

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN IPS MATERI KEBERAGAMAN BUDAYA
(Studi PTK di Kelas IV SDN Saruni 3 Kecamatan Majasari Kabupaten Pandeglang)

Yanti Laelasari¹, Yeni Sulaeman², Rifki Arif Nugraha³, Omah Mukarromah⁴

¹⁻⁴STKIP Syekh Manshur

Surel: ¹yantiilaelasariiii@gmail.com, ²yenisulaemananesta@gmail.com, ³rifki.a.nugraha@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 02 Oktober 2024
Perbaikan: 10 Oktober 2024
Diterima: 26 Oktober 2024

Keywords:

Animated Video, IPS, Keberagaman Budaya

Corresponding Author:

Yanti Laelasari dkk.

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of social science learning which is not going well, this can be seen from every lesson because the teacher only uses conventional methods such as lectures. As a result, students are not enthusiastic and tend to be passive because the learning process is monotonous and boring. As a result, teachers dominate the class more than students. Therefore, to make lessons easier for students to understand, teachers need learning media that can support student learning in social science (IPS) lessons, resources or tools. The aim of this research is to find out how the use of animated videos as learning media can improving student learning outcomes in class IV social science (IPS) subjects at Saruni 3 Pandeglang Elementary School. This research uses the method used, namely classroom action research (PTK). The results of this research show that there is a significant difference in student learning outcomes using the animated video learning method, as indicated by the results of the independent sample test in pre-graduate with an average score of 53.1, with a completion percentage of 25%, cycle 1 stage got a score an average of 72.39 with a completeness percentage of 32% in the second cycle stage there is an average value of 76.55 with a completeness percentage of 71% and in the third cycle stage there is an average value of 82 with a completeness percentage of 86% therefore, it can be seen conclude that the use of animated video learning media has a positive effect on students' learning success in social science (IPS) subjects on cultural diversity in class IV in Negeri Saruni 3, Majasari Pandeglang

@2024 Serumpun Mengajar: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan sekolah dasar merupakan pendidikan yang di tempuh selama enam tahun. diketahui bahwa pembelajaran di sekolah dasar merupakan proses awal kreatif peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan, sehingga daladijalankan sebaik-baiknya untuk

memperoleh dampak lebih baik Keragaman merupakan kondisi dimana adanya perbedaan agama, ras, suku, atau antar golongan dalam masyarakat yang merupakan keindahan dankekayaan yang dapat menjadikannya sebagai ciri khas di suatu tempat. Sedangkan budaya adalah cara hidup manusia yang

diwariskan secara turun temurun yang melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup yang sesuai dengan lingkungannya Syakhrani dan Muhammad, (2022). Dapat di simpulkan keragaman budaya merupakan kekayaan dan aset berharga bagi suatu masyarakat atau nrgara,keberagaman budaya mencerminkan keanekaragaman cara hidup,kepercayaan,tradisi dan ekspresi kreatif manusia,secara keseluruhan, keragaman budaya ialah kekayaan yang harus di jaga dimanfaatkan Pembelajaran IPS harus memfokuskan perannya pada upaya mengembangkan Pendidikan untuk menjamin kelangsungan hidup masyarakat dan lingkungannya. Pembelajaran IPS diarahkan untuk melahirkan pelaku-pelaku social yang berdimensi personal (misalnya berbudi luhur, disiplin, kerja keras, mandiri), dimensi sosiokultural (misalnya cinta tanah air, menghargai dan melestarikan karya budaya sendiri, mengembangkan semangat kebangsaan dan kesetiakawanan social, kepedulian terhadap lingkungan), dimensi spiritual dan dimensi intelektual.

Melalui tulisan ini mencoba memberikan gambaran tentang bagaimana implementasi nilai Pendidikan karakter yang diterapkan dalam pembelajaran ips Menurut Mauizatul Hasanah (2022). Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD bertujuan untuk mengenalkan siswa pada konsep dasar tentang masyarakat, budaya, dan lingkungan mereka. Potensi sosialnya termasuk: Pemahaman Budaya dan Sosial. Siswa belajar tentang

berbagai budaya, adat istiadat, dan sistem sosial yang membantu mereka memahami keragaman dan mengembangkan sikap toleransi bekerja sama, berbagi tanggung jawab, dan berkomunikasi efektif. Kesadaran Kewarganegaraan: Siswa dikenalkan pada konsep kewarganegaraan, hak, dan kewajiban mereka, yang penting untuk membentuk kesadaran sosial dan tanggung jawab. Empati dan Tanggung Jawab Sosial: Pembelajaran ini mendorong siswa untuk memahami permasalahan sosial dan lingkungan serta mengembangkan empati terhadap orang lain.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa dengan keragaman budaya merupakan kekayaan dan aset berharga bagi suatu masyarakat atau nrgara,keberagaman budaya mencerminkan keanekaragaman cara hidup,kepercayaan,tradisi dan ekspresi kreatif manusia,secara keseluruhan,keragaman budaya ialah kekayaan yang harus di jaga dimanfaatkan untuk kemajuan dan kesejahteraan bersama.

