



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154.

e-mail: jpgsd@upi.edu

website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENUMBUHKAN KARAKTER MANDIRI BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Alisha Trista Imani¹, Sandi Budi Iriawan², Ari Arasy Magistra³

^{1,2,3}Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: alishatrista@upi.edu

ABSTRACT

This research aims to develop a learning media based animation video to grow independence of student's learning. This media was developed by using Design and Development (D&D) method with the developed model by Richey and Kliem, namely PPE (planning, production, and evaluation). The results of this study are; (1) an animation video has been developed that can be used in the sub-theme "Tugasku Sehari-hari di Rumah"; (2) validation results from the experts obtained 93,06% in the "very good" category. For the media design obtained 97.9% in the "very good" category, then for the material assessment obtained 97.2% in the "very good" category. Lastly, the assessment on the language used obtained 84.09% in the "good" category; and (3) after the animation video was tested on 5 second grade students during learning, the result of the observation showed that the independence of student's learning with 5 indicators obtained an average percentage 73% in the "good" category.

Keywords: learning media, animation video, learning independence

ARTICLE INFO

Article History:

Submitted/Received

05 Jan 2025

First Revised

20 Jan 2025

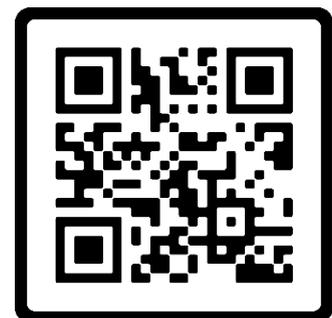
Accepted

25 Feb 2025

First Available online

01 Apr 2025

Publication Date 01 Apr 2025



ISSN 3048-0140



1. PENDAHULUAN

Dalam proses pendidikan di sekolah, belajar merupakan salah satu kegiatan yang paling pokok. Belajar dipandang sebagai proses alami yang dapat membawa perubahan pada pengetahuan, tindakan, dan perilaku seseorang. Berhasil atau tidaknya siswa dalam pembelajaran tergantung pada proses pembelajarannya. Pembelajaran merupakan proses yang dihasilkan melalui keterlibatan aktif individu dalam merefleksikan pengalaman dan tindakan yang ia praktikkan di lingkungan tertentu (M. Huda, 2013, hlm. 38). Sehingga dalam hal ini diharapkan siswa dapat belajar secara mandiri.

Dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Proses Pembelajaran pada Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa kemandirian belajar merupakan penentu keberhasilan belajar siswa. Siswa tidak lagi tergantung pada penjelasan detail guru dalam setiap materi, namun diharapkan siswa dapat menciptakan kegiatan belajarnya sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Hidayat, dkk. (2020, hlm. 149) mengemukakan bahwa kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang dilakukan seseorang tanpa bergantung pada bantuan orang lain sebagai suatu peningkatan dalam hal pengetahuan, keterampilan, atau pengembangan prestasi, yang meliputi menentukan dan mengelola sendiri bahan ajar, waktu, tempat, serta memanfaatkan berbagai sumber belajar. Sedangkan Tirtaraharja dan Sulo, 2005 (dalam Larasati, 2020, hlm. 127) menyatakan bahwa kemandirian belajar diartikan sebagai aktivitas belajar yang berlangsungnya lebih didorong oleh kemauan sendiri, pilihan sendiri, dan disertai rasa tanggung jawab dari diri pembelajar.

Siswa dikatakan sudah memiliki kemandirian belajar jika memenuhi beberapa indikator. Indikator kemandirian belajar yang adaptasi dari Sanjayanti, dkk., 2015 (dalam Maksun, dkk., 2020, hlm. 77), sebagai berikut, 1) Percaya diri, 2) Disiplin, 3) Inisiatif, dan 4) Bertanggung jawab. Sedangkan menurut teori Hermawan Aksan (dalam Salmiah, 2019, hlm. 36) ciri-ciri siswa yang memiliki nilai karakter mandiri yaitu, berinisiatif dalam segala hal, mampu mengerjakan tugas rutin yang dipertanggung jawabkan kepadanya tanpa mencari pertolongan orang lain, memperoleh kepuasan dari pekerjaannya, mampu mengatasi rintangan yang di hadapi, mampu berpikir kritis, kreatif dan, inovatif terhadap tugas yang diberikan, dan tidak merasa rendah diri apabila harus berbeda pandangan dengan orang lain dan berani mengemukakan pendapat di hadapan orang banyak.

