningkatan setiap siklus yang dilakukan dalam proses penelitian.

Penelitian siklus I sebagian siswa sudah mulai aktif dan fokus dalam pembelajaran, hal ini terjadi karena pada saat proses pembelajaran sudah menggunakan video animasi. Hanya saja ada beberapa siswa yang masih bermain dan tidak fokus pada saat peneliti memulai proses pembelajaran sehingga pada siklus I peningkatan siswa yang tuntas hanya 6 orang (35,29%) dari 17 siswa. Sedangkan pada siklus II peningkatan kemampuan kognitif lebih meningkat dibandingkan pada siklus I, yang mencapai ketuntasan ada 17 orang (100%) dari 12 siswa.

Dalam proses pembelajaran penggunaan video animasi ini sangat berguna dan cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai alat bantu audio visual bergerak, karena belajar praktek yang baik adalah belajar langsung, oleh sebab itu diharapkan siswa bisa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik agar hasil yang didapat pun sesuai dengan yang diharapkan.

Saran

Berdasarkan hasil yang ditemukan selama penelitian, ada beberapa saran yang perlu dipertimbangkan yaitu:

1. Bagi siswa, disarankan untuk dapat mengikuti setiap langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan baik dan dengan penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran siswa dapat lebih aktif dan antusias untuk mengikuti pembelajaran

Tabel 1. Persentase dan Rata-rata Hasil Tes Siswa

Siklus	Jumlah Peserta Didik	Persentase (%)	Rata-rata
I	4	23,52%	6,05
II	17	100%	9,52

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan video animasi dalam meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti. Hal ini dibuktikan dari nilai rata-rata pada setiap siklus.

Siklus I memiliki nilai ketuntasan klasikal 6,05% dengan presentase 23,52%, siklus II memiliki nilai ketuntasan klasikal 9,29% dengan presentase 100%, jadi ada peningkatan kemampuan kognitif mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti di SD Negeri 4 Halong dengan menggunakan video animasi pada mata pelajaran pendidikan agama Kristen dan budi pekerti.

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi dapat

sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terlaksana.

2. Bagi guru, disarankan untuk lebih kreatif lagi dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pokok pembahasan sehingga membuat siswa semakin bersemangat dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Bagi sekolah, disarankan untuk dapat memperhatikan perkembangan kemampuan kognitif dari siswa dan kompetensi guru serta menyediakan fasilitas yang mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi, karena jika fasilitas media itu lengkap maka proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

Daftar Pustaka

Juanda. 2016. "Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca."

Kristin Arlita Larasati. 2017. "Peranan Pendidikan Agama Kristen Dalam Membentuk Perilaku Kristiani Peserta Didik Smpn 1 Cluwak Jawa Tengah." [http://repo.sttsetia.ac.id/id/eprint/130%0Ahttp://repo.sttsetia.ac.id/130/1/Kristin Arlita Larasati fixxx OKKK.pdf](http://repo.sttsetia.ac.id/id/eprint/130%0Ahttp://repo.sttsetia.ac.id/130/1/KristinArlitaLarasati%20fixxx%20OKKK.pdf).

Marthen Sahertian. 2019. "Pendidikan Agama Kristen Dalam Sudut Pandang John Dewey." *Jurnal Teruna Bhakti* 1(2): 108.

Nunun Gudyasari. 2022. "EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PEMBELAJARAN

TERHADAP HASIL." *Skripsi* (1703016032).

Rinaldus Tanduklangi. 2020. "Analisis Teologis Tentang Tujuan Pendidikan Agama Kristen (PAK) Dalam Matius 28:19-20,." *PEADA-Jurnal Pendidikan Kristen* 1, No.1(1): 47-58. <http://peada.iakn-toraja.ac.id/index.php/ojsdatapeada/article/view/14>.

Rosita, Heidy Ayu, Lukita Nurul Hidayah, Aisyah Agus Safitri, and Hernik Farisia. 2021. "Media Video Animasi Untuk Mengoptimalkan Perkembangan Kognitif Siswa Ra Sunan Ampel Pasuruan." *Al-Hikmah : Indonesian Journal of Early Childhood Islamic Education* 4(2): 143-53.

Sartini, Emi. 2016. "Strategi Pembelajaran Pada Bidang Pengembangan Kognitif Dengan Menggunakan Benda." : 28.

Undang-undang nomor 20. 2020. "Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional." 4: 147-73.