Adalah adanya integrasi atau perpaduan berbagai mata pelajaran (antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi, humaniora, matematika, ilmu alam). Tujuan utama IPS adalah untuk membantu generasi muda mengembangkan kemampuan dalam membuat keputusan yang berinformasi dan beralasan untuk kebaikan umum sebagai warga negara dalam suatu perbedaan kultural, masyarakat demokratis dalam dunia

yang saling tergantung Putri Dewi Nurhasana (2021).

Dapat di simpulkan ilmu pengetahuan sosial memiliki keunggulan dalam memberikan pemahaman yang kompretif, relevan dengan kehidupan nyata pengembangan kemampuan berpikir kritis penanaman nilai-nilai kemanusiaan dan persiapan warga negara yang baik,serta fleksibilitas dalam pembelajaran maka kemahiran mahasiswa untuk menulis tegak sambung dapat dilihat dengan adanya fktor-faktor yang mempengaruhinya. Mahasiswa yang belum mampu menulis sambung diperlukan latihan dan waktu khusus untuk supaya lancar dalam menulis tegak sambung.

Dengan kaitannya dengan aktivitas- aktivitas di atas, dalam pelaksanaan pembelajaran menulis di kelas awal kompetensi yang harus dikuasai calon guru sebagai berikut: 1) Menyalin huruf 2) Menyalin kata 3) Menyalin kalimat b. Jenis-jenis Huruf Tegak Bersambung 1) kebersambungan yang ekstrem, tulisan akan terlihat besar dalam jenis ini. Tetapi sikap meniru apa yang tercetak di buku mengidentifikasi halangan untuk mengekspresikan ide-ide dan kemampuan yang lebih kreatif atau tidak biasa. Pikiran yang obyektif. 2) ketersambungan antara kata, tulisan sangat berkaitan dengan menggunakan metode drill sebagai alternative dalam penelitian ini dengan tujuan meningkatkan keterampilan menulis tegak bersambung pada mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

STKIP Syekh Manshur sebagai seorang calon guru yang mengajar di Sekolah Dasar.

Metode video animasi

Mengemukakan bahwa Video animasi adalah pergerakan satu frame dengan frame lainnya yang saling berbeda dalam durasi. Dengan mengingat pentingnya waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya. Video Animasi terbentuk dari kumpulan gambar bergerak berupa objek dengan pemberian efek tertentu sehingga tampak realistis dan menarik. Objek tersebut dapat berupa benda hidup dan tak hidup.

Video Animasi tampak menarik dengan pepaduan warna dan tulisan pendukung yang tepat, dan akan lebih menarik dengan dengan bantuan audio/suara. Peran penting penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran adalah kemampuan dalam memvisualisasikan materi yang tidak mampu dilihat atau dibayangkan oleh siswa. Media pembelajaran video animasi mempermudah guru dalam menyampaikan materi Video animasi merupakan video berbasis animasi yang dapat menyajikan materi yang sulit dijelaskan secara konkret Husni (2021:17).

Dapat disimpulkan bahwa menyimpulkan bahwa pengertian media vidio animasi meruapakn salah satu jenis media

pembelajaran audio visual yang memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan konten pembelajaran dalam bentuk gambar bergerak yang berkombinasi dengan animasi.

Peran dan fungsi media video animasi

Video animasi adalah jenis media yang memiliki ketertarikan tersendiri sebab media pembelajaran ini dapat menyerap suatu informasi lebih dari satu indera yaitu mendengar dan melihat. Sehingga ketika video animasi interaktif dilihat secara berulang, maka kemampuan berfikir peserta didik dalam pembelajaran. Tujuan media video animasi interaktif berisi materi tentang bentuk dan fungsi bagian tumbuhan yang disusun ulang sehingga menjadi sebuah sajian produk yang menarik untuk peserta didik beserta mengetahui kelayakan media pembelajaran Niantika Intan Pratiwi dkk (2022).

Dari pengertian di atas bahwa bahwa kesimpulannya merupakan video animasi berperan dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak atau kompleks menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa, berfungsi juga sebagai sumber.

Strategi pendekatan media video animasi

Berikut ini Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas serta efisiensi proses pembelajaran dan hasil belajar yang meningkat. Adapun beberapa manfaat penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran yaitu, 1) media animasi

dapat membantu peserta didik dalam mempelajari konsep-konsep atau pemahaman yang rumit karena kefleksibelannya sebagai media pembelajaran, 2) media animasi dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya di kelas, 3) media animasi dapat meningkatkan kepuasan dan keberhasilan belajar siswa, 4) media animasi dapat meningkatkan hasil belajar, sikap dan cara belajar siswa sehingga adanya rasa puas dan berhasil dari siswa itu sendiri, 5)

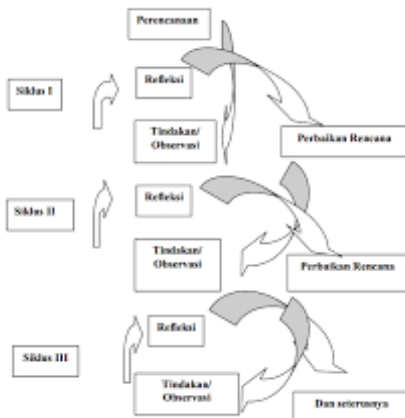
Kelebihan dan Kekurangan media video animasi

Media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Hal tersebut sesuai dengan kelebihan video animasi dalam pembelajaran yaitu tampilan yang menarik mampu media animasi dapat meningkatkan prestasi belajar, sikap dan cara belajar siswa Mayer (2020). Meningkatkan antusiasme peserta didik, mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari, sebagai alternatif alat bantu guru saat mengajar, dan bersifat efisien. Dalam media video animasi tentu adanya kelebihan atau manfaat yang diberikan untuk yang menggunakannya. Kelebihan atau manfaat video animasi yaitu (1) media video animasi yang menarik peserta didik, (2) menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik (3) video animasi yang dikemas untuk memudahkan peserta didik memahami materi

pembelajaran secara keseluruhan media pembelajaran memiliki banyak.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan penulis adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan pendidiki untuk meningkatkan kualitas peran dan tanggung jawabnya pembelajaran yang mengutamakan proses dan hasil Menurut Sanjaya, (dalam Fadliansyah, 2022). sebagai pendidik, khususnya dalam pengelolaan Dengan menggunakan model yang dikembangkan oleh hopskins yaitu merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang. Bahwa pada model penelitian dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



kelebihan yang dapat meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar, namun penting untuk memilih media pembelajaran yang tepat dan menggunakan secara efektif agar dapat mencapai hasil belajar yang optimal Delila, dkk. (2020:9).

Media pembelajaran adalah ala bantu yang di gunakan dlam proses belajar-mengajar untuk menyampaikan informasi dari guru kepada siswa meskipun media pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua siklus, dengan setiap siklusnya terdapat dua pertemuan kecuali pra-siklus satu kali pertemuan. Tujuannya yaitu agar mempermudah peneliti dalam proses penelitiannya saat dikelas. Sementara kriteria ketuntasan belajar dapat dikatakan klasikal apabila terdapat 86%. Komputer dan proyektor. Selain itu juga, dalam pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama dikarenakan pengerjaannya yang cukup rumit sehingga banyak menghabiskan waktu Nuswantoro (2019). Dilakukan berulang-ulang membuatnya menjadi bosan.

Kekurangan media pembelajaran video animasi berdasarkan menjelaskan bahwa video animasi juga terdapat kekurangan yaitu penggunaanya harus mempunyai laptop, Ipas dari berberapa kekurangan kekurangan video animasi. memiliki banyak manfaat, namun tidak ada pada pembelajaran

Berdasarkan beberapa definisi para ahli di atas maka menurut peneliti dapat di simpulkan dari penelitian Tindakan kelas dapat bervariasi tergantung pada tujuan penelitian dan hasil yang di peroleh, namun secara umum, kesimpulan tersebut akan mencakup efektivitas Langkah-langkah yang mengimplementasikan dalam mengatasi masalah atau mencapai tujuan yang di tetapkan dalam konteks Tindakan kelas tersebut.