Berdasarkan permasalahan ditemukan selama pembelajaran tatap muka di salah satu sekolah di Kabupaten Garut, masih terdapat banyak siswa yang terbiasa dengan pembelajaran jarak jauh (daring). Siswa tidak hadir dalam pembelajaran, abai terhadap tugas yang diberikan guru, dan pasif dalam aktivitas pembelajaran. Kurangnya inisiatif dari siswa menyebabkan kegiatan pembelajaran tidak hidup.

Hal ini disebabkan karena tidak menariknya proses pembelajaran, di mana penggunaan media selama proses pembelajaran masih belum sering diterapkan. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran menjadikan peserta didik bosan dan tidak tertarik dalam pembelajaran. Pentingnya penggunaan media pembelajaran dikemukakan dalam penelitian Kurniawan dan Trisharsiwi, 2016 (dalam Novita, 2019, hlm. 65) bahwa media pembelajaran, menjadikan peserta didik senang, tertarik, dan antusias selama proses pembelajaran berlangsung juga hasil belajar dapat diperoleh dengan maksimal.

Jenis-jenis media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan karakter kemandirian belajar siswa diantaranya buku cerita bergambar dan video animasi. Video animasi adalah media audible (dapat didengar) dan media visible (dapat dilihat) yang artinya media tersebut dapat memperlihatkan tampilan video serta suara kepada siswa. Media video animasi sewajarnya memiliki pesan-pesan yang positif yang disisipkan melalui adegan maupun dialog. Video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena terbukti menarik perhatian, meningkatkan retensi, dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek, dan hubungan-

hubungannya (Puspita, 2017).

Animasi dapat digunakan untuk menjelaskan suatu materi yang secara nyata tidak dapat terlihat oleh mata, dengan cara melakukan visualisasi, maka materi yang dijelaskan dapat tergambarkan. Media animasi dapat memberikan daya tarik atau memunculkan fokus baru terhadap sesuatu yang perlu dibantu sehingga dapat menarik perhatian peserta didik untuk lebih bersemangat dalam mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. (Dewi, dkk., 2018, hlm. 167).

Salah satu hal penting yang diperlukan dalam media video animasi adalah penulisan naskah dan storyboard. Naskah yang menjadi bahan narasi disaring dari isi belajaran yang kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan. Narasi merupakan penuntun untuk memikirkan bagaimana visualisasi materi pelajaran. Sedangkan menurut Luther, 1994 (dalam Hafiz, 2015, hlm. 38) storyboard adalah deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan objek serta perilakunya yang dapat dituangkan melalui simbol maupun teks.

Berdasarkan paparan di atas, maka dikembangkan media video animasi yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa di kelas II Sekolah Dasar khususnya pada subtema “Tugasku Sehari-hari di Rumah” pembelajaran 3.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis desain dan pengembangan atau *Design and Development* (D&D) yang di definisikan oleh Richey dan Klein. Sedangkan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan mengacu pada model PPE (*Planning, Production, and Evaluation*). Penelitian ini diawali dengan kegiatan perencanaan, yaitu menganalisis materi yang akan dijadikan konten dalam video animasi dan perangkat lunak apa yang akan digunakan dalam mendesain video animasi. Selanjutnya tahap produksi menggunakan aplikasi yang sudah ditentukan. Tahap evaluasi merupakan kegiatan menilai media pembelajaran yang melibatkan *expert judgement* oleh para ahli dan uji coba produk akhir kepada 5 siswa kelas II Sekolah Dasar.

Partisipan dan Lokasi Penelitian

Beberapa partisipan dalam penelitian ini yaitu guru kelas II Sekolah Dasar, 5 orang siswa, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penelitian dilakukan di sebuah sekolah negeri yang berlokasi di Kabupaten Garut.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah pedoman wawancara, kuesioner, dan pedoman observasi.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Validasi

Variabel	Indikator
Media	Tampilan yang menarik Visual Audio Penggunaan Media
Materi	Kesesuaian materi Indikator karakter mandiri Penggunaan media

Bahasa Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia Dialogis dan Interaktif Komunikatif Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Observasi Karakter Kemandirian Belajar Siswa

Aspek yang diamati	Indikator
Percaya Diri	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan tugas tanpa bantuan - Mengemukakan pendapat di depan kelas
Bertanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Kesadaran akan tugas
Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> - Hadir tepat waktu - Mengumpulkan tugas tepat waktu
Inisiatif	<ul style="list-style-type: none"> - Berinisiatif menjawab pertanyaan
Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu memikirkan sebuah solusi dari suatu permasalahan.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Desain Media Video Animasi

Tahap desain dalam penelitian ini bertujuan untuk menyusun prototipe produk yang dikembangkan. Hal ini berupa rancangan awal media video animasi berdasarkan beberapa tahap yang dilakukan sebelumnya. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam proses belajar-mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai dengan kebutuhan lapangan atau siswanya. Beberapa tahap yang dilakukan, yaitu menentukan konten pembelajaran, analisis kebutuhan perangkat lunak dan keras, menyusun storyboard video animasi, dan proses pembuatan media video animasi.

