



Analisis Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Video Animasi di Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 02 Bogor

Annisa¹, Putri Rizqi Aura Tanzil Sudirman¹, Roja Khalda Berlian As¹, Solihin Ichas Hami¹, Dinie Anggraeni Dewi¹
Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia⁽¹⁾

DOI: [10.31004/aulad.v4i3.170](https://doi.org/10.31004/aulad.v4i3.170)

✉ Corresponding author:
[2007163@upi.edu]

Article Info

Abstrak

Kata kunci:
Pembelajaran PKn;
Video Animasi;
Sekolah Dasar

Dalam penelitian ini, media video animasi digunakan untuk menganalisis kemampuan anak dalam memahami pembelajaran PKn di sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan dalam proses pembelajaran dan hasil dari pembelajaran anak ketika diberikan materi melalui video animasi dan tidak melalui video animasi. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan jurnal ini adalah pendekatan kualitatif yaitu dengan menggunakan metode pengumpulan data. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa siswi MIM MUHAMMADIYAH 02 yang berjumlah 10 orang. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam menganalisis adalah metode kuisisioner dan observasi dengan menggunakan media Google Form dan Whatsapp sebagai media perantara. Hasil analisis dari penelitian ini menyatakan bahwa siswa siswi MIM Muhammadiyah 02 cenderung lebih memilih belajar menggunakan video animasi dibandingkan dengan membaca materi secara online. Penelitian yang samapun pernah dilakukan oleh Handayani dan Siska pada tahun 2018. Hasil penelitian mereka membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan video animasi, dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Dengan mengaplikasikan video animasi pada pembelajaran diharapkan berdampak pada keefektifan dan efisiensi waktu yang digunakan saat pembelajaran daring sedang berlangsung.

Abstract

Keywords:
PKn Learning;
Animated Video;
Elementary School;

In this study, animated video media was used to analyze children's ability to understand PKn learning in elementary school. The purpose of the study was to find out improvements in the learning process and the outcomes of a child's learning when given material through animated videos and not through animated videos. The research method used in the creation of this journal is a qualitative approach that is by using data collection methods. The object used in this study was MIM MUHAMMADIYAH 02 students who numbered 10 people. The data collection method used in analyzing is a questionnaire and observation method using Google Form and Whatsapp media as intermediary media. The results of the analysis of this study stated that students of MIM Muhammadiyah 02 tend to prefer to learn to use animated videos compared to reading material online. The same research carried out by Handayani and Siska in 2018. The result of their research proves that learning using animated videos can improve student learning achievement. By applying animated videos to learning is expected to have an impact on the effectiveness and efficiency of the time used while online learning is taking place

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran PKn di SD merupakan suatu hal yang sangat krusial bagi bangsa Indonesia. Pembelajaran PKn di SD juga memiliki makna agar dapat menciptakan warganegara yang cerdas, tekun, dan berkarakter dari sedini mungkin sehingga ia paham dan mampu menunaikan hak dan kewajibannya sebagai warga negara Indonesia sebagaimana yang termaktub dalam Pancasila dan Undang Undang Dasar 1945 (Magdalena et al., 2020). Sehingga pendidikan kewarganegaraan ini dinilai mampu menjadi tiang bagi peserta didik agar mereka mampu menjadi warga negara yang baik dan cerdas untuk mempertahankan NKRI.

Pentingnya pembelajaran PKn di SD disebabkan karena pendidikan kewarganegaraan ini akan berakibat baik dan positif terhadap generasi yang akan meneruskan bangsa pada masa yang akan datang, dimana pendidikan kewarganegaraan mampu memberikan nilai-nilai kebangsaan sehingga dapat menjadi ajang untuk pendidikan karakter bagi peserta didik (Tirtoni, 2016). Tentunya pendidikan karakter sangat penting bagi peserta didik pada jenjang sekolah dasar karena bagi mereka, pendidikan karakter ialah tempat mereka belajar bagaimana menjadi seorang manusia yang berbudi luhur dan berperilaku terpuji.

Namun pada kenyataannya, terdapat beberapa masalah yang menyangkut penyelenggaraan PKn di Sekolah Dasar, salah satunya adalah kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini. Hal ini tentu akan menghambat tercapainya tujuan yang diinginkan oleh pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang ada di Sekolah Dasar, karena mereka beranggapan bahwa mata pelajaran ini monoton sehingga seringkali diremehkan (Magdalena et al., 2020). Maka dari itu, diperlukan inovasi dalam proses pembelajaran PKn di SD, salah satunya adalah dengan menggunakan alat atau media yang lebih menarik untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD, seperti menggunakan video animasi.

Video ialah media yang memiliki suara dan gambar. Penggunaan video animasi untuk pembelajaran memiliki beberapa keuntungan dibanding dengan media pembelajaran lain seperti penggunaan waktu yang lebih efektif dan efisien, peserta didik mendapat kesempatan untuk dapat belajar dengan aktif, dan adanya animasi akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran (Agustini & Ngarti, 2020). Kemudian video pembelajaran pun dipercaya mampu meningkatkan kecerdasan baik secara verbal maupun visual pada peserta didik. Sehingga tidak dapat dipungkiri bahwa video animasi ini akan menjadi alternatif yang baik untuk seorang guru dalam memberikan materi pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.

Video animasi yang baik untuk pembelajaran ialah yang dapat memacu minat belajar pada peserta didik, maka dari itu video animasi untuk pembelajaran harus memuat hal-hal atau karakteristik sebagai berikut. *Pertama*, Ketepatan Pesan, maka video animasi untuk pembelajaran harus informatif dan terarah sehingga menghasilkan video yang bermakna dan dapat diingat oleh peserta didik dalam jangka waktu yang panjang. *Kedua*, Mandiri atau berdiri sendiri, maka video animasi untuk pembelajaran tidak harus sesuai dengan bahan ajar yang ada sebelumnya. *Ketiga*, *User friendly*, maka video animasi untuk pembelajaran harus memakai Bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami dan dimengerti oleh para peserta didik. *Keempat*, Visualisasi dengan media, maka video animasi untuk pembelajaran harus memiliki banyak komponen atau aspek yakni seperti teks, animasi, sound, dan video. *Kelima*, memakai kualitas video dengan resolusi yang tinggi (Khairani et al., 2019).

Penggunaan video animasi untuk pembelajaran pun sekarang telah menjadi perbincangan hangat di kalangan para pendidik. Banyak penelitian yang telah dilakukan untuk melihat keefektifan video animasi untuk pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Siska (2018) dalam penelitiannya mereka membahas mengenai pengaruh penerapan media video animasi pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik sebanyak 33 orang. Kemudian hasil penelitiannya membuktikan bahwa hasil belajar peserta dengan pemerolehan materi melalui bacaan mendapatkan nilai rata-rata 85% sedangkan hasil belajar peserta didik dengan pemerolehan materi melalui video animasi pembelajaran mendapatkan nilai rata-rata 86,7%. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan video animasi untuk pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga benar adanya bahwa video animasi efektif jika diterapkan dalam pembelajaran (Agustini & Ngarti, 2020).

Sehingga jika video animasi pembelajaran dapat diterapkan pada pendidikan kewarganegaraan, selain akan meningkatkan hasil belajar juga akan meningkatkan minat peserta didik terhadap mata pelajaran PKn. Dan hal ini pun akan berpengaruh pula pada tercapainya tujuan yang telah ditentukan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk membuat penelitian mengenai keefektifan video animasi dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Peneliti akan membandingkan hasil belajar peserta didik yang dalam mendapatkan materinya melalui video animasi dengan peserta didik yang mendapatkan materinya melalui bacaan atau teks biasa.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan jurnal ini adalah pendekatan kualitatif yaitu dengan menggunakan metode pengumpulan data. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa-siswi MIM MUHAMMADIYAH 02 yang berjumlah 10 orang. Objek tersebut terbagi menjadi 2 Kelompok yaitu Kelompok belajar yang menggunakan video animasi dan kelompok belajar yang tidak menggunakan video animasi atau hanya diberikan materi melalui PDF yang disediakan. Untuk menyelesaikan permasalahan ini,

penulis menggunakan metode kuisisioner dan observasi. Metode kuisisioner digunakan untuk menemukan hasil pembelajaran pada anak dengan memberikan pertanyaan yang disebar dalam kuisisioner online (Google Form) pada anak-anak sesudah memahami materi yang diberikan melalui media Whatsapp berupa video animasi dan materi dalam PDF. Sedangkan metode Observasi digunakan untuk memahami dan mempelajari tingkah laku pada anak, ketika diberikan kuisisioner online (Google Form) dan materi dalam PDF dan hasil yang didapatkan oleh anak sehingga dapat mencapai tujuan dan dapat tersampaikan kepada para pengajar sebagai bahan pertimbangan untuk mengajar. Maka dapat disimpulkan bahwa Langkah dalam penelitian ini ialah 10 orang siswa dibagi menjadi 2 kelompok, dan kedua kelompokpun diberi materi dimana kelompok 1 diberikan melalui video animasi dan kelompok 2 diberikan melalui bacaan biasa dalam bentuk pdf. Kemudian setelah mereka selesai membaca dan melihat materinya, siswa diberikan soal esai melalui *google form*. Kemudian peneliti pun mengobservasi hasil belajar mereka, dengan menilai jawaban mereka. Maka dari sanalah terlihat, polanya dan didapatkan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pembelajaran PKN di SD/MI merupakan mata pelajaran yang mempersiapkan siswa untuk siap sebagai warga negara Indonesia yang memiliki wawasan yang luas. Disertai dengan nilai – nilai keindonesiaan yaitu nilai agama, budaya dan ideologi negara pancasila karena salah satu tujuan mata pembelajaran PKN ini untuk mengembangkan hidup bersosial, bermasyarakat dan bernegara. Berdasarkan metode penelitian yang dilakukan pada pembelajaran PKN di SD/MI pada kelas 6 melalui implementasi model pembelajaran video animasi dan yang tidak menggunakan video animasi ternyata memiliki hasil yang berbeda. Selain hasil yang berbeda, ternyata memang minat siswa terhadap materi dari video pembelajaran lebih tinggi jika dibandingkan dengan materi yang bukan dari video pembelajaran.

Adapun video animasi yang peneliti gunakan, ialah video animasi yang dibuat dan diproduksi oleh *channel Youtube “Geniora – Saya Bisa”* yang didalamnya banyak memuat video animasi pembelajaran untuk materi materi sekolah dasar. Video yang peneliti gunakan berjudul “Nilai Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari” yang di *upload* pada 26 November 2019. Peneliti menilai bahwa *channel youtube* tersebut sangat baik dan berguna bagi para guru, sebagai alternatif pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, terkhususnya bagi mata pelajaran PKN di sekolah dasar. Sehingga minat dan hasil belajar siswa pun dapat meningkat. Adapun penampakan video animasi pembelajaran yang peneliti gunakan ialah sebagai berikut.



Gambar 1. Tampilan *opening* video



Gambar 2. Nilai Pancasila Sila Ke-5



Gambar 3. Nilai Pancasila Sila Ke-4



Gambar 4. Nilai Pancasila Sila Ke-3



Gambar 5. Nilai Pancasila Sila Ke-2



Gambar 6. Nilai Pancasila Sila Ke-1

Dengan video tersebut, diharapkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn dapat meningkat sehingga hasil belajarnya pun dapat memuaskan. Menimbang bahwa video animasi memang sangat digemari oleh siswa sekolah dasar, maka dari itu peneliti melihat korelasi antara mata pelajaran PKn dengan video animasi.

Setelah melakukan penelitian ternyata dalam memberikan pembelajaran PKn di SD/MI ternyata banyak materi yang kurang baik dipahami oleh para siswa, hal itu terjadi karena kerja sama antara siswa dan guru kurang efektif sehingga pemerolehan pengetahuan yang disampaikan kurang dipahami. Untuk memecahkan permasalahan yang terjadi penulis mencoba melakukan penelitian kepada siswa kelas VI (enam) MI Muhammadiyah 02 dalam pembelajaran menggunakan media video animasi dan tidak menggunakan video animasi. Berikut ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan pada pembelajaran PKn di SD/MI.

Tabel 1. Hasil Belajar PKn Peserta didik melalui video animasi

Nama	Kelas	Asal Sekolah	Metode	Nilai
R	VI (enam)	MI Muhammadiyah 02	Video Pembelajaran	7,5
K	VI (enam)	MI Muhammadiyah 02	Non-Video	6
N	VI (enam)	MI Muhammadiyah 02	Video Pembelajaran	7,5
Z	VI (enam)	MI Muhammadiyah 02	Video Pembelajaran	9,7
S	VI (enam)	MI Muhammadiyah 02	Video Pembelajaran	8

Tabel ini menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan dalam pembelajaran PKn di SD/MI dengan menggunakan metode pembelajaran video animasi dan tidak menggunakan video animasi sangatlah berpengaruh terhadap pembelajaran di sekolah. Terlihat bahwa dari 10 orang siswa yang dimintai kesediannya untuk mengikuti penelitian ini namun hanya 5 orang saja yang dapat mengikutinya, dan pengujian minat terbanyak yaitu menggunakan video animasi sebanyak 4/1 dari 5 orang siswa yang mengerjakan soal soal yang diberikan. Maka secara tidak langsung, hal ini menunjukkan bahwa dibutuhkannya kreatifitas guru dalam melangsungkan pembelajaran agar terlaksananya pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih giat lagi. Pembelajaran yang berjalan secara monoton seperti membaca buku, mengakibatkan kurangnya minat pada anak sehingga anak enggan untuk belajar. Perkembangan teknologi yang lebih maju, turut mempengaruhi minat membaca pada anak, hal ini disebabkan oleh mudahnya anak untuk mengakses internet untuk belajar yang bisa dilakukan dimana pun dan kapan pun.

Secara tidak langsung dapat dikatakan bahwa dalam menghadapi kendala pembelajaran PKn di SD/MI guru harus berperilaku proaktif agar bisa mengembangkan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah yang akan dihadapi didalam kelas maupun luar kelas. Sehingga pembelajaran yang monoton tidak akan terjadi lagi karena adanya kerjasama secara aktif baik dari guru maupun siswa sehingga dalam berdiskusi maupun berkomunikasi siswa akan lebih cepat memperoleh pengetahuan dan membantu siswa agar tidak mudah lelah saat melakukan pembelajaran PKn di SD/MI sehingga menciptakan lingkungan dengan suasana yang menyenangkan.

Dalam mendapatkan hasil yang maksimal juga ternyata pembelajaran video animasi sangatlah efektif, karena siswa yang memiliki ketertarikan akan memiliki antusias belajar yang tinggi sehingga terlaksananya pembelajaran PKn di SD/MI ini lebih mudah tercapai. Sedangkan metode membaca yang sering dilakukan pada umumnya memiliki ketertinggalan seperti dalam penggunaan teknologi dan pembelajaran. Karena antusias siswa dalam membaca yang sangat minim menjadikan pembelajaran video animasi ini sebagai salah satu alternatif dalam belajar.

Dapat disimpulkan penghambat dalam penyelenggaraan pembelajaran PKN di SD/MI adalah kurangnya minat siswa dalam mempelajari pembelajaran ini. Sehingga inovasi dikembangkan agar siswa semangat dalam melakukan pembelajaran PKn ini dengan menggunakan alat atau media yang lebih menarik seperti video animasi demi keberhasilan terlaksananya pembelajaran PKN di SD/MI.

4. SIMPULAN

Pemberian materi melalui video pembelajaran ternyata efektif untuk meningkatkan hasil belajar anak, terutama pada pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Selain membosankan, pemberian materi menggunakan bacaan biasanya dapat menurunkan minat peserta didik untuk mempelajari Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar. Dapat dilihat dari nilai yang didapatkan peserta didik bahwa rata-rata nilai yang mereka peroleh materi melalui video pembelajaran lebih besar jika dibandingkan dengan mereka yang tidak memperoleh materi melalui video. Maka untuk tercapainya tujuan pembelajaran Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar diperlukan inovasi dalam proses pembelajarannya, salah satunya ialah menggunakan video animasi dalam proses pembelajarannya.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, K., & Ngarti, J. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1).
- Indra K, M. (2016). Integrasi Pendidikan Karakter Ke Dalam Pembelajaran Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan SD*, 1(1), 37-45. www.kemdiknas.go.id
- Hanurawan, F., & Eko S, B. (2009). Pengembangan Buku Panduan Guru untuk Pembelajaran PKn SD/MI melalui Berbagai Model Cooperative Learning.
- Khairani, M., Sutisna, & Suyanto, S. (2019). Studi Meta-Analisis Pengaruh Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Biolokus*, 2(1).
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ratu Pratiwi, A., Ayu Pratiwi, S., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd. In *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* (Vol. 2, Issue 3). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Tirtoni, F. (2016). Pembelajaran Pkn di Sekolah Dasar (E. Pradana, Ed.; 1st ed.). CV Buku Baik