

## **Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI**

**Teguh Arie Prasetya<sup>1</sup>, Regita Dwi Yanti<sup>2</sup>, Zulfan Nurrahman<sup>3</sup>, Ani Nur Aeni<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup> Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia,

e-mail: teguhariprasetya11082001@gmail.com

### **Abstrak**

Penelitian ini membahas tentang penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran sejarah kebudayaan Islam di kelas 4 sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan model DxD (*Design and development*). Penelitian ini dilakukan secara survei melalui instrumen dalam bentuk *Google form* dengan partisipan 30 responden siswa kelas IV SD/MI yang dilakukan pada tahun 2022. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui seberapa banyak persentase siswa yang merespons ya terhadap video pembelajaran animasi 2) mengetahui seberapa banyak yang merespons ya terhadap pembelajaran animasi mudah dimengerti 3) mengetahui seberapa banyak siswa yang merespons ya terhadap belajar menggunakan video animasi sesuai dengan yang mereka inginkan. Berdasarkan data-data tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran video animasi menyenangkan, mudah dimengerti dan sesuai dengan yang mereka inginkan.

**Kata kunci:** *Media Pembelajaran, Media Animasi, Video Pembelajaran, Video Animasi WOL*

### **Abstract**

This research discusses the use of animated videos as a medium of learning the history of Islamic culture in the 4th grade of elementary school. The research method used is qualitative with the DxD (design and development). This research was conducted in a survey through instruments in the form of google form with participants of 30 respondents of grade IV SD / MI students conducted in 2022. This study aims to 1) find out how much percentage of students who respond yes to animated learning videos 2) know how many respond yes to easy-to-understand animation learning 3) know how many students respond yes to learning using animated videos according to what they want. Based on these data, it can be concluded that learning animated videos is fun, easy to understand and in accordance with what they want.

**Keywords :** *learning media, animation media, learning videos, WOL animation video*

### **PENDAHULUAN**

Proses pembelajaran menurut Hamalik (dalam Panje, dkk, 2016) adalah susunan unsur-unsur yang meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi dan berkombinasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Proses pembelajaran itu sendiri adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, siswa, guru, materi serta evaluasi pada lingkungan belajar, proses belajar mengajar berlangsung tidak terlepas dari komponen-komponen yang ada didalamnya. Masing-masing komponen saling berhubungan dan saling berpengaruh dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa. Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi membawa implikasi pada tiap generasi dalam berbagai bidang pengetahuan, sehingga generasi pada abad ke-21 akan terdidik sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya (Rahmatullah, 2011).

Menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5) "Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa". Selain itu pembelajaran juga selalu dituntut untuk mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) agar mampu menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan sesuai dengan karakter siswa.

Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Anderson dalam Melinda, 2017).

Berkembangnya teknologi munculah berbagai macam bahan ajar baru yang semakin canggih, mulai dari bentuk bahan ajar cetak, lalu bahan ajar audio, hingga bahan ajar audio visual atau video. Dalam perkembangan tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar selalu mengikuti perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Pengajaran dengan menggunakan video bercirikan adanya pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti proyektor film, tape recorder dan proyektor visual lebar. Jadi pembelajaran melalui video adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui penglihatan dan pendengaran. Video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara, hal ini diungkapkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. Media video merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media video ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Perlunya media pembelajaran bagi peserta didik bukan saja dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang mereka miliki tetapi juga dapat menghasilkan keseragaman pengamatan, dapat membangkitkan keinginan dan aktivitas belajar, dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis berkaitan dengan pemahaman mereka, serta memberikan pengalaman yang menyeluruh dari yang konkrit sampai yang abstrak (Anas, 2014).

Materi yang akan dipelajari menjadi menjadi aspek kedua yang harus diperhatikan dalam pemilihan media. Pendemonstrasian isi harus tepat sehingga mampu memperjelas pesan yang ingin disampaikan oleh guru. Pemilihan media juga menitikberatkan pada efektifitas dan keefisienan media tersebut (Sadiman, 2011:85)

Ada empat unsur penting yang harus diperhatikan dalam merancang suatu media yaitu: (1)menentukan subjek penelitian, (2)mengkaji tujuan pembelajaran, (3)menentukan metode yang tepat, (4) merancang alur cerita.