Penentuan konten dilakukan sebagai bahan untuk isi pada media yang dikembangkan agar penggunaannya efektif dan tepat sasaran. Fokus materi yang dimuat pada media ini sesuai dengan permasalahan yang ditemukan, yaitu mengenai kemandirian belajar. Berdasarkan pendapat Hidayat, dkk. (2020: 149) mengemukakan bahwa kemandirian belajar adalah aktivitas belajar yang dilakukan seseorang tanpa bergantung pada bantuan orang lain sebagai suatu peningkatan dalam hal pengetahuan, keterampilan, atau pengembangan prestasi. Maka dari itu, dipilih tema 3 “Tugasku Sehari-hari” subtema 1 “Tugasku Sehari-hari di Rumah” pada pembelajaran 3 yang memuat pelajaran Bahasa Indonesia dan Matematika.

Perangkat lunak yang digunakan, yaitu *doratoon* dan *VN video editor*. *Doratoon*. Program ini digunakan sebagai alat untuk mendesain video animasi yang dikembangkan berdasarkan materi dan *storyboard* yang sudah disusun. *VN* merupakan aplikasi multimedia yang dirancang untuk

mengedit video secara offline. Aplikasi ini digunakan untuk memasukkan audio atau *voice over* dan *sound effect* pada video animasi yang dikembangkan.

Selanjutnya, tahap penyusunan *storyboard* yang berguna untuk memaparkan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video animasi. Menurut Luther, 1994 (dalam Hafiz, 2015, hlm. 38) *storyboard* adalah deskripsi dari setiap scene yang secara jelas menggambarkan objek serta perilakunya yang dapat dituangkan melalui simbol maupun teks. Secara garis besar, *storyboard* merupakan poin-poin dalam video yang menjelaskan langkah-langkah pada setiap *scene* sehingga jelas dan terarah berdasarkan materi yang sudah ditentukan sebelumnya.

Storyboard terdiri atas:

- a. Nama tokoh yang berada dalam cerita yaitu Adit sebagai tokoh utama, Kak Lia sebagai kakaknya Adit, Ibu Guru, Danu sebagai teman Adit di sekolah, dan peran pendukung seperti ayah dan ibu.
- b. Alur cerita (*storyline*) menggambarkan deskripsi jalan cerita pada video animasi.
- c. Visual, dalam hal ini berisi deskripsi visual apa yang akan ditampilkan berdasarkan jalan cerita.
- d. Narasi atau *voice over* merupakan teks yang akan didubbing oleh para tokoh dan narator.

Penilaian Para Ahli

Penilaian para ahli melibatkan tiga ahli yang terdiri atas, ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Penilaian ahli bertujuan untuk mengetahui apakah media video animasi layak digunakan atau tidak, selain itu, hasil penilaian dari para ahli ini kemudian dijadikan dasar dalam melakukan revisi agar media yang dikembangkan dapat menjadi lebih baik. Adapun penilaian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Skala Likert dengan skor 4 (Sangat Baik), skor 3 (Baik), skor 2 (Kurang Baik), dan skor 1 (Tidak Baik).

Pada penilaian ahli materi terdapat 18 penilaian dengan 3 aspek penilaian, yaitu: 1) Kesesuaian materi, 2) Indikator Kemandirian, dan 3) Penggunaan Media. Hasil penilaian menunjukkan jumlah skor 70 dari 72 skor yang diharapkan. Secara keseluruhan materi pada video animasi dapat dikategorikan “Sangat Baik” dengan nilai persentase 97,2% berdasarkan rubrik penilaian.

Pada penilaian ahli bahasa terdapat 4 aspek penilaian, yaitu: 1) Kelugasan bahasa, 2) Dialogis dan interaktif, 3) Komunikatif, dan 4) Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik. Hasil penilaian diperoleh jumlah skor 37 dengan skor maksimal 44. Secara keseluruhan bahasa yang digunakan pada video animasi mendapatkan nilai 84,09% dengan kategori “Sangat Baik”

Pada penilaian ahli media terdapat 4 aspek penilaian, yaitu: 1) Tampilan media, 2) Visual, 3) Audio, dan 4) Penggunaan media. Setelah dilakukan 2 kali tahap penilaian, maka diperoleh rata-rata akhir penilaian 97,9% dengan kategori “Sangat Baik” berdasarkan rubrik penilaian.

