

Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga Dan Kesadaran Hidup Rukun

Mustika Ningsih^{1*}, Sri Rahayu Pudjiastuti², Ivon Mukaddamah³

^{1,2}STKIP Arrahmaniyah, Indonesia

³STKIP Kusuma Negara, Indonesia

Abstrak-- Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan efektivitas media animasi berbasis video animasi. Metode penelitian menggunakan metode penelitian pengembangan atau research and development, dimana metode ini bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini dilakukan di SD Paragan 1 Kota Bogor. Penelitian dilaksanakan pada semester ganjil 2021/2022, dan yang menjadi subjek penelitian yaitu siswa kelas IV SD Negeri. Hasil penelitian menjelaskan bahwa: Cara pembuatan media pembelajaran video animasi dengan materi sila ketiga melalui tahapan – tahapan pembuatan media pembelajaran yang disederhanakan, dimulai dari tahap (1) pengumpulan informasi, (2) perencanaan, (3) pengembangan, dan (4) validasi serta uji coba. Validasi kualitas dan kelayakan media animasi berbasis video animasi dilaksanakan oleh ahli materi, media, dan bahasa yang kompeten di setiap bidangnya. Nilai kualitas materi dari ahli materi mendapat persentase 91.25% dengan kategori baik, nilai kualitas media dari ahli media mendapat persentase 94% dengan kategori sangat baik. Nilai kualitas bahasa mendapat persentase 90% dengan kategori sangat baik. Hal di atas menandakan bahwa media pembelajaran yang dibuat dapat menarik perhatian serta media pembelajaran video animasi yang dibuat dapat meningkatkan kemampuan siswa serta dapat memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. Nilai rata – rata pada pretest menunjukkan rata – rata 59, 21,. Sedangkan rata – rata pada post test menunjukkan rata – rata 86,32. Berdasarkan hasil perhitungan analisis indeks gain menunjukkan nilai 0,66 dengan kategori sedang. Demikian pula kesadaran hidup rukun terjadi peningkatan pada penelitian ini, semula menunjukkan angka sebesar 75 meningkat 80 pada pertemuan selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi efektif digunakan.

Kata kunci:

Hidup Rukun,
Media Pembelajaran,
Video Animasi.

Histori:

Dikirim: 23 Januari 2023

Direvisi: 16 Maret 2023

Diterima: 16 Maret 2023

Online: 22 Maret 2023

©2023 JCC. All rights reserved



Author(s) agree that this article remains permanently open access under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Identitas Artikel:

Ningsih-1, Mustika and Ningsih-1., Pudjiastuti-2, Sri and Rahayu-2., & Mukaddamah-3, Ivon and Mukaddamah-3. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga Dan Kesadaran Hidup Rukun. *Jurnal Citizenship Virtues*, 3(1), 415-424.

^{1*}Corresponding author.

E-mail:mustikaningsih19@guru.sd.belajar.id.

PENDAHULUAN

Permasalahan yang terjadi pada pelajaran PPKn Materi sila ketiga dan kesadaran hidup rukun sekolah dasar negeri kota bogor. Sekolah menetapkan kriteria ketuntasan (KKM) 70 untuk kelas IV mata pelajaran PPKn. Namun, berdasarkan data dokumentasi guru kelas IV di SD Negeri Panaragan 1 Kota Bogor tahun ajaran 2019/ 2020 menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang perolehan hasil belajarnya belum tuntas. Data tersebut menjelaskan bahwa dari jumlah siswa kelas IV, dari jumlah 29 orang siswa terdapat 10 siswa yang berhasil memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM). Aktivitas siswa di luar materi pelajaran mengakibatkan siswa banyak bertanya kepada guru tentang penjelasan yang sudah disampaikan oleh guru. Sehingga dengan berbagai masalah tersebut materi yang diberikan guru tidak bisa diterima secara maksimal oleh siswa. Hal ini juga yang menyebabkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah. Dengan demikian proses pembelajaran menjadi belum efektif, sehingga tujuan pembelajaran belum dapat tercapai secara optimal (Muslimin;2017). Hasil penilaian dan analisis kebutuhan diperoleh pula dari hasil angket guru dan siswa. Hasil analisis angket guru menunjukkan data bahwa guru cenderung menggunakan metode ceramah dan diskusi dalam mengemas pembelajaran nilai-nilai Pancasila sila ke-3, menggunakan media gambar, Dalam pembelajaran itu membutuhkan media yang mawadahi ketercapaian tujuan pembelajaran, dan membutuhkan bentuk evaluasi yang lebih menggali kemampuan berpikir siswa.

Melihat permasalahan tersebut peneliti mempunyai keinginan untuk menggunakan pola pembelajaran pada nilai-nilai Pancasila sila ke-3 dengan media video animasi di gugus SDN Panaragan 1 Kota Bogor. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di gugus SD ini terdapat materi tentang nilai-nilai Pancasila sila ke-3. Guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut karena tidak mendapatkan perhatian maksimal dari siswa. Materi nilai-nilai Pancasila sila ke-3 ini dapat disampaikan dengan berbagai jenis model dan media pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru, dengan tujuan agar siswa mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Guru harus mampu memilih model pembelajaran atau media apa yang paling tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang diberikan. Kreativitas guru dalam pengembangan media atau model sangat diperlukan untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa. Nilai pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan lebih bagus, jika metode atau media pembelajaran yang digunakan bervariasi dan menyenangkan untuk memotivasi siswa untuk belajar, sehingga kesulitan dengan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan nilai yang diperolehnya akan baik.

Berdasarkan data yang diperoleh dari penilaian dan analisis kebutuhan yang telah dilaksanakan, pengembangan media video animasi pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila sila ke-3 merupakan alternatif yang tepat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang telah teridentifikasi. Multimedia termasuk ke dalam tingkatan kedua setelah pengamatan langsung menurut teori Dale's Cone of Experience yang mampu menyajikan konsep yang tidak dapat diamati secara langsung menjadi pengalaman belajar yang konkrit melalui model atau simulasi sebuah pengalaman langsung (Edgar Dale;1946). Menurut Anderson, Media

pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”. Media adalah alat komunikasi dan sumber informasi. Dalam konsep ini, segala jenis alat, baik elektronik maupun nonelektronik, yang dijadikan sarana penyampai pesan dalam komunikasi dapat disebut media. Kadua jenis alat ini digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran (Musfiqon;2012). Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Multimedia secara tampilan mampu menggabungkan teks, gambar, grafik, audio, video, dan animasi secara utuh untuk membantu men-deliver informasi kepada siswa secara menarik, konkrit, jelas, efektif, dan efisien. Lebih jelas, multimedia mencakup kombinasi dari berbagai komponen media pembelajaran (teks, seni, suara, animasi, dan video) yang disajikan secara utuh melalui alat elektronik seperti komputer atau alat digital lain, sehingga dapat difungsikan untuk menyampaikan pesan informasi atau petunjuk. Multimedia yang dikembangkan didampingi pula dengan kemasan interaktif. Interaktif yang dimaksud adalah pengguna dapat memasukkan dan memanipulasi data secara langsung sesuai kebutuhan pada multimedia yang sedang digunakannya sebagai perantara dalam pencapaian kompetensi pembelajaran (Babiker;2015). Sejak dekade personal computer melanda dunia teknologi, muncul istilah Sistem Multimedia yang merupakan satu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media, seperti grafik suara, animasi, video dan sebagainya Elmansyah, dkk.2017). Beberapa hasil penelitian relevan yang telah dilakukan sebelumnya mengungkap bahwa pengembangan multimedia interaktif mampu memfasilitasi siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Hasil penelitian Osman, Sahari, dan Zin menunjukkan data bahwa pembelajaran efektif dapat diwujudkan dengan dikembangkannya multimedia interaktif courseware. Selanjutnya hasil penelitian Siagian, Mursid, dan Wau mengungkap bahwa multimedia interaktif memberikan dampak positif terhadap konteks pembelajaran, siswa menjadi aktif, dan meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Hasil penelitian Pudjiastuti, Sutisna dan Hesti (2019) menyimpulkan bahwa media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping* materi dinamika penerapan demokrasi di Indonesia yang dikembangkan, layak dan efektif dapat meningkatkan hasil belajar PKn kelas XI SMA Negeri 11 Kota Depok. Selanjutnya hasil penelitian Furi, Sutisna dan Pudjiastuti (2021), menjelaskan bahwa media pembelajaran Web E-Learning PPKn berbasis Moodle yaitu media pembelajaran yang tidak hanya sekedar media akan tetapi di dalamnya terkandung metode dan sekumpulan strategi layaknya ruang kelas nyata, mulai dari penyajian materi, kuis/ulangan, tugas dan berbagai aktivitas ruang kelas lainnya dengan cara online.

Pengembangan video animasi pada penelitian yang dilaksanakan dikemas menggunakan metode penelitian dan pengembangan (dalam bahasa Inggris disebut Research and Development/R & D) model Lee and Owens. Penentuan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis sumber relevan yang menunjukkan bahwa metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan model Lee and Owens dan model ini pun lebih spesifik ditujukan untuk pengembangan multimedia, baik berbasis komputer, web, distance broadcast atau

yang lainnya. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat (faizalnizbah;2013). Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran PPKN yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (irwansahaja;2014). Animasi yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi : melihat contoh, mengerjakan soal latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, dan mengerjakan soal/ evaluasi.

Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cukup banyak, dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Metode penelitian dan pengembangan model Lee and Owens menyuguhkan himpunan tahap yang tepat (penilaian dan analisis kebutuhan, mendesain, mengembangkan, dan implementasi serta evaluasi) untuk mengembangkan multimedia yang efektif. Pelaksanaan penelitian diawali dengan penilaian dan analisis kebutuhan yang dilaksanakan melalui penyebaran angket, observasi, dan wawancara. Hasil penilaian dan analisis kebutuhan mengantarkan penggambaran desain produk yang dapat memenuhi kebutuhan, Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa pada materi nilai-nilai Pancasila sila ke-3 dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi yang kemudian dikembangkan. Diharapkan dengan media video animasi ini siswa mampu tertarik untuk belajar dan fokus pada materi pelajaran yang diberikan sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

Dengan demikian, konsep dan nilai kewarganegaraan yang diajarkan tidak boleh berhenti pada teori – teori saja, tetapi harus diwujudkan dalam perbuatan nyata. Upaya untuk mencapai tujuan tersebut guru dapat menerapkan media pembelajaran video animasi yang menerapkan pemahaman sila ketiga dan kesadaran hidup rukun, karena metode ini mendorong siswa aktif dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa dengan menerapkan video animasi yang dapat mempermudah siswa dalam meningkatkan pemahaman sila ketiga dan kesadaran hidup rukun. Selain itu juga video animasi dapat mempermudah siswa dalam mempelajari materi PPKN.

Dalam konsep ini, segala jenis alat, baik elektronik maupun nonelektronik, yang dijadikan sarana penyampai pesan dalam komunikasi dapat disebut media. Kalau jenis alat ini digunakan dan dijadikan sumber informasi pembelajaran, maka disebut media pembelajaran. Menurut Anderson, Media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan seorang guru yang menggunakan media pembelajaran sangat berbeda dari peranan seorang guru “biasa”. Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Digital video sendiri merupakan jenis sistem video recording yang bekerja menggunakan sistem digital dibandingkan dengan analog dalam hal representasi videonya. Dan biasanya digital video direkam dalam tape, lalu didistribusikan

melalui optical disc, misalnya seperti VCD dan DVD. Sejak dekade personal computer melanda dunia teknologi, muncul istilah Sistem Multimedia yang merupakan satu teknologi yang menggabungkan berbagai sumber media, seperti grafik suara, animasi, video dan sebagainya. Animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis komputer yang bertujuan untuk memaksimalkan efek visual dan memberikan interaksi berkelanjutan sehingga pemahaman bahan ajar meningkat. Media animasi pembelajaran adalah media audio visual yang merupakan kumpulan gambar bergerak dan suara berisikan materi pembelajaran PPKN yang ditampilkan melalui media elektronik proyektor sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Animasi yang digunakan baik pada penjelasan konsep maupun contoh-contoh, selain berupa animasi statis auto-run atau diaktifkan melalui tombol, juga bisa berupa animasi interaktif dimana pengguna (siswa) diberi kemungkinan berperan aktif dengan merubah nilai atau posisi bagian tertentu dari animasi tersebut. Urutan kegiatan belajarnya dapat meliputi : melihat contoh, mengerjakan soal latihan, menerima informasi, meminta penjelasan, dan mengerjakan soal/ evaluasi. Pemanfaatan software tersebut dalam penelitian diharapkan dapat memberikan kemudahan, kedinamisan serta menarik dalam menyampaikan materi pelajaran PPKN sehingga dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan hasil belajar. Manfaat multimedia dalam pembelajaran Menghadirkan situasi dan kondisi yang beragam dan dinamis, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar (Essel, et all;2016). Manfaat yang lain adalah Mengintegrasikan materi yang didukung teknologi khususnya yang bersifat penyelidikan, membantu komunikasi dalam pembelajaran, mengkonstruksikan produk yang dikembangkan guru, memfasilitasi siswa dalam memberikan respon, dan segala sesuatu yang dapat meningkatkan prestasi siswa (Aldalalah & Ababneh;2015).

Melalui video , siswa mampu mempelajari keadaan riil dari suatu proses, fenomena atau kejadian. Siswa dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus. Hal ini sulit diwujudkan bila video disampaikan melalui media seperti televisi. Video mampu menunjukkan dengan jelas suatu langkah prosedural (misal cara melukis suatu segitiga sama sisi dengan bantuan jangka).(biereproduction) Pemanfaatan software tersebut dalam penelitian diharapkan dapat memberikan kemudahan, kedinamisan serta menarik dalam menyampaikan materi pelajaran PPKN sehingga dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan hasil belajar.(eprints.uny.ac.id)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* atau *R&D*. Menurut Borg And Gall (1989) menyatakan educational research and development is a proses used develop and validate educational product, yang artinya bahwa artinya bahwa penelitian pengembangan pendidikan (R&D) merupakan sebuah yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, hasil dari penelitian pengembangan ini hanya untuk mengembangkan sebuah produk yang sudah ada saja, melainkan juga untuk menemukan suatu pengetahuan atau jawaban atas permasalahan praktis. Secara umum, penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk baru dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian yang akan dikembangkan adalah berupa

pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman sila ketiga dan menumbuhkan kesadaran sila ketiga untuk pembelajaran membaca kelas IV SD Negeri Panaragan 1 Kota Bogor. Berdasarkan jenis dan model penelitian yang telah dipilih, peneliti menempuh langkah-langkah penelitian sebagai berikut : (1) Observasi potensi dan masalah; (2) Pengumpulan Data; (3) Perencanaan Produk (Draft Awal) yaitu : Tahap Analisis (*Analysis*), Tahap Desain (*Design*) Tahap Pengembangan (*Development*); (4) Validasi Desain Produk; (5) Revisi Produk Awal Menjadi Draft 1; (6) Uji Coba Produk Draft 1; (7) Revisi Produk Draft 1 Menjadi Draft 2; (8) Uji Coba Produk Draft 2; (9) Revisi Produk Draft 2; (10) Penetapan Produk.

Lokasi penelitian di SD Negeri Panaragan 1 Kota Bogor. Penelitian ini dilaksanakan meliputi tahap persiapan pada bulan Juli - Oktober 2021. Tahap pelaksanaan dan tahap pelaporan pada Oktober - November 2021. Metode pengumpulan data menggunakan: observasi, wawancara, dan dokumen yang diperlukan, portopolio, buku harian, jurnal, video, foto – foto (Pudjiastuti; 2019).

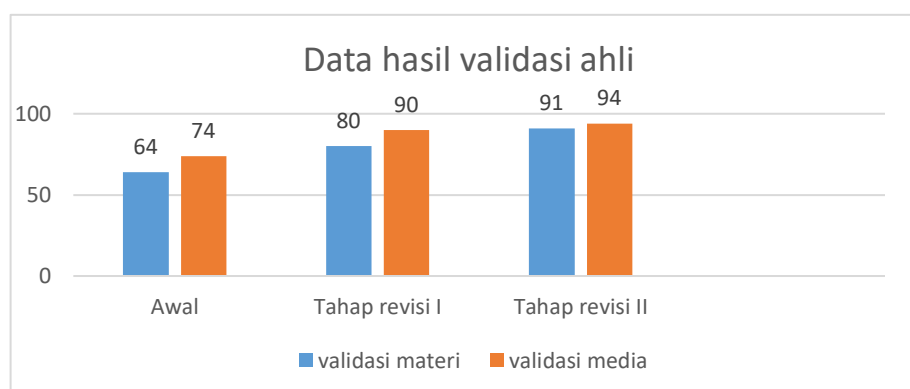
Analisis kelayakan produk dilakukan untuk menguji produk pengembangan media apakah layak atau tidak. Kelayakan produk dianalisis dengan cara mendeskripsikan hasil validasi oleh para ahli. Analisis efektivitas dilakukan untuk menguji seberapa efektifnya pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman sila ketiga dan menumbuhkan kesadaran sila ketiga melalui pengolahan data instrument berupa angket dan tes pada masing-masing variabel. Adapun teknik pengolahan datanya adalah sebagai berikut: (a) Deskripsi Data (Pembuatan Tabel Kelas Interval Data, Penetapan nilai-nilai terpusat (Modus, Median, Mean dan Standar Deviasi); (b) uji prasyarat yaitu: Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah suatu variabel normal atau tidak. Normal disini dalam arti mempunyai distribusi data yang normal. Untuk menguji normalitas data dapat menggunakan uji *Liliefors* dengan ketentuan jika Lhitung lebih < dari L tabel maka data dikatakan berdistribusi Normal. Uji Normalitas merupakan syarat suatu data agar dapat dilakukan uji *t-test*. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang didapat berasal dari populasi yang homogen atau tidak. Untuk menguji homogenitas, peneliti menggunakan uji Bartlett. Keputusan Uji H_0 diterima jika $\chi_h^2 < \chi_{tab}^2$. Hal ini berarti tidak ada perbedaan yang berarti sampel sejenis, atau homogen. Uji Beda t-Test digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan produk pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan pemahaman sila ketiga dan menumbuhkan kesadaran sila ketiga. Dengan demikian produk dapat dikatakan efektif atau tidak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengembangan Video Animasi

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan dengan mengacu pada tahapan penelitian dan pengembangan. Ada sepuluh tahap dalam penelitian dan pengembangan, namun dalam penelitian dan pengembangan ini kesepuluh langkah tersebut disederhanakan menjadi empat langkah. Keempat tahap penelitian dan pengembangan ini meliputi: a. tahap pengumpulan informasi; b. tahap perencanaan; c. tahap pengembangan; dan d. tahap validasi dan uji coba. Tahap pengumpulan informasi dilakukan tinjauan standar isi yang meliputi kompetensi

dasar dan studi pustaka. Setelah tahap pengumpulan informasi selesai, selanjutnya tahap perencanaan. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kisi – kisi instrument penelitian dan pembuatan instrument penelitian. Selajutnya, tahap pengembangan produk terdiri dari pembuatan story board, pembuatan layout, penulisan materi, dan penambahan animasi gambar . setelah pengembangan produk selesai, maka



diperoleh media video animasi untuk materi sila ketiga.

Gambar 1.1 Data hasil validasi ahli

Produk awal media pembelajaran interaktif selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan media. Ahli media mevalidasi sebanyak dua kali, hal ini disebabkan oleh skor akhir validasi materi yang menunjukkan nilai 64% yang termasuk kategori cukup baik, sehingga media pembelajaran interaktif belum memenuhi standar untuk diuji cobakan. Ahli media memvalidasi sebanyak dua kali. Hal ini menunjukkan nilai sebelas 74% yang termasuk kategori cukup baik, sehingga belum memenuhi standar diuji cobakan. Media pembelajaran interaktif selanjutnya direvisi sesuai saran dan komentar ahli materi dan ahli media. Media pembelajaran interaktif yang telah direvisi, divalidasi kembali oleh ahli media. Validasi oleh media pada tahap II ini menunjukkan hasil skor 94% yang termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut media sudah layak untuk diuji cobakan. Validasi oleh ahli materi pada tahap II ini menunjukkan hasil skor akhir sebesar 91% yang termasuk kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut materi sudah layak untuk diuji cobakan.

Uji coba dilaksanakan dengan cara penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran oleh guru. Selama proses pembelajaran menggunakan media, peneliti melakukan observasi terhadap penggunaan media tersebut. Guru yang telah menggunakan media didalam proses pembelajaran, kemudian diwawancara untuk diminta tanggapan, komentar, dan juga saran mengenai media yang dikembangkan. Guru yang diwawancarai berjumlah satu orang. Selain dilakukan wawancara terhadap guru, juga dilakukan wawancara terhadap siswa yang berjumlah empat orang. Berdasarkan wawancara terhadap terhadap guru dan siswa, media kembali direvisi. Hasil revisi tahap II menghasilkan produk akhir pembelajaran video animasi dengan materi sila ketiga.

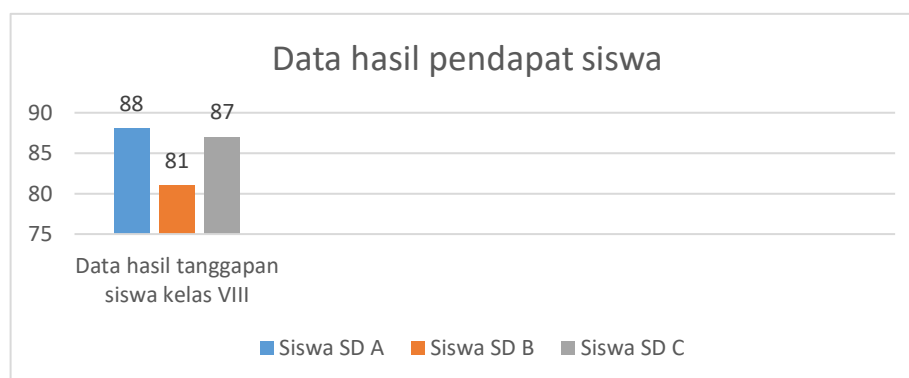
Hasil Uji Kelayakan

Data hasil uji coba disajikan diperoleh bahwa media animasi berbasis media pembelajaran video animasi membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran. Hal ini terlihat dari perhatian siswa saat guru sedang menyampaikan materi. Guru dapat menggunakan media dengan mudah. Hal ini terlihat dari tidak

adanya kendala saat siswa menggunakan media dalam pembelajaran. Melalui wawancara dengan guru, peneliti mendapatkan informasi mengenai tanggapan guru terhadap media pembelajaran video animasi yang dikembangkan. Hasil wawancara dengan guru dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran video animasi membantu siswa untuk lebih fokus mengikuti pembelajaran
- 2) Media pembelajaran video animasi membantu siswa untuk aktif dalam mengikuti pembelajaran
- 3) Media pembelajaran video animasi membangkitkan motivasi siswa dalam belajar
- 4) Media pembelajaran video animasi membantu siswa dalam memahami materi sila ketiga
- 5) Media pembelajaran video animasi membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan
- 6) Penggunaan media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyajikan materi sila ketiga

Pembagian kuesioner validasi media dilakukan pada akhir kegiatan belajar setelah kegiatan pembelajaran selesai. Kuesioner validasi oleh siswa digunakan untuk melihat kualitas media pembelajaran video animasi yang telah disusun dengan berdasarkan aspek, yaitu: 1. Aspek media; 2. Aspek materi; 3. Aspek Bahasa, 4. Aspek proses pembelajaran. Adapun hasil kuesioner validasi oleh siswa pada uji coba produk sebagai berikut:



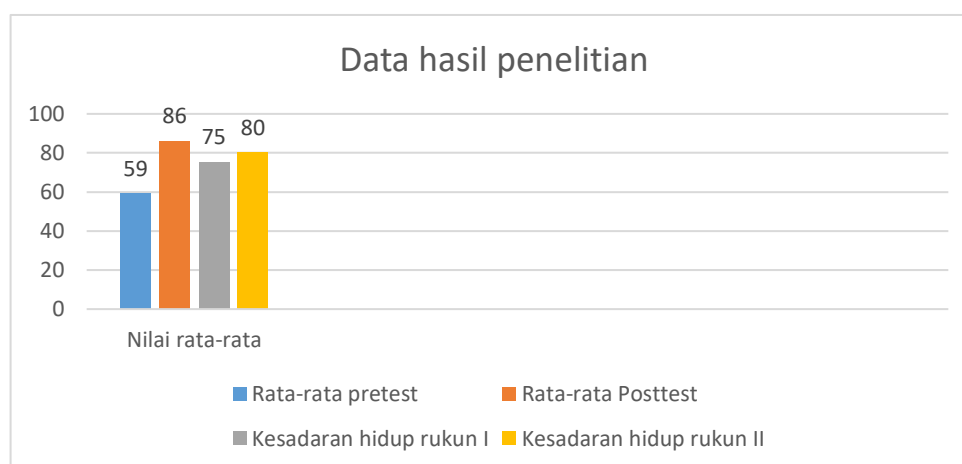
Gambar 1.2 Hasil uji coba kelayakan

Berdasarkan data hasil tanggapan siswa terhadap media animasi berbasis media pembelajaran video animasi di atas, diperoleh rerata tanggapan siswa menunjukkan kategori “sangat baik”. Pendapat yang siswa berikan pada hasil kuesioner di atas, peneliti gunakan sebagai acuan untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang terdapat pada media animasi berbasis media pembelajaran video animasi yang digunakan pada kegiatan uji coba produk.

Hasil Uji Efektifitas

Jenis tes yang digunakan dalam penelitian adalah jenis tes formatif yang dilaksanakan sebelum menggunakan media pembelajaran video animasi (pretest) dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi (posttest), karena peneliti ingin mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran PPKn pada materi sila ketiga, khususnya kelas IV SD. Sedangkan

instrument angket pada penelitian pengembangan ini digunakan untuk memperoleh data kesadaran hidup rukun siswa. Berikut disajikan data hasil penelitian mengenai tes pemahaman terhadap sila ketiga dan kesadaran hidup rukun siswa.



Gambar 1.3 Rekapitulasi hasil penelitian

Hasil rata-rata pada pretest menunjukkan nilai rata-rata 59, sedangkan nilai rata-rata posttest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 86. Berdasarkan hasil perhitungan analisis gain terjadi peningkatan pada hasil proses pembelajaran dengan indeks gain. Menunjukkan nilai 0,66 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas penerapan media pembelajaran video animasi. Dengan demikian sikap kesadaran hidup rukun terjadi peningkatan pada penelitian ini, semula menunjukkan angka sebesar 75 meningkat menjadi 80 pada pertemuan selanjutnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pada pembahasan penelitian ini menyimpulkan bahwa: (1) Validasi kualitas dan kelayakan media animasi berbasis video animasi dilaksanakan oleh materi dan media yang kompeten disetiap bidangnya. Nilai kualitas materi dari ahli materi mendapat persentase 91,25% dengan kategori baik. Nilai kualitas media dari ahli media mendapat persentase 94% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut diatas menandakan bahwa media pembelajaran yang sudah dibuat dapat menarik perhatian serta menandakan kemampuan siswa serta dapat memudahkan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan. (2) Terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Nilai rata-rata pada pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 59,21. Sedangkan nilai rata-rata pada posttest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 86,32. Berdasarkan hasil perhitungan analisis indeks gain terjadi peningkatan pada hasil proses pembelajaran dengan indeks gain yang menunjukkan nilai 0,66 dengan kategori sedang. (3) Sikap kesadaran hidup rukun terjadi peningkatan pada penelitian ini, semula menunjukkan angka 75 meningkat menjadi 80 pada pertemuan selanjutnya. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat efektivitas pada penerapan video animasi.

REFERENSI

- Elmansyah, S.Pd.I M.S.I, Buhori, M.Pd, Md. Noor Bin Saper, P.Hd. *Proceedings International Conference Buldance and Counseling 2017*.h. 113
- Edgar Dale, *Audio-Visual Methods in Teaching* (New York: Dryden Press, 1946), h. 39.
- Furi Hermawan, Sri Rahayu Pudjiastuti, Mohamad Sutisna (2021) *Pengembangan Media WEB E-Learning PPKn Berbasis Moodle dalam Meningkatkan Motivasi dan Kemandirian Belajar*, Sintesa:Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 16, Issue 1.
- Harry Barton Essel, Patrick Osei-Poku, Akosua Tachie-Menson, dan Nana Afia Opoku- Asare, *Self-Paced Interactive Multimedia Courseware: a Learning Support Resource for Enhancing Electronic Theses and Dissertations Development*, ed. 2016 Volume 7 Nomor 12, in the Journal of Education and Practice, <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1099557.pdf> (diakses 25 September 2017).
- HM.Musfiqon, M.Pd. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran* (Jakarta:Prestasi Pustaka Publisher, 2012) h. 26
- Muhammad Ikhwanul Muslimin, Universitas Negeri Yogyakarta, *E-Jurnal Prodi Teknologi Pendidikan* Vol. VI Nomor 1 Tahun 2017
- Mohd. Elmagzoub A. Babiker, *For Effective Use of Multimedia in Education, Teachers Must Develop their Own Educational Multimedia Applications*, ed. October 2015 Volume 14 Nomor 4, in the TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology, <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1077625.pdf> (diakses 25 September 2017).
- Osamah Ahmad Aldalalah dan Ziad Waleed Mohamed Ababneh, *Standards of Multimedia Graphic Design in Education*, ed. 2015 Volume 6 Nomor 17, in the Journal of Education and Practice, <http://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1079860.pdf> (diakses 25 September 2017).
- Pudjiastuti, Sri Rahayu, (2019) *Penelitian Pendidikan*, Yogyakarta:Media Akademi.
- Pudjiastuti, Sri Rahayu, Mohamad Sutisna dan Hesti Mustika Ati (2020), *The Development of Pocket Book Learning Media Based on Mind Mapping, Dynamic Material Application of Indonesian Democracy in Senior High School*. 2nd Annual Civic Education Conference (ACEC 2019), Publisher Atlantis Press. Pages:313-320.
- <https://bieproduction.com/pengertian-dan-manfaat-video-animasi-bagi-pendidikan>
<http://eprints.uny.ac.id/22670/1/Andhika%20Budi%20Setiawan%2008505244009.pdf>
<https://faizalnizbah.blogspot.com/2013/07/media-pembelajaran-animasi.html>
<https://irwansahaja.blogspot.com/2014/06/pengertian-media-animasi-pembelajaran.html>
<https://faizalnizbah.blogspot.com/2013/07/media-pembelajaran-animasi.html>