Sejalan dengan pernyataan tersebut, maka jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang. Rancangan penelitian yang digunakan adalah Penelitian tindakan kelas yang bersifat kolaboratif. Peneliti berkolaborasi dengan guru dalam merencanakan, mengidentifikasi, mengobservasi, dan melaksanakan tindakan yang telah dirancang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini telah dilaksanakan pada siswa kelas IV di SDN Saruni 3 pandeglang Kecamatan majasari, Kabupaten Pandeglang pada Tahun Pelajaran 2023/2024 dengan jumlah sampel 28 yang terdiri dari 11 siswa perempuan 17 siswa laki-laki. penelitian ini di laksanakan dari bulan Mei hingga juli 2024, penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari tiga siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan dengan tes formatif di akhir setiap pertemuan. Sehingga, total dilakukan dalam 6 pertemuan dengan alokasi waktu 2x35 menit, pelaksanaan setiap siklus melalui tahapan perencanaan tindakan (planning), penerapan tindakan (action), pengamatan (observation) dan refleksi/evaluasi. Dapat kita ketahui bahwa terdapat 21 siswa yang belum mencapai KKM, dan 7 siswa yang sudah mencapai KKM. Jumlah keseluruhan nilai seluruh kelas adalah 1488, dengan nilai rata-

rata kelas 53.1 dan Jika pada pertemuan 1 terdapat 16 siswa yang belum mencapai KKM. Sedangkan pada pertemuan 2 yang belum mencapai KKM berkurang menjadi 17 jika peneliti rata-ratakan nilai pada siklus I ternyata masih ada 8 siswa yang belum mencapai KKM dengan presentasi ketuntasan hanya 32%.

Jika peneliti rata-ratakan nilai pada siklus III ternyata masih ada 8 siswa yang belum mencapai KKM dengan presentasi ketuntasan hanya 71%. pembelajaran dengan menggunakan video animasi berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Dari 28 siswa sebanyak 24 siswa telah KKM yang ditetapkan yakni sebesar 75 dengan presentase ketuntasan siswa mencapai 86%. dapat diketahui pencapaian nilai siswa berdasarkan rentang nilai yang sudah ditentukan sebelumnya. Pada Pra siklus dengan nilai presentase 25%, untuk rentang nilai ≤ 30 sebanyak 4 siswa, rentang 31-40 sebanyak 7 siswa, rentang 41-50 sebanyak 4 siswa, rentang 51-60 sebanyak 4 siswa, rentang 71-80 sebanyak 7 siswa. Adapun KKM untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah 75. Dengan demikian, terdapat 25 siswa yang belum mencapai KKM, dan 7 siswa yang telah mencapai KKM.

SIMPULAN

Penggunaan media video animasi siswa kelas IV SDN Saruni 3 Kecamatan Majasari Kabupaten Pandeglang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu

Pengetahuan sosial (IPS) tentang materi keberagaman budaya. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari hasil tes pada pra siklus, siklus I, siklus II dan siklus III, yang dimulai dari tahap perencanaan dan persiapan melalui penggunaan media tersebut dalam materi keberagaman budaya dapat dilakukan dengan cara menunjukkan video pembelajaran, menggunakan pengalaman siswa, dan

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, M. R. (2020). Pengembangan media pembelajaran video berbasis animasi mata kuliah ilmu bahan bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9-18.
- Asyfa, R. N. (2023). Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Video Animasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Hasanah, M. (2022). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 8(1), 27-37.
- Hasanah, M. (2022). Implementasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 8(1), 27-37
- Nurianty, R., Nugraha, R. A., Dewi, D., & Muliawati, A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Memahami Materi Keberagaman Masyarakat Indonesia (Bingkai Bhineka Tunggal Ika) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Pkn) dengan Menggunakan Model Pembelajaran Interaktif Pada Siswa Kelas IV SDN Kadudampit. *KRAKATAU (Indonesian of Multidisciplinary Journals)*, 1(1), 126-133.
- Nurhasana, P. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran IPS Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SD. *Journal Civics & Social Studies*, 5(1), 80-89.
- Pratiwi, N. I., & Kasrman, K. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Interaktif pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV Materi Bentuk dan Fungsi Bagian Tumbuhan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7257-7264.
- Syakhriani, A. W., & Kamil, M. L. (2022). Budaya dan kebudayaan: Tinjauan dari berbagai pakar, wujud-wujud kebudayaan, 7 unsur kebudayaan yang bersifat universal. *Cross-border*, 5(1), 782-791.
- Wisnawati, M., Elly, N., Annisa, R., Husni, H., & Sahran, S. (2021). Pengaruh Edukasi Video SICOMA (Animasi COVID by Maria) terhadap Pengetahuan Pencegahan COVID-19 pada Anak Usia Sekolah di SD Negeri 47 Kota Bengkulu Tahun 2021 (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Bengkulu).