Tabel 3. Hasil penilaian para ahli

Ahli	Persentase	Kategori
Materi	97,2%	Sangat baik
Bahasa	84,09%	Sangat baik
Media	97,9%	Sangat baik
Rata-rata	93,06%	Sangat baik

Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi penilaian para ahli menunjukkan video animasi yang dikembangkan dalam kategori “Sangat Baik” untuk digunakan.

Karakter Kemandirian Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Video Animasi “Aku Bisa Sendiri”

Produk akhir yang berupa video animasi diaplikasikan kepada 5 orang siswa dengan tingkat kemandirian yang tergolong rendah berdasarkan hasil wawancara bersama guru. Siswa diberikan pembelajaran menggunakan video animasi yang sudah direvisi berdasarkan saran perbaikan dari para ahli.

Tabel 4. Hasil observasi kemandirian belajar siswa

Aspek	Persentase	Kategori
Percaya diri	80%	Baik
Tanggung jawab	80%	Baik
Disiplin	75%	Baik
Inisiatif	60%	Cukup baik
Berpikir kritis, kreatif, dan inovatif	70%	Baik
Rata-rata	73%	Baik

Pada aspek penilaian percaya diri terdapat 2 indikator sikap yang dinilai, yaitu mampu bersikap percaya diri dalam mengerjakan tugasnya dan mengemukakan pendapat di depan kelas. Pada indikator mengerjakan tugas, terdapat satu siswa berinisial HS yang belum menunjukkan sikap tersebut karena sering kali tugas yang dikerjakan tidak sesuai instruksi dan masih terdapat tulisan orang tua dalam tugasnya. Namun setelah digunakannya media video animasi, siswa HS sudah mulai memperlihatkan sikap mampu mengerjakan tugasnya sendiri dengan mendapat skor 3, walaupun sesekali perlu dibantu saat menulis jawaban. Dalam hal ini, siswa HS perlu diberikan motivasi baik dari guru maupun teman-temannya agar mampu mengerjakan tugasnya sendiri. Sedangkan keempat siswa lainnya sudah mampu menunjukkan sikap tersebut secara baik dengan memperoleh skor 4. Hal ini ditunjukkan dengan sigapnya mereka mengerjakan tugas yang diperintahkan, walaupun beberapa sering bertanya ke depan karena kurang mengerti. Sebelum penggunaan media didapatkan bahwa 4 dari 5 orang siswa sudah terlihat mampu menjawab pertanyaan atau mengemukakan pendapatnya di depan kelas, hanya terdapat dua siswa berinisial HS dan SK yang belum mampu menunjukkan sikap tersebut. Setelah penggunaan media, siswa SK sesekali mau menjawab pertanyaan yang diberikan dengan mendapat skor 2 walaupun perlu dibujuk berkali-kali, sedangkan siswa HS belum mampu menunjukkan sikap tersebut dengan mendapat skor 1 karena cenderung pendiam dan lebih senang sendiri. Pemberian motivasi pun belum cukup membuat siswa HS tergerak untuk dapat menjawab pertanyaan di depan kelas.

Pada aspek tanggung jawab dalam mengerjakan tugas atau PR, terdapat 4 dari 5 siswa dengan inisial HS, SK, DE, dan MT yang belum menunjukkan sikap tersebut, mereka sering kali lalai atau lupa terhadap tugasnya. Setelah media video animasi digunakan, keempat siswa tersebut sudah mampu mengerjakan tugasnya masing-masing. Siswa dengan inisial DE dan MT menunjukkan perubahan yang baik dengan memperoleh skor 3, keduanya termotivasi untuk mengerjakan tugas seperti tokoh "Adit" dalam video animasi. Selanjutnya, untuk siswa SK perlu diingatkan secara perlahan karena konsentrasinya mudah terganggu. Sedangkan, untuk siswa HS diperlukan perhatian khusus karena perlu dibantu dalam menulis. Keduanya sudah mampu memperlihatkan tanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya.

Pada aspek penilaian sikap disiplin terdapat 2 indikator penilaian, yaitu mampu menunjukkan sikap hadir di kelas dan mengumpulkan tugas tepat waktu. Dalam indikator hadir tepat waktu ke sekolah terdapat 2 dari 5 siswa dengan inisial HS dan MT yang belum mampu menunjukkan sikap tersebut. Setelah digunakan media video animasi, ternyata kedua siswa tersebut belum mampu menunjukkan sikap datang ke sekolah tepat waktu dengan mendapat skor masing-masing 1. Keduanya masih datang ke sekolah sesuai kedendaknya, bahkan melebihi batas waktu yang sudah

ditetapkan sekolah. Terdapat banyak faktor yang menyebabkannya, seperti kurangnya perhatian dari orang tua dan tidak ada yang mengantar siswa tersebut ke sekolah. Sedangkan ketiga siswa lainnya sudah mampu menunjukkan sikap hadir tepat waktu bahkan sebelum video animasi diaplikasikan. Sedangkan pada indikator mampu mengumpulkan tugas tepat waktu, terdapat 2 dari 5 siswa dengan inisial SK dan AS yang mampu menunjukkan sikap mengumpulkan tugas dengan tepat waktu, sedangkan 3 siswa lainnya dengan inisial HS, DE, dan MT belum mampu menunjukkannya. Namun, setelah penggunaan media video animasi, seluruh siswa sudah mampu mengumpulkan tugas tepat waktu. Siswa DE mengatakan bahwa ia tidak bermain setelah pulang sekolah karena harus mengerjakan tugasnya. Sedangkan siswa MT mendapat skor 2 karena perlu perhatian khusus dan diperingatkan secara berkala kepada orang tuanya. Mereka saling termotivasi untuk mengumpulkan tugas tepat waktu karena terdapat reward yang sudah dijanjikan.

Dalam hal berinisiatif menjawab pertanyaan tanpa diminta, terdapat 2 siswa dengan inisial AS dan MT yang sudah menunjukkan sikap tersebut dengan aktif dalam proses pembelajaran, namun untuk siswa AS tidak seaktif siswa MT. Sedangkan 3 siswa lainnya dengan inisial HS, SK, dan DE belum menunjukkan sikap tersebut. Setelah penggunaan video animasi, siswa MT semakin menunjukkan sikap aktif dalam kelas (mendapat skor 4) dengan selalu menjawab pertanyaan yang guru ajukan, bahkan siswa MT berkata “Kan biar kayak Adit bu”. Sedangkan ketiga siswa tersebut belum juga menunjukkan sikap inisiatif. Namun, untuk siswa SK dan DE mendapat skor 2 karena dapat menjawab pertanyaan jika diminta dan diberikan sebuah reward, sedangkan siswa HS mendapat skor 1 karena cenderung pendiam dan tidak mudah dibujuk saat diminta untuk menjawab pertanyaan. Hal ini membuat pembelajaran didominasi oleh siswa yang aktif.

Pada aspek mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif ketika dihadapkan sebuah masalah terdapat 3 dari 5 siswa dengan inisial HS, SK, dan DE yang sama sekali tidak menunjukkan sikap tersebut. Sedangkan 2 siswa lainnya dengan inisial AS dan MT terlihat ada sikap mau berusaha. Setelah media digunakan, ketiga siswa mendapat skor masing-masing 2 karena masih pasif saat berdiskusi.. Selanjutnya, siswa AS menunjukkan sikap yang sama, yaitu aktif walaupun terkadang diam tergantung pada suasana hatinya. Untuk siswa MT menunjukkan perubahan yang sangat baik dengan mendapat skor 4, hal ini ditunjukkan ketika bekerja dalam kelompok, ia sering memberikan pendapatnya dan berani menjadi perwakilan kelompoknya.

Secara keseluruhan, penggunaan media berbasis video animasi memudahkan siswa mengingat nilai-nilai karakter, khususnya pada indikator percaya diri dan bertanggung jawab dalam mengerjakan tugasnya. Belajar dengan menggunakan indera ganda, yaitu pandang dan dengar berdasarkan konsep Levie (1975) dan Paivio (1971) akan membuat siswa belajar lebih banyak jika materi disajikan dengan stimulus pandang atau dengar saja. Perbandingan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% dengan indera lainnya (dalam Arsyad, 2014, hlm. 13).

Namun perlu diketahui bahwa karakter dibentuk melalui pembiasaan. Pembiasaan bermula dari pengetahuan. Pengetahuan yang baik dan terbiasa dilakukan akan membentuk karakter (Irawan, 2021, hlm 298). Maka dari itu, selain penggunaan media yang dapat menarik perhatian siswa, perