



Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi Covid 19

Adi Prehanto¹, Nuraly Masum Aprily², Anggit Merliana³, Manjilati Nurhazanah⁴

Universitas Pendidikan Indonesia

*Corresponding Author: adiprehanto2020@upi.edu¹, nuralymasumaprily@upi.edu², anggitm@upi.edu³,
manjilati@upi.edu⁴

Received 22 April 2021; Revised 26 April 2021; Accepted 29 June 2021

Published 30 June 2021

Abstract

The pandemic of Covid 19 requires teachers to guide their students through distance or online learning. Effective learning should always be explored so that students' learning outcomes did not decrease during this pandemic. This was not easy carrying out effective and fun learning for students certainly. Teachers keep always try the latest ideas every single time. Interactive video is one of the most appropriate strategies to solve learning problems in the classroom especially. This study aimed to: 1) find out how much percentage of students respond positively to animative-interactive learning videos; 2) know how much percentage of students are not responding to animative-interactive learning videos; 3) know how much percentage of students are responding negatively to interactive learning videos. This data gained from 104 students of elementary school throughout in District of Tasikmalaya and Majalengka who learnt Social Studies. Overall results analyzed through percentage form based on the students' response qualifications. The study was conducted by three observers who researched in different primary schools. Through this research, it was obtained that the use of Animatif-interactive learning videos effectively implemented as a learning startegy during this pandemic covid 19. The use of this media also appropriated to be applied in the subjects of primary school of class of VI, because it is able to increase interest and explore the creativity of students. Through suitable analysis of the characteristics of learners, this media would be a reference for teachers to the implementation of learning that should use learning media that was fun and liked by students.

Keywords: Learning media; Social Studies, Learning video; Animation-interactive; pandemic

Abstrak

Masa pandemi menuntut seorang guru harus membimbing siswanya belajar dari jarak jauh. Pembelajaran yang efektif hendaknya harus senantiasa digali agar hasil belajar siswa tidak mengalami penurunan di masa pandemi. Untuk melaksanakan pembelajaran yang efektif sekaligus menyenangkan bagi siswa tentunya tidak mudah. Guru harus senantiasa mencoba ide-ide terbaru setiap harinya. Video interaktif merupakan satu dari beberapa startegi yang tepat untuk mengatasi permasalahan pembelajaran di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk: 1) mengetahui seberapa banyak presentase siswa yang merespons positif terhadap video pembelajaran animatif-interaktif; 2) mengetahui seberapa banyak presentase siswa yang tidak merespons terhadap video pembelajaran animatif-interaktif; 3) mengetahui seberapa banyak presentase siswa yang merespons negatif terhadap video pembelajaran animatif- interaktif. Data ini diperoleh dari 104 siswa SD di Kabupaten Tasikmalaya dan Kabupaten Majalengka yang belajar Ilmu Pendidikan Sosial (IPS). Hasil keseluruhan dianalisis melalui formulir persentase berdasarkan kualifikasi respons siswa.. Penelitian dilakukan oleh tiga pengamat yang meneliti di berbagai sekolah dasar. Melalui penelitian ini didapatkan bahwa pemanfaatan video pembelajaran Animatif-interaktif efektif digunakan menjadi startegi pembelajaran di masa pandemic covid 19. Pemanfaatan media ini juga sesuai diterapkan dalam mata pelajaran IPS sekolah dasar kela VI, karena mampu meningkatkan minat dan menggali kreativitas peserta didik. Melalui analisis karakteristik peserta didik yang tepat, media ini menjadi acuan guru terhadap pelaksanaan pembelajaran yang harus menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan dan disukai oleh siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; Pembelajaran IPS; Video Pembelajaran; Animatif-interaktif; Pandemi

PENDAHULUAN

Indonesia di tahun 2020 mengalami masa tersulit karena harus berhadapan dengan virus Covid-19. Pernyataan Rosali (2020), mengemukakan bahwa karena masa pandemi tersebut, penggunaan teknologi yang

sebelumnya lebih banyak sebagai pendukung kerja sekunder atau menjadi rekreasi, berubah menjadi fasilitas kerja utama. Teknologi informasi menjadi satu cara dalam memberi akses informasi kepada masyarakat, pada situasi covid 29. Sektor pendidikan di Indonesia mengalami dampak serupa

sebagai akibat pandemik ini. Oleh sebab itu, untuk mengatasi permasalahan ini, komponen pendidikan, pengajar, dan peserta didik perlu beradaptasi dengan melakukan interaksi pembelajaran secara jarak jauh (*distance learning*).

Masa pandemic memaksa guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola kelas secara daring (dalam jaringan). Konsekuensi logis sebenarnya adalah secanggih apapun teknologi yang digunakan belum mampu menggantikan pelaksanaan pembelajaran tatap muka. Hal ini karena metode interaksi tatap muka konvensional masih jauh lebih efektif dibandingkan pembelajaran *online* atau *e-learning*, terutama sisi emosional antara pendidik dan pengajar. Pendapat ini diperkuat oleh Yaumi dalam (Rahman, 2020), dimana keterbatasan lainnya dalam aksesibilitas internet, perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*), serta pembiayaan sering menjadi hambatan dalam memaksimalkan sumber-sumber belajar *online*.

Pada kenyataannya, kondisi pandemi tidak memungkinkan untuk tetap memilih belajar seperti biasanya. Kondisi ini mengharuskan seorang guru memutar ide untuk tetap melaksanakan pembelajaran daring secara efektif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Warif (2019), bahwa seorang pendidik harus mampu memilih strategi pembelajaran yang tepat bagi peserta didiknya dengan memperhatikan keadaan atau kondisi peserta didik, bahan pelajaran serta sumber-sumber belajar yang ada agar penggunaan strategi pembelajaran dapat diterapkan secara efektif dalam menunjang keberhasilan belajar. Bagaimanapun kondisinya, guru harus mengupayakan keberhasilan peserta didiknya.

Pengembangan media pembelajaran menjadi satu-satunya cara di masa pandemi covid 19, dengan tetap mengutamakan siswa memiliki minat dan tertarik terhadap pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat menyediakan informasi pendidikan terkini kepada siswa, memberikan instruksi yang menarik dengan media elektronik, dan mempromosikan

kemahiran teknologi mereka, semuanya berkontribusi pada pengembangan profesional mereka (Maenuddin, 2019). Berdasarkan pendapat Risnawati, implementasi teknologi dapat menggabungkan semua elemen media seperti teks, video, animasi, gambar, grafik, dan suara menjadi satu presentasi, sehingga semua elemen tersebut dapat dikombinasikan dengan modalitas belajar siswa. Penggabungan ini dapat mengakomodasi gaya belajar visual, auditori dan kinestetik siswa (Maenuddin, 2019).

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). Penggunaan media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar siswa serta meningkatkan pemahaman materi pembelajaran sehingga akan berdampak pada peningkatan kualitas Pendidikan. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses atau aktivitas pembelajaran di sekolah, dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peserta didik (Istiqlal, 2018). Pembuatan video dengan animasi menjadi satu jalan keluar yang tepat untuk membangkitkan semangat siswa dalam belajar. Namun, penjiwaan dalam berperilaku sosial dapat terlihat dalam video perlu dikemas dengan animasi yang interaktif dan benar-benar memperlihatkan dunia nyata.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan tersebut, pada pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), khususnya di kelas tinggi memerlukan strategi khusus untuk mengenalkan ilmu-ilmu sosial secara kontekstual. Penggunaan video yang menarik salah satunya dengan membuat video animasi yang interaktif-animatif. Siswa perlu gambaran dalam mengkonstruksi pengetahuannya, khususnya dalam mata pelajaran IPS. Perilaku-perilaku sosial yang dapat digambarkan dengan menggunakan

animasi yang interaktif dapat menjadi media pembelajaran yang tepat di masa pandemi.

Oleh sebab itu, penelitian ini membahas respon siswa Sekolah Dasar (SD) terhadap video pembelajaran IPS dengan animasi yang interaktif. Hasil ini diharapkan menjadi acuan para guru untuk mempertimbangkan pembuatan video yang interaktif dan animatif di sekolah dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pembelajaran IPS di kelas tinggi.

METODE PENELITIAN

Metodologi penelitian menggunakan metode deskriptif kuantitatif, diolah dalam bentuk presentase berdasarkan kualifikasi respons para siswa. Penelitian ini dilakukan di sekolah dasar yang berbeda-beda. Para observer meneliti respons siswa. Pengisian data dipandu melalui *google form* yang berisi indikator minat dan respon siswa terhadap video pembelajaran yang telah dibuat oleh masing-masing observer dalam pembelajaran tematik dan termasuk di dalamnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Kelas yang diambil adalah kelas tinggi. Seluruh siswa dari tiga sekolah tersebut berjumlah 104 siswa. Dalam pelaksanaannya, para observer juga didampingi oleh guru yang merupakan wali kelas pada kelas yang diobservasi. Hal tersebut untuk memudahkan observer dalam berkoordinasi dan menanyakan penyebab beberapa siswa yang tidak merespons pada saat pembelajaran berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada saat kegiatan belajar daring di masa pandemi. Para peneliti yang mendampingi langsung terdiri dari 3 orang mengobservasi sekolah yang berbeda. Tempat penelitian dilakukan di beberapa Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya dan Kabupaten Majalengka, dengan fokus pada di kelas 4 Sekolah Dasar (SD)

Penelitian dilakukan dengan mengajar di kelas tersebut dengan fokus materi pembelajaran IPS. Meskipun observer juga mengajar secara tematik integratif, Namun pembahasan dan perancangan video untuk

pembelajaran IPS mendominasi. Terutama video yang disajikan adalah video animasi dengan alur cerita yang memuat ilmu-ilmu sosial. Pada pelaksanaannya, siswa dipimpin belajar oleh observer menggunakan aplikasi WhatsApp, kemudian siswa diarahkan untuk menonton video pembelajaran animasi yang dikirimkan langsung maupun diakses melalui Youtube. Kemudian, secara langsung observer mencatat bagaimana respons setiap siswa terhadap video pembelajaran tersebut.

Hasil penelitian didapat dari respon-respon siswa yang bervariasi, dari awal sampai akhir pembelajaran di satu hari itu. Adapun jumlah seluruh siswa ada 104 siswa dari 3 sekolah yang berbeda, di Kabupaten Tasikmalaya dan Cikasarung, Kabupaten Majalengka.

Adapun indikator respon pada video interaktif tersebut, diklasifikasikan menjadi 3 respon utama, yaitu respon positif, respon negative, dan tidak ada respon. Tabel 1 berikut adalah deskripsi respon dari par siswa, sebagai berikut:

Tabel 1
Deskripsi Respon

Indikator	Respon Positif (+)	Tidak ada respon	Respon Negatif (-)
Siswa merespons dengan ucapan senang, suka, dan sebagainya secara langsung	√		
Siswa antusias dalam bertanya isi video dan menanggapi hal-hal terkait pembelajaran yang disampaikan dalam video.	√		

Siswa hadir namun tidak pernah merespons secara verbal baik lisan maupun tulisan dari awal hingga akhir.		√	
Siswa terdata sebagai siswa di kelas tersebut namun tidak mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir.			√
Siswa secara verbal baik lisan maupun tulisan mengungkapkan ketidaksukaan terhadap video.			√

Dari hasil penelitian tersebut, terlihat bahwa dari 41 siswa, terdapat para siswa yang merespons positif sekitar 61% atau 25 orang. Sedangkan 39% tidak ada respons yaitu 16 siswa. Tidak ada respons negatif yang ditemukan pada hasil penelitian ini. Para siswa antusias dalam menyimak materi IPS melalui video animasi. Tidak jarang, dalam merespon positif, siswa-siswa mengajukan pertanyaan-pertanyaan terkait materi. Siswa yang tidak merespon merupakan siswa yang terdata dalam penelitian, akan tetapi tidak hadir dalam kelas.

b) Hasil Respons Siswa Kelas 5 SDN Layungsari pada Gambar 2.

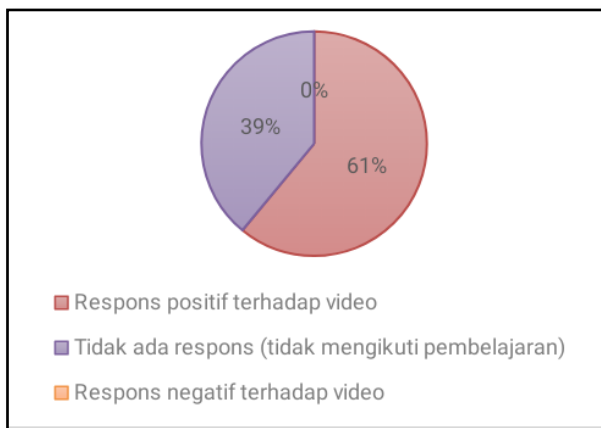


Gambar 2
Presentasi Respon Siswa Kelas 5 di SDN Layungsari

Dari Gambar. 2, menunjukkan sebanyak 41 siswa, yang merespons positif sangat besar yaitu 88% persen atau berjumlah 36 siswa. Sisanya 12% atau berjumlah 5 orang siswa tidak ada respons. Begitupun di kelas ini tidak ditemukan respons negative, baik melalui ucapan ketidaksukaan atau respon lain. Di sekolah ini, besar respon positif siswa terhadap video animasi dibandingkan tidak ada respon. Para siswa memiliki ketertarikan dalam menonton video animasi karena mereka sering melihat tontonan animasi di televisi. Para siswa juga aktif bertanya mengenai materi dalam video dan memberikan respon kesukaan terhadap video animasi tersebut. Hal ini juga, memberi kesan bahwa para siswa lebih berminat

Setelah disusun deskripsi repon, diagram berikut adalah diagram hasil penelitian terhadap respon para siswa di 3 sekolah di Kabupaten Tasikmalaya dan Kabupaten Majalengka, antara lain:

a) Hasil respons Siswa Sekolah Dasar di Manonjaya ditunjukkan pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 1.
Presentase Respon Siswa

dalam menerima materi dalam bentuk lain yang interaktif, terutama video animasi.

c) Hasil Respons Siswa Kelas 4 SDN Cikasarung yang ditampilkan pada Gambar 3

Dari hasil presentase pada Gambar.3, terdapat, mayoritas siswa, dengan presentase paling besar yaitu 91% atau berjumlah 20 orang siswa merespons positif. Sisanya 9% atau berjumlah 2 orang siswa tidak merespons. Tidak ada pula respons negatif yang ditemukan. Respon positif tinggi ditunjukkan oleh para siswa di sekolah ini. Siswa-siswa dapat mengamati video animasi sembari belajar. Para siswa merespon kesenangan, sesuai dengan pertanyaan dari guru. Respon negative tidak terlihat atau ditunjukkan, karena mereka melihat satu penyajian berbeda dalam belajar. Sementara itu, tidak ada respon dari siswa karena siswa-siswa tersebut terdapat dalam penelitian, tetapi tidak hadir dari awal hingga akhir pembelajaran di kelas.



Gambar 3

Presentase Respon Siswa Kelas 4 SDN Cikasarung

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa sebagian besar memiliki antusiasme tinggi terhadap video animasi yang interaktif khususnya dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran menggunakan media video pembelajaran animatif-interaktif dikatakan efektif sebagai media pembelajaran dalam kondisi belajar jarak jauh di masa pandemi. Hal ini dapat menjadi acuan para guru dalam membuat berbagai video animasi lainnya yang lebih bervariasi. Terlebih beberapa guru pembimbing

mengatakan pemberian tugas dan diskusi setiap hari dilaksanakan dominan menggunakan aplikasi WhatsApp saja, yang dikhawatirkan siswa merasa bosan dan jenuh dalam penyampaian guru. Video pembelajaran dapat dibuat dengan semenarik mungkin, terutama dalam pembelajaran IPS yang membutuhkan gambaran-gambaran secara kontekstual.

Video interaktif merupakan satu media terutama dalam pembelajaran, dalam meningkatkan antusias atau minat individu terhadap materi atau bahan ajar di kelas. Hal ini relevan dengan Rosmaya (2019), Kristianto (2018), dan Ridha (2021), sebagaimana pemanfaatan video efektif dalam meningkatkan minat dan memberi kemudahan bagi peserta didik memahami materi atau bahan kajian yang dipelajari. Hal ini juga diperkuat melalui pernyataan Ridha, (2021), dimana pemanfaatan video interaktif dapat digunakan sebagai sarana atau media pendukung pembelajaran yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, serta dapat didokumentasikan dengan baik dan aman.

KESIMPULAN

Video pembelajaran adalah salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan guru di dalam kelas, untuk meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Video pembelajaran interaktif merupakan dari media pembelajaran online yang menjadi solusi dalam proses pembelajaran, terutama dalam pemecahan masalah akses belajar siswa. Penelitian ini memberikan kesimpulan bahwa penggunaan video pembelajaran yang animatif-interaktif efektif sebagai media pembelajaran, terutama di masa pandemic Covid 19. Dengan demikian video pembelajaran yang animatif-interaktif relevan dapat dalam Pembelajaran IPS kelas tinggi. Melalui pemanfaatan video pembelajaran interaktif, sebagian besar siswa memiliki ketertarikan, dimana video pembelajaran animatif-interaktif membantu belajar di rumah.

Rekomendasi dan Saran

Guru harus menjadi kreatif dan selalu mengembangkan kompetensi, mengenai pembelajaran dan manajemen kelas. Diharapkan para guru mampu menggali kreativitas setiap hari dalam menyampaikan pembelajaran pada siswa khususnya di masa pandemi ini. Khususnya dalam pembelajaran IPS yang tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah atau komunikasi satu arah. Terlebih, belajar di rumah, dimana siswa harus diberikan gambaran materi yang bisa dipahami dan dikemas di dalam sebuah video atau media interaktif yang disukai mereka.

Tidak hanya para guru, orang tua sebagai pendamping belajar harus selektif dalam memilih tontonan anak. Siswa SD masih harus difilter dalam segala hal, apalagi smartphone yang tidak hanya ada hal positif di dalamnya, namun juga hal negatif yang perlu dihindari. Anak bisa disarankan untuk menonton banyak video pembelajaran yang menyenangkan di *Youtube*, dan media penghubung lain yang mudah diakses.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Nurul, U., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas XIPS. *Jurnal Edukasi*, 5, 19-23
- Anugraha, A.(2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar.*Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*,10,282-289
- Bustanil,M.,Asrowi.,&Deny,T.A.(2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial di Sekolah Menengah Kejuruan.*Jurnal Teknologi Pendidikan*,2 1,119-134
- Dwi,B.,Aisyah,A.,dkk.(2020). Analisis Keefektifan Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. [Online]. Tersedia di <https://www.ummaspul.ejournal.id>. [diakses tanggal 17 Desember 2020]
- Hanum,S.N. (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Vokasi*,3,90-102
- Istiqlal, A. (2018). Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses. *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3(2), 139–144.
- Johari,A.,Syamsuri,H.,&Maman,R.(2014). Penerapan Media Video dan Animasi Pada Materi Memvakum dan Mengisi Refrigeran Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Journal of Mechanical Engineering Education*, 1,8- 15
- Kristianto, J., Priharti, D., & Abral, A. (2018). Efektifitas Peyuluhan Kesehatan Gigi Dan Mulut Dengan Media Video Melalui WhatsApp Dalam Meningkatkan Derajat Kesehatan Gigi Dan Mulut Di Panti Asuhan Yos Sudarso Jakarta. *Quality : Jurnal Kesehatan*, 12(1), 8–13. <https://doi.org/10.36082/qjk.v12i1.24>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95.
- Nadir.(2009).*Ilmu Pengetahuan Sosial 1*. Surabaya: Amanah Pustaka.
- Nasution,P.I.M.(2016).S trategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning Pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqro*,10,1-14
- Ridha, M. (2021). Efektifitas Penggunaan Media Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar Saat Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 154–162. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/925>

Rosali,S.E.(2020).Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid- 19 di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Journal Geography Science Education Explored*, 1,21-30

Rosmaya, I., Sulaeman, S., & Purwati, N. H. (2019). Pengaruh Video Interaktif dan Media Gambar terhadap Kemampuan Merawat Diri pada Anak Tunagrahita. *Journal of Telenursing (JOTING)*, 1(1), 17–26.
<https://doi.org/10.31539/joting.v1i1.494>

Sapriya.(2006).Konsep Dasar IPS. Bandung: UPI Press.

Somantri,N.(2001).Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS .Bandung:PT. Remaja Rosdakarya. Undang-Undang-Nomor 2 Tahun 1989tentangSistem Pendidikan Nasional.

Permatasari,S.I.,Nana,H.,&Aan,S.B.(2019).Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Hands Move Dengan Konteks Lingkungan Pada Mapel IPS. *JurnalPendidikandanPembelajaranDasar* ,6,34-48

Prautama,A.R.(2018).Resume Jurnal Media Pembelajaran Video Animasi. [Online]. Tersedia di [https://www.researchgate.net>publication](https://www.researchgate.net/publication) . [diaksestanggal17Desember2020

Warif, M. (2019). Strategi Guru Kelas dalam Menghadapi Peserta Didik yang Malas Belajar. *TARBAWI : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(01), 38–55.
<https://doi.org/10.26618/jtw.v4i01.2130>