Menurut Faris (dalam Sadirman 2011) "Animasi adalah media. Media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi:

Media pembelajaran merupakan sarana guru untuk menyampaikan materi agar mudah dipahami oleh siswanya, media pembelajaran perlu bagi guru untuk dapat membuat siswanya semakin bersemangat dalam belajar . Media pembelajaran sangat diperlukan untuk meningkatkan, membangkitkan keinginan dan minat baru dalam proses pembelajaran (Zulherman et al., 2021) banyak sekali media pembelajaran yang bisa digunakan untuk membantu memudahkan guru agar mudah mengajar, salah satu media pembelajaran yang menarik pada saat ini adalah menggunakan video animasi, video animasi merupakan gabungan dari dua media yaitu media audio dan media visual, media audio visual mampu menampilkan suara dan gambar contohnya film, TV, Animasi dan masih banyak lainnya Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar. Penggunaan media yang menarik dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi belajar siswa.

Peran guru sangat besar dalam menentukan media pembelajaran apa yang tepat untuk siswanya, terutama dalam bidang agama guru tidak hanya harus bisa mengajar akan tetapi guru diharapkan bisa membuat siswa mampu memahami, mengamalkan dan melaksanakan nilai-nilai agama tersebut, jadi guru itu sangat berperan dalam pembentukan akhlak anak didik. pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menceritakan tentang kisah Nabi dan para Sahabat-Sahabat-Nya, harus diketahui oleh siswa karena dalam pembelajarannya siswa mengetahui bagaimana perjalanan nabi Muhammad menegakkan agama Islam sampai bisa tersebar ke seluruh dunia. "mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang ada pada Madrasah Ibtidaiyah Swasta merupakan mata pelajaran yang kurang disenangi oleh anak-anak", (Aslan, 2017), oleh karena itu video animasi sebagai media pembelajaran sebagai media pembelajaran diharapkan bisa membuat siswa menjadi lebih semangat dalam mempelajari mata pelajaran sejarah dan kebudayaan Islam. Tetapi guru harus mampu mengambil hikmah yang didapat dari sejarah-sejarah itu sekiranya bagi seorang Guru dapat mengambil kesimpulan dari perjalanan sejarah umat Islam, yakni Nabi Muhammad SAW dan para Sahabatnya (Aslan, 2013).

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi. Fenomenologi merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti mengidentifikasi hakikat pengalaman manusia tentang suatu fenomena tertentu. Alasan penelitian menggunakan metode kualitatif agar peneliti dapat mengungkap informasi tentang Pemanfaatan Video Animasi WOL (*way of life*) Sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI.

Proses penelitian kualitatif dengan jenis fenomenologi mempunyai 3 tahap, yaitu *intuiting*, *analyzing*, dan *describing*. 1) Tahap *intuiting*, peneliti memasuki secara total dengan empati dan menghargai ungkapan informasi pada fenomena yang diteliti dan merupakan proses di mana peneliti mulai tahu tentang fenomena yang digambarkan oleh informan. 2) Tahap *analyzing* peneliti mengidentifikasi inti sari tentang fenomena berdasarkan data-data yang diperoleh dari informan. Pada tahap ini peneliti mengadakan identifikasi secermat mungkin untuk memperoleh keakuratan dan kemurnian hasil sesuai dengan pengalaman informan. 3) Tahap *describing*, peneliti membuat narasi yang luas dan mendalam tentang fenomena yang diteliti. Deskripsi tulisan ini bertujuan untuk mengkomunikasikan arti dan makna persepsi dan kebutuhan spiritual sesuai pandangan informan. Peneliti mengidentifikasi fenomena berupa Pemanfaatan Video Animasi WOL (*way of life*) Sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI.

Tempat penelitian dilakukan secara daring melalui *google form*. Tautan disebar ke beberapa murid SD, di rumah dengan perantara guru menyebarkan tautan angket mengisinya. Waktu penelitian dilakukan mulai dari tanggal 15 sampai 17 tahun 2022.

Data penelitian dalam penelitian ini adalah Pemanfaatan Video Animasi WOL (*way of life*) Sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI.

Data adalah sekumpulan informasi, sedangkan dalam pengertian bisnis, data adalah sekumpulan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti sesuai dengan faktor atau variabel yang dibutuhkan dalam penelitian tersebut. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan membagikan kuesioner kepada beberapa murid SD, di rumah dengan perantara guru menyebarkan tautan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuesioner. Peneliti menggunakan 30 responden sebagai sampel. Proses penyebaran kuesioner dilakukan dengan memberikan kuesioner terhadap responden Pemanfaatan Video Animasi WOL (*way of life*) Sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

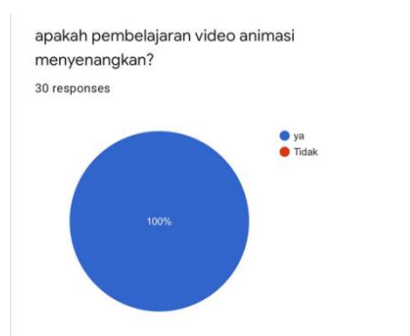
Penelitian dilakukan dengan survei Google jumlah responden 30 siswa kelas IV SD/MI. Analisis data dilakukan dengan menghitung jumlah alternatif jawaban yang diberikan oleh

responden terhadap angket yang telah disebar, dengan alternatif jawaban berupa ya, tidak. Pada skala penilaian menunjukkan persentase siswa menjawab “Ya” sebesar 100% yang berarti pemanfaatan pembelajaran video animasi mendapat respons positif. Adapun kriteria penafsiran sebagai berikut:

**Tabel 1: Kriteria Penafsiran**

| %              | Tafsiran            |
|----------------|---------------------|
| x              | Tak ada seorang pun |
| $0 < x < 25$   | Sebagian kecil      |
| $25 < x < 50$  | Hampir setengahnya  |
| $x = 50$       | Setengahnya         |
| $75 < x < 100$ | Hampir seluruhnya   |
| $x = 100$      | Seluruhnya          |

Gambar berikut adalah hasil penelitian terhadap respons para siswa kelas 4 SD/MI.



**Gambar 1. Presentase Respon siswa**

### **Pembelajaran Video Animasi Menyenangkan**

Dari gambar 1 diperoleh hasil bahwa respon siswa terhadap pembelajaran animasi menyenangkan sebesar 100% siswa menyatakan ya dan 0% menyatakan tidak dengan pertanyaan apakah pembelajaran video animasi menyenangkan yang terdapat di angket.

Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai akan membuat siswa tidak jenuh dan termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar untuk siswa (Miftah, 2013). Pengembangan desain produk awal dilakukan sesuai dengan kebutuhan siswa yang masih terbilang membutuhkan daya tarik dalam proses pembelajaran. Media video animasi dibuat dan dikembangkan semenarik mungkin dengan kombinasi warna pada background serta animasi yang bergerak sehingga membuat siswa seakan sedang menonton film (tambahan kata kata metode cerita).



**Gambar 2. Persentase Respons Siswa**

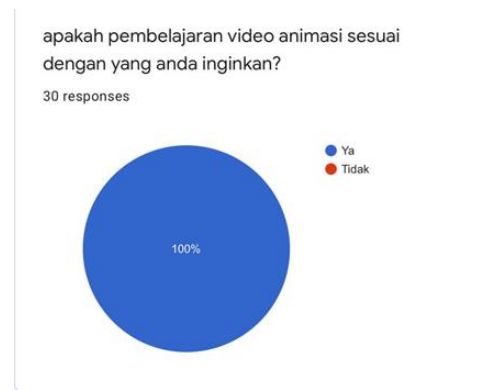
### **Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Menggunakan Video Animasi**

Dari gambar 2 diperoleh hasil bahwa respons siswa terhadap pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan video animasi mudah dimengerti sebesar 100% siswa menyatakan ya dan 0% menyatakan tidak dengan pertanyaan pembelajaran sejarah kebudayaan Islam menggunakan video animasi mudah dimengerti.

Mata pelajaran sejarah adalah mata pelajaran yang sangat membosankan. awal nabi Muhammad menerima wahyu pertama dari buku siswa pelajaran 1. Selanjutnya yaitu menyusun materi yang akan di masukan ke dalam video animasi tersebut. tahap selanjutnya setelah menyusun materi ialah membuat desain produk yang akan di buat Karena, sejarah menceritakan masa lalu yang sudah berlalu, sehingga tidak lagi perlu diulang keberadaannya, sehingga anak-anak yang mengikuti mata pelajaran sejarah ini selalu identik dengan “menguap dan mengantuk”. Untuk mengingat dari sejarah ini, ujung-ujungnya Guru menerapkan metode hafalan kepada peserta didiknya. Siswa sangat ditekankan dalam ranah kognitifnya pada mata pelajaran ini. Guru dalam pembelajaran sejarah ini, seharusnya memahami terlebih dahulu untuk mengajarkannya kepada siswa, agar siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran sejarah. Guru, seharusnya sebisa mungkin untuk mengemasnya dengan baik pada mata pelajaran ini. Siswa yang belajar sejarah adalah untuk “mempelajari masa lalu, tapi bukan untuk masa lalu; belajar sejarah adalah untuk masa kini dan masa depan”, karena sama-sama untuk mencari ilmu pengetahuan, baik dari mata pelajaran sejarah maupun mata pelajaran lainnya (M. Hanafi, 2012: 269, 3-4).

Sejarah sangat penting untuk diketahui oleh siswa, karena sejarah merupakan pendidikan untuk mengetahui masa lalu yang dialami sedemikian mungkin untuk mereka pelajari. Apalagi, dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang menceritakan tentang kisah Nabi dan para Sahabat-Sahabat-Nya yang perlu diceritakan kepada anak didik, agar mereka mengetahui bagaimana perjalanan sejarah para Sahabat Rasulullah untuk memperjuangkan agama Islam, sehingga sampai saat ini terus bersinar.

Hal tersebut yang diungkapkan oleh Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, menyatakan bahwa hikayat atau kisah-kisah memainkan peranan penting dalam menarik perhatian anak dan membangun pola pikirnya. Kisah menempati peringkat pertama sebagai landasan asasi metode pemikiran yang memberikan dampak positif pada akal anak, karena cerita sangat disenangi. (Muhammad Nur Abdul Hafizh Suwaid, 2012: h. 166). Hal tersebut dapat digaris bawahi, bahwa cerita dapat memperbaiki akhlak generasi manusia pada masa sekarang ini.



**Gambar 3. Presentase Respon Siswa**

### **Pembelajaran Video Animasi Sesuai Yang Diinginkan Siswa**

Dari gambar 3 diperoleh hasil bahwa respon siswa terhadap pembelajaran video animasi sesuai yang diinginkan siswa sebesar 100% siswa menyatakan ya dan 0% menyatakan tidak dengan pertanyaan pembelajaran sejarah kebudayaan islam menggunakan video animasi mudah dimengerti.

Pembelajaran mengarah kepada pengembangan video pembelajaran. Video pembelajaran akan lebih menarik apabila dikemas dalam bentuk animasi, mengingat penikmat video ialah anak-anak yang tertarik dengan hal-hal baru. Koumi dalam (Romadhona, 2017) menyebutkan kelebihan animasi ialah "Viewers like animations and they say they learn from them. Making viewers feel good (rather than bored) might stimulate learning". Pengemasan video dalam bentuk animasi guna menarik siswa untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah menjadi salah satu komponen yang ada dalam pembelajaran. untuk mencapai pembelajaran yang berhasil pendidik harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat dalam prosesnya. Metode pembelajaran banyak sekali macamnya disini pendidik sangat berperan penting dalam memilih dan menentukan metode apa yang akan diterapkan dalam materi pembelajaran yang akan diberikan.

Pengemasan video dalam bentuk animasi guna menarik siswa untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah menjadi salah satu komponen yang ada dalam pembelajaran. untuk mencapai pembelajaran yang berhasil pendidik harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat dalam prosesnya. Metode pembelajaran banyak sekali macamnya di sini pendidik sangat berperan penting dalam memilih dan menentukan metode apa yang akan diterapkan dalam materi pembelajaran yang akan diberikan.

Pengemasan video dalam bentuk animasi guna menarik siswa untuk lebih giat belajar, materi yang disampaikan terlihat menarik, dan memudahkan menerima materi pembelajaran.

Metode pembelajaran adalah menjadi salah satu komponen yang ada dalam pembelajaran. untuk mencapai pembelajaran yang berhasil pendidik harus bisa memilih metode pembelajaran yang tepat dalam prosesnya. Metode pembelajaran banyak sekali macamnya disini pendidik sangat berperan penting dalam memilih dan menentukan metode apa yang akan diterapkan dalam materi pembelajaran yang akan diberikan.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diambil sebuah pemahaman bahwa pemanfaatan pembelajaran video animasi terbukti dapat menyenangkan dan sesuai apa yang siswa inginkan. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa seluruhnya siswa kelas IV SD/MI merespons ya pembelajaran video animasi menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari analisis data yaitu sebanyak 100% merespons ya pembelajaran menggunakan video animasi menyenangkan. Seluruhnya siswa kelas IV SD/MI merespons

ya terhadap belajar sejarah kebudayaan Islam menggunakan video animasi mudah dimengerti dapat dilihat dari analisis data yaitu sebanyak 100% merespons ya bahwa belajar sejarah kebudayaan Islam menggunakan video animasi mudah dimengerti. Seluruhnya siswa kelas IV SD/MI merespons ya terhadap pembelajaran video animasi sesuai dengan yang mereka inginkan dapat dilihat dari analisis data yaitu sebanyak 100% merespons ya bahwa pembelajaran video animasi sesuai dengan yang mereka inginkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Permatasari, I. S., Hendracipta, N., & Pamungkas, A. S. (2019). Pengembangan media pembelajaran video animasi hands move dengan konteks lingkungan pada mapel IPS. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 6(1), 34-48.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5).
- Yuanta, F. (2020). Pengembangan media video pembelajaran ilmu pengetahuan sosial pada siswa sekolah dasar. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 91-100.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Prehanto, A., Aprily, N. M., Merliana, A., & Nurhazah, M. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19. *Indonesian Journal of Primary Education*, 5(1), 32-38.
- Nusaibah, A. W., Ramadan, W., Ichsan, Y., Alam, M. S. Q., & Safi'i, I. (2021). Implementasi Metode Pembelajaran Role Playing dalam Mata Pelajaran Akidah Akhlak untuk Membentuk Akhlakul Karimah Peserta Didik Era Milenial. *TARLIM: JURNAL PENDIDIKAN AGAMA ISLAM*, 4(2), 107-122.
- Isti, L. A., Agustiningsih, A., & Wardoyo, A. A. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21-28.
- Aslan, A., & Suhari, S. (2018). *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*.
- Rahmatullah, M. (2011). Pengaruh pemanfaatan media pembelajaran film animasi terhadap hasil belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 178-186.
- Panjaitan, N. Q., Yetti, E., & Nurani, Y. (2020). Pengaruh Media Pembelajaran Digital Animasi dan Kepercayaan Diri terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 588-596.
- Utami, D. (2011). Animasi dalam pembelajaran. *Majalah Ilmiah Pembelajaran*, 7(1).
- Shofiyyah, N. A., Nursobah, A., & Tarsono, T. (2020). Penggunaan media animasi pada pembelajaran pai untuk meningkatkan motivasi belajar tunagrahita. *Psychosophia: Journal of Psychology, Religion, and Humanity*, 2(1), 32-46.