



JURNAL BASICEDU

Volume 6 Nomor 4 Tahun 2022 Halaman 6822 - 6827

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Survey Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar

Lea Hendrina^{1✉}, Mohammad Syarif Sumantri², Linda Zakiah³

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia^{1,2,3}

E-mail: leahendrina_1107619040@mhs.unj.ac.id¹, syarifsumantri@unj.ac.id², lindazakiah@unj.ac.id³

Abstrak

Pada masa pandemi saat ini, seluruh proses pembelajaran dilakukan secara daring atau dilakukan di rumah. Tenaga pendidik dituntut untuk berfikir kreatif dan inovatif dengan harapan proses pembelajaran dapat berjalan lancar dan para peserta didik dapat bersemangat serta memahami pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui media apakah yang dapat digunakan untuk dapat membantu peserta didik dalam mata pelajaran IPS Sekolah Dasar yang valid dan praktis. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (*research and development*) dalam tahap awal yakni analisis kebutuhan. Subjek penelitian adalah guru dan sebanyak 102 siswa kelas IV Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Kenari 01 Pagi. Data dikumpulkan melalui wawancara oleh guru dan pengisian kuesioner oleh siswa. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memandu mereka memahami materi sejarah karena bahasanya yang sulit dipahami, dapat digunakan untuk mengulang pelajaran tersebut di rumah dalam bentuk video animasi dan juga dapat menumbuhkan atau menanamkan pendidikan karakter pada diri peserta didik.

Kata Kunci: analisis kebutuhan, media pembelajaran, video animasi, pendidikan karakter.

Abstract

The entire learning process is carried out online or at home during the pandemic. Educators are required to think creatively and innovatively with the hope that the learning process can run smoothly and students can be excited and understand learning. This study aims to find out what media can be used to help students in valid and practical elementary school social studies subjects. This research is a type of research and development in the early stages of needs analysis. The research subjects were teachers and 102 fourth-grade elementary school students at Kenari 01 Pagi State Elementary School. Data were collected through interviews with teachers and filling out questionnaires by students. From the results of the study, it can be concluded that students need learning media that can guide them in understanding historical material because the language is difficult to understand, can be used to repeat the lesson at home in the form of animated videos, and can also grow or instill character education in students.

Keywords: needs analysis, learning media, animated videos, character education.

Copyright (c) 2022 Lea Hendrina, Mohammad Syarif Sumantri, Linda Zakiah

✉ Corresponding author :

Email : leahendrina_1107619040@mhs.unj.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2971>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 6 No 4 Tahun 2022
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pada awal Maret 2020, Indonesia telah dilanda wabah virus yaitu covid-19 (*Corona Virus Desese-2019*) yang berdampak pada seluruh aspek kehidupan manusia. Berbagai kebijakan dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk mengurangi penyebaran virus corona. Kebijakan-kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah berdampak pada berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pembelajaran jarak jauh yang belum pernah sekalipun dilakukan, saat ini harus dilakukan secara serentak di seluruh pelosok nusantara. Pembelajaran jarak jauh merupakan salah satu solusi untuk mengatasi kesulitan dalam melaksanakan proses pembelajaran. Hal ini menjadi sebuah tantangan bagi tenaga pendidik untuk terus dapat memberikan pendidikan kepada para siswanya (Herliandry et al., 2020).

Pendidikan merupakan sarana penunjang sumber daya manusia yang berkualitas dengan harapan dapat memberi perubahan pada masa yang akan datang. Pendidikan merupakan bidang yang memiliki peran penting dalam setiap individu, masyarakat, maupun negara. Dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas, kualitas pendidikan yang baik juga mempengaruhi hal tersebut. Pendidikan yang terencana dalam proses pembelajaran bagi setiap individu menghasilkan perkembangan manusia yang mandiri, bertanggung jawab, kreatif, berilmu, sehat, dan berakhlak mulia (Rahayu et al., 2020). Pendidikan memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan tidak hanya menciptakan seseorang yang ahli dalam bidang tertentu, tetapi juga menciptakan seseorang yang mampu membawa dirinya ke lingkungan bermasyarakat sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku (Surahman et al., 2017).

Membangun karakter merupakan tujuan yang penting dalam pendidikan nasional, walaupun harus melalui proses yang panjang, pengaturan yang cerdas, serta keterlibatan seluruh lapisan masyarakat. Pembangunan karakter yang telah ditetapkan pada tahun 2010 ternyata belum bahkan masih sedikit menunjukkan hasil yang signifikan dalam membangun moral anak bangsa (Ali et al., 2021). Menurunnya kualitas moral dalam kehidupan manusia di Indonesia saat ini, menuntut untuk diselenggarakannya pendidikan karakter di setiap jenjang pendidikan agar dapat membantu para siswa membangun karakter mereka dengan baik (Sudrajat, 2011). Pendidikan karakter adalah usaha dalam mendidik anak-anak dalam membentuk watak agar dapat mengambil keputusan dengan baik dan bijak serta mampu mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga anak-anak mampu bergabung dan berkontribusi dalam masyarakat (Johannes et al., 2020). Pendidikan karakter tidak hanya sekedar mengajarkan membedakan antara benar dan salah, tetapi lebih dari itu, pendidikan karakter menanamkan kepada anak sebuah kebiasaan yang baik sehingga anak menjadi paham, dapat merasakan dan mempunyai keinginan melakukan hal yang baik (Dalmeri, 2014).

Pada awalnya, pendidikan karakter hanya ditujukan pada mata pelajaran PPKn dan Agama saja, akan tetapi, pada kenyataannya penanaman pendidikan karakter pada dua mata pelajaran tersebut belum maksimal, yang dikarenakan mata pelajaran tersebut lebih dominan pada pembekalan pengetahuan terhadap nilai-nilai dalam materi pelajaran. Dengan begitu, penanaman pendidikan karakter peserta didik perlu melibatkan semua mata pelajaran yang ada salah satunya mata pelajaran IPS (Sari, 2021). IPS merupakan integrasi dari berbagai macam cabang disiplin ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi, hukum dan politik, sosiologi, dan antropologi. Keterpaduan disiplin ilmu tersebut yang memberikan wawasan berkenaan dengan wilayah, kisah masa lampau, berbagai kebutuhan manusia, peraturan-peraturan dalam bermasyarakat, serta nilai-nilai adat masyarakat. IPS tidak hanya mengajarkan pengetahuan sosial semata, tetapi juga membina peserta didik menjadi warga yang bertanggung jawab terhadap kesejahteraan (Anshori, 2014). Di dalam IPS terdapat karakter yang meliputi kompetensi religius (KI-1) yang berupa menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya dan kompetensi sosial (KI-2) berupa menghayati dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli, santun, percaya diri dalam interaksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam

(Nasar, 2018). Karakter yang tercantum dalam kompetensi tersebut menjiwai sila Pancasila dengan utuh. Karakter yang tercermin dari sila Pancasila diharapkan mampu tertanam dalam diri peserta didik (Sari, 2021).

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (*research and development*) dalam tahap awal yaitu analisis kebutuhan. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Sedangkan teknik analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif atau biasa disebut dengan *mixed method*. Sebagai alternatif, data kualitatif dan kuantitatif dapat digabungkan menjadi satu database besar yang hasilnya digunakan untuk memperkuat satu sama lain (Creswell, 2009). Pendekatan ini digunakan karena sesuai dengan tujuan penelitian ini yaitu untuk dapat menghasilkan sebuah produk tertentu. Maka diperlukan penelitian untuk analisis kebutuhan menggunakan metode kualitatif dan saat pengambilan data di lapangan pada penelitian awal menggunakan metode kualitatif (Sri, 2012).

Adapun tempat dan waktu penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kenari 01 Pagi pada bulan Januari-Maret 2022. Instrumen pengumpulan data menggunakan wawancara dan kuesioner. Dimana wawancara dengan salah guru kelas IV dan kuesioner diisi oleh siswa kelas IV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari wawancara dan kuesioner, guru mengungkapkan murid masih kurang dalam hal pendidikan karakter yaitu tanggung jawab dan peduli sosial. Dimana terkadang siswa acuh dan bosan terhadap guru yang dalam proses pembelajaran hanya ada penjelasan tanpa menggunakan media yang menarik, terutama dalam pelajaran IPS materi sejarah. Fasilitas yang ada di sekolah tersebut juga cukup, tapi karena pembelajaran jarak jauh ini membuat siswa sulit memahami pelajaran sejarah tersebut dikarenakan bahasa yang sulit dipahami.

Dari hasil angket analisis kebutuhan yang telah disebarkan kepada peserta didik kelas IV SD Negeri Kenari 01 Pagi menunjukkan bahwa siswa menginginkan media pembelajaran yang bisa mereka pahami dengan bahasa yang dapat dipahami, tidak membosankan, dan dapat dipelajari lagi di rumah. Sehingga mereka bisa mengulang materi pembelajaran tersebut sampai siswa-siswa tersebut paham. Para siswa menginginkan video animasi yang menarik, runtut, jelas, dan dapat membuat mereka memahami pelajaran terutama materi sejarah. Beberapa hal tersebut akan digambarkan dalam bentuk tabel dibawah ini.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Siswa Kelas IV SDN Kenari 01 Pagi

No.	Pertanyaan	Respon	Persentase (%)
1.	Apakah kamu menyukai pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)?	Ya	90,2%
		Tidak	9,8%
2.	Menurut kamu, apakah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) itu sulit?	Ya	32,4%
		Tidak	67,6%
3.	Menurut kamu, materi apa yang sulit dipelajari? (Boleh memilih lebih dari satu)	Kenampakan Alam di Indonesia	27,5%
		Keanekaragaman Suku dan Budaya di Indonesia	40,2%
		Kegiatan Ekonomi dan Jenis Pekerjaan	32,4%

No.	Pertanyaan	Respon	Persentase (%)
		Sejarah Kerajaan Masa Hindu, Buddha, dan Islam	43,1%
4.	Menurut kamu, apa yang membuat pelajaran tersebut terasa sulit?	Membosankan Bahasa yang sulit dipahami	8,8% 67,6%
		Media pembelajaran yang itu-itu saja	23,5%
5.	Media pembelajaran apa yang kamu sukai dan membantu kamu saat belajar? (boleh memilih lebih dari satu)	Video animasi Modul LKPD	78,4% 28,4% 16,7%
6.	Menurut kamu, apakah jika ada media pembelajaran yang menyenangkan itu membuat kamu semangat belajar?	Ya Tidak	98% 2%
7.	Menurut kamu, apakah menyenangkan jika belajar menggunakan video animasi?	Ya Tidak	92,2% 7,8%

Berdasarkan hasil yang telah diuraikan, bahwa peserta didik menyukai mata pelajaran IPS tetapi merasa kesulitan dengan materi Sejarah Kebudayaan Masa Hindu, Buddha, dan Islam. Dari hasil analisis kebutuhan tersebut peneliti dapat mengetahui bahwa dengan mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis pendidikan karakter dalam penelitian ini siswa dapat memahami pembelajaran dan dapat mengambil makna pendidikan karakter. Tidak hanya itu, siswa juga dapat mempelajari ulang materi tersebut di rumah dengan tidak adanya rasa bosan dari siswa. Dapat disimpulkan bahwa dengan media pembelajaran video animasi tersebut siswa tidak hanya dapat menghilangkan rasa bosan dalam belajar tetapi juga dapat menanamkan pendidikan karakter kepada siswa.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, karakter diartikan sebagai tabiat, sifat-sifat kejiwaan, watak, akhlak atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lain (Samrin, 2016). Thomas Lickona (dalam Helda dan Suyadi, 2018) memberikan pendapat mengenai cara berfikir tentang karakter yang terdiri dari nilai operatif dan nilai dalam tindakan. "... *Character consist of operative values, values in action. We progress in our character as a value becomes a virtue, a reliable inner disposition to respond to situations in a morally good way*" (Suyadi, 2018). Orang yang berkarakter adalah orang yang dapat merespon segala situasi secara moral, yang memanifestasikan dalam bentuk Tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik. Karakter merupakan nilai-nilai yang tertanam dalam diri seseorang yang diperoleh dari pendidikan dan pengalaman dan menjadi nilai instrinsik yang melandasi sikap serta perilakunya (Haryati, 2013).

Menurut Kementerian dan Kebudayaan ada 18 nilai-nilai pendidikan karakter yang dikembangkan di setiap jenjang satuan pendidikan (Kusnoto, 2017), tetapi peneliti hanya fokus pada 2 nilai karakter saja untuk pengembangan media pembelajaran video animasi yaitu peduli sosial dan tanggung jawab. Peduli sosial merupakan nilai sikap dan tindakan peduli sosial yang selalu ingin memberi bantuan pada orang lain dan masyarakat yang membutuhkan (Supranoto, 2015). Tanggung Jawab merupakan nilai sikap dan tindakan tanggung jawab seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya baik terhadap diri sendiri, keluarga, masyarakat, lingkungan, negara, maupun Tuhan Yang Maha Esa (Dalyono et al., 2017).

Media pembelajaran video animasi ini juga ditujukan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sejarah dengan Materi Sejarah Kerajaan Hindu dan Buddha. Menurut S. Nasution (dalam Kristin, 2016) memberikan pengertian IPS sebagai pelajaran yang merupakan paduan dari sejumlah pelajaran sosial lainnya. IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan erat dengan peran manusia dalam masyarakat

maupun lingkungan yang terdiri dari sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, dan psikologi sosial. sebagai bagian dari IPS, sejarah memiliki potensi besar dalam mengembangkan pendidikan karakter. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Prof. Dr. Sartono Kartodirjo salah satu fungsi dari belajar sejarah adalah untuk mengetahui siapa diri kita sebagai bangsa (Hasan, 2012). Dari fungsi ini, materi sejarah memiliki arti penting dalam pendidikan karakter dan peradaban bangsa yang bermartabat. Terutama dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 ini, guru harus mengajarkan atau memberikan pendidikan karakter kepada siswa secara merata dan mudah dipahami oleh siswa (Abdi, 2020). Dengan ini, media pembelajaran video animasi berbasis pendidikan karakter sangat layak apabila digunakan pada proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kenari 01 Pagi membutuhkan media pembelajaran yang valid dan praktis, tidak membuat siswa bosan saat belajar dan materi yang dapat dipelajari ulang di rumah. Hal ini merujuk pada hasil kuesioner analisis kebutuhan dengan 102 respon siswa kelas IV Sekolah Dasar Negeri Kenari 01 Pagi serta wawancara dengan salah satu guru kelas IV. Dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi yang berbasis pendidikan karakter, siswa dapat lebih memahami pembelajaran, menarik perhatian serta minat siswa dalam belajar, dan memudahkan siswa untuk mengulang kembali materi di rumah, dan bagi guru dapat mengajarkan pendidikan karakter dari video animasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, G. P. (2020). Peranan Pembelajaran Sejarah Untuk Pembentukan Karakter Siswa Sd. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 209–215.
- Ali, Kristiawan, M., & Fitriani, Y. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Berbasis Budaya Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 2063–2069.
- Anshori, S. (2014). Kontribusi Ilmu Pengetahuan Sosial Dalam Pendidikan Karakter. *Jurnal Edueksos*, 1(2), 59–76.
https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2c5&q=kontribusi+ilmu+pengetahuan+sosial+dalam+pendidikan+karakter&btnq=#D=Gs_Qabs&U=%23p%3dn6rfu2pmlpgj
- Bambang Dalyono, E. D. L. (2017). Implementasi Program Penguatan Pendidikan Karakter Di Sekolah. *Bangun Rekaprima*, 3(2), 33–45. <https://doi.org/10.26858/Pir.V3i2.14971>
- Creswell, J. W. (2009). *Research Design (Qualitative, Quantitative, And Mixed Methods Approaches)*. In L. Habib (Ed.), *Sage Publications, Inc.* Sage Publications, Inc. <https://doi.org/10.1080/14675980902922143>
- Dalmeri. (2014). Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter (Telaah Terhadap Gagasan Thomas Lickona Dalam Educating For Character). *Al Ulum*, 14(1), 269–288. [http://download.portalgaruda.org/article.php?article=175387&val=6174&title=Pendidikan Untuk Pengembangan Karakter \(Telaah Terhadap Gagasan Thomas Lickona Dalam Educating For Character\)](http://download.portalgaruda.org/article.php?article=175387&val=6174&title=Pendidikan+Untuk+Pengembangan+Karakter+(Telaah+Terhadap+Gagasan+Thomas+Lickona+Dalam+Educating+For+Character))
- Edy Surahman, M. (2017). Peran Guru Ips Sebagai Pendidik Dan Pengajar Dalam Meningkatkan Sikap Sosial Dan Tanggung Jawab Sosial Siswa Smp. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan Ips*, 4(1), 1–13.
- Haryati, S. (2013). Pendidikan Karakter Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal*, 19(2), 259–268.
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan Sejarah Untuk Memperkuat Pendidikan Karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1), 81–95.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi

6827 *Survey Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar – Lea Hendrina, Mohammad Syarif Sumantri, Linda Zakiah*
DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2971>

Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70.

Johannes, N. Y., Ritiauw, S. P., & Abidin, H. (2020). Implementasi Budaya Sekolah Dalam Mewujudkan Pendidikan Karakter Di Sd Negeri 19 Ambon. *Pedagogika: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 11–23. <https://doi.org/10.30598/Pedagogikavol8issue1page11-23>

Kristin, F. (2016). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(2), 74. <https://doi.org/10.24246/J.Scholaria.2016.V6.I2.P74-79>

Kusnoto, Y. (2017). Revitalisasi Nilai-Nilai Pendidikan Karakter. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(2), 247–256.

Nasar, I. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter Dalam Mata Pelajaran Ips. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2(1), 53–71. <https://doi.org/10.18326/Mdr.V6i1.761>

Rahayu, S. P., Suarjana, I. M., & Bayu, G. W. (2020). Hubungan Sikap Peduli Sosial Dan Sikap Tanggung Jawab Dengan Kompetensi Pengetahuan Ips. *Journal For Lesson And Learning Studies*, 3(1), 97–107. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/Jlls/article/view/24325>

Samrin. (2016). Pendidikan Karakter (Sebuah Pendekatan Nilai). *Jurnal Al-Ta'dib*, 9(1), 120–143.

Sari, W. N. (2021). Pendidikan Karakter Melalui Pembelajaran Ips. *Peshum: Jurnal Pendidikan, Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 10–14.

Sri, H. (2012). (R & D) Sebagai Salah Satu Model Penelitian Dalam. *Jurnal*, 37(1), 11–26.

Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 1(1), 47–58. <https://doi.org/10.21831/Jpk.V1i1.1316>

Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan Tindakan*. Penerbit Alfabeta.

Supranoto, H. (2015). Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Pembelajaran Sma. *Promosi (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1), 36–49. <https://doi.org/10.24127/Ja.V3i1.141>

Suyadi, H. Dan. (2018). Pendidikan Karakter Anak Usia Dini (Studi Komparasi Pemikiran Thomas Lickona Dan Al-Ghazali). *Indonesian Journal Of Islamci Early Childhood Education*, 3(1), 123–138.