



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2021 Halaman 2691 - 2694

Research & Learning in Elementary Education

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



Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar

Sinta Maria Dewi^{1✉}, Bunyamin Maftuh², Sapriya³, Erna Wulan⁴

Universitas Buana Perjuangan Karawang, Indonesia¹

Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia^{2,3,4}

E-mail: sintamaria@ubpkarawang.ac.id¹, bmaftuh@yahoo.co.id², sapriya@upi.edu³,
ernawulansy@gmail.com⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meneliti kegiatan pembelajaran resolusi konflik siswa dengan menggunakan media video animasi pada siswa kelas V SDN Anggadita V Karawang. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Anggadita V tahun ajaran 2020/2021. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas VA dan VB. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran resolusi konflik siswa yang diberi perlakuan media video dengan pembelajaran resolusi konflik siswa yang tidak diberikan perlakuan. Perhitungan hipotesis diperoleh nilai signifikansi $0.000 < \alpha = 0.05$, maka H_0 di tolak dan berarti hipotesis diterima. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa media video pada mata pelajaran IPS dengan tema Keanekaragaman Suku dan Budaya memiliki pengaruh yang signifikan dalam pembelajaran resolusi konflik siswa kelas V sekolah dasar. Dari hasil penelitian ini berharap dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi semua pihak yang terkait, terutama pihak sekolah dalam rangka meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Video Animasi, Kemampuan Resolusi Konflik.

Abstract

This study aims to examine students' conflict resolution learning activities using animated video media in class V SDN Anggadita V Karawang. This research is using experimental method. The population of this study was all students of SDN Anggadita V in the academic year 2020/2021. The sample in this study were class VA and VB. The results of hypothesis testing indicate that there is a significant difference between the conflict resolution learning of students who are treated with video media and the students who are not treated with conflict resolution learning. The calculation of the hypothesis obtained a significance value of $0.000 < \alpha = 0.05$, then H_0 is rejected and it means that the hypothesis is accepted. From the results of this study it can be concluded that the video media on social studies subjects with the theme of ethnic and cultural diversity has a significant influence in learning conflict resolution for fifth grade elementary school students. From the results of this study, it is hoped that it can provide contributions and benefits to all parties involved, especially the school in order to improve the conflict resolution skills of elementary school students.

Keywords: Animated Video Media, Conflict Resolution Ability.

Copyright (c) 2021 Sinta Maria Dewi, Bunyamin Maftuh, Sapriya, Erna Wulan

✉ Corresponding author :

Email : sintamaria@ubpkarawang.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.833>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 4 Tahun 2021
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Sebagai salah satu sistem pendidikan, sekolah memerlukan iklim damai untuk mendukung proses pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berkualitas, tidak hanya mengajarkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap, melainkan mengembangkan dan menumbuhkan rasa cinta, saling pengertian, dan persahabatan. Dengan demikian, memajukan pendidikan dan pembelajaran yang berkualitas identik dengan memajukan kedamaian pada pikiran dan hati peserta didik (Akhmad et al., 2016). Kedamaian peserta didik di sekolah dalam kenyataannya tidak mudah diwujudkan. Bahkan akhir-akhir ini indikasi yang berkonotasi tidak damai di sekolah semakin kentara. Berbagai konflik, mulai dari bentuk yang paling sederhana, yakni perilaku verbal, hingga kepada kekerasan yang lebih serius berdimensi fisik berupa tawuran, penganiayaan, bahkan hingga pembunuhan telah dilakukan oleh beberapa peserta didik di sekolah.

Sekolah sebagai suatu system social merupakan suatu tempat yang semestinya memiliki iklim yang kondusif untuk mendukung kegiatan pembelajaran. (Harjali, I Nyoman Sudana Degeng, 2017). Proses belajar akan berjalan dengan sangat baik apabila lingkungan fisik dan lingkungan psikis kondusif. Lingkungan yang damai dan menyenangkan adalah sangat kondusif untuk memfasilitasi proses belajar yang lebih baik. (Huliselan, 2017). Sebaliknya, konflik dan kekerasan dalam iklim social sekolah dapat memberikan dampak negative terhadap proses belajar siswa. Konflik belum tentu merupakan pengalaman negatif bagi anak, para peneliti berpendapat bahwa konflik dapat memberikan dorongan perkembangan pada kompetensi kognitif dan sosial emosional anak. Akan tetapi, menyelesaikan konflik bagi anak sekolah dasar adalah tugas yang sulit dilakukan, dalam hal ini perlu adanya pelibatan guru dalam membelajarkan resolusi konflik kepada siswa. Chen et al. 2001 dalam (Elizabeth M. Blunk, 2017).

Pandemi Covid-19 berdampak besar pada berbagai sektor, salah satunya pendidikan. (Erni et al., 2020). Dunia pendidikan juga ikut merasakan dampaknya. Pendidik harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun peserta didik berada di rumah. Dalam hal ini, pendidik dituntut untuk kreatif dalam mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*), (Fitriah, 2020). Hal ini sesuai dengan pernyataan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia yang terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Masa pandemi Covid-19 ini bisa dikatakan sebagai sebuah peluang dalam dunia pendidikan, baik pemanfaatan teknologi seiring dengan industri 4.0, maupun orangtua sebagai mentor. Harapannya, pasca-pandemi Covid-19, kita menjadi terbiasa dengan sistem saat ini sebagai budaya pembelajaran dalam pendidikan (Saleh, 2020).

Dari pemaparan di atas, dalam pemanfaatan media daring, media video merupakan media yang saat ini dibutuhkan oleh sekolah. (Herliandry et al., 2020). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Fadhli, 2015) diperoleh data bahwa bahwa penggunaan media video pembelajaran yang dikembangkan melalui *software sony vegas pro* menunjukkan prestasi belajar yang lebih baik daripada rerata prestasi belajar yang menggunakan media buku. Media video merupakan pengganti alam sekitar dan dapat menunjukkan objek yang secara normal tidak dapat dilihat siswa seperti halnya materi resolusi konflik. Video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat dilihat secara berulang-ulang, video juga mendorong dan meningkatkan motivasi siswa untuk tetap melihatnya. (ARsyad, 2011). Selanjutnya (Kustandi, 2011) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap.

Video animasi memiliki kelebihan yang diantaranya bersifat menyenangkan bagi siswa, mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang tidak mungkin didapatkan siswa di luar lingkungan sekolah, seperti pembelajaran dalam menyelesaikan masalah/konflik misalnya. (Hadi, 2017). Ketiga kelebihan tersebut menjadikan video dinilai efektif untuk

meningkatkan kemampuan resolusi konflik siswa yaitu kemampuan orientasi, kemampuan persepsi, kemampuan emosi, kemampuan komunikasi, kemampuan berfikir kreatif dan berfikir kritis dalam mencari solusi konflik secara konstruktif. Selain itu, media video animasi juga dinilai efektif digunakan untuk jenjang siswa sekolah dasar karena ketiga kelebihan tersebut dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sekolah dasar yang berada pada fase operasional konkret.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode quasi eksperimen dengan menggunakan desain *Nonrandomized pretest-posttes control group design*. Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas (*variable predictor*) yaitu media video animasi dan variabel terikat (*variable criteria*) yaitu kemampuan resolusi konflik. Instrumen pengumpulan data berupa tes, yakni untuk mengetahui kemampuan resolusi konflik dengan menggunakan media video animasi. Untuk pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan Uji *Liliefors* dan Uji *Homogenitas* dengan Uji *Barlett*. Adapun teknik analisis data yang digunakan yaitu *simple efferct* dengan Uji *Tuckey*.

Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan data yang telah diperoleh, disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video terhadap kemampuan resolusi konflik siswa kelas V SDN Anggadita V. Pengujian persyaratan analisis untuk uji hipotesis dalam penelitian ini mencakup uji normalitas data menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* dan uji Homogenitas dengan menggunakan uji *Barlett (Test of Homogeneity of Variances)*. Berdasarkan hasil uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal dan kedua kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen atau memiliki varians yang sama besar. Selanjutnya dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan bantuan SPSS versi 23.00. Uji hipotesis data posttest kelas eksperimen dan kontrol adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video terhadap keterampilan resolusi konflik pada siswa. Hasil perhitungan uji hipotesis dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Hipotesis Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen c e	Std. Error Differen c e	95% Confidence Interval of the Difference Lower Upper	
Resolusi Konflik	Equal variances assumed	.199	.658	17.43	38	.000	.550	.031	.486	.612
	Equal variances not assumed			17.43	37.90	.000	.550	.031	.486	.612
				9	7					

Berdasarkan table di atas menunjukkan bahwa nilai probabilitas (signifikansi) adalah 0.000. Karena nilai signifikansi $0.000 < \alpha = 0.05$, maka H_0 di tolak. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara pembelajaran resolusi konflik siswa yang diberi perlakuan media video dengan pembelajaran resolusi konflik siswa yang tidak diberikan perlakuan media.

2694 *Pengaruh Media Video Animasi terhadap Kemampuan Resolusi Konflik Siswa Sekolah Dasar – Sinta Maria Dewi, Bunyamin Maftuh, Sapriya, Erna Wulan*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.833>

Pembelajaran resolusi konflik dengan menggunakan media video animasi mampu memberikan sajian informasi yang konkret, dan mampu menghadirkan pengalaman belajar yang nyata bagi siswa sehingga siswa mampu mempelajari beberapa solusi dalam menyelesaikan konflik secara konstruktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad, S. N., Kartadinata, S., & -, I. (2016). Perspektif Peserta Didik Tentang Kedamaian Dan Resolusi Konflik Di Sekolah. *Pedagogia*, 14(2), 343–355. <https://doi.org/10.17509/Pedagogia.V14i2.3884>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Erni, S., Vebrianto, R., Miski, C. R., MZ, Z. A., Martius, & Thahir, M. (2020). Refleksi Proses Pembelajaran Guru Mts Dimasa Pandemi Covid 19 Di Pekanbaru : Dampak Dan Solusi. *Journal Of Education And Learning*, 1(1), 1–10.
- Fadhli, M. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3, 27. [Journal.Umpo.Ac.Id](http://journal.umpo.ac.id)
- Fitriah, M. (2020, April). *Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19*. <https://today.line.me/id/v2/article/opini+transformasi+media+pembelajaran+pada+masa+pandemi+covid+19-y9ekwq>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & Pds, Tema: 1 No*, 96–102.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, Suban, M. E., & Heru, K. (2020). Transformasi Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. [Http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jtp)
- Kustandi, C. (2011). *Media Pembelajaran Manual Dan Digital*. Ghalia Indonesia.
- Saleh, M. (2020). Merdeka Belajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Hardiknas*, 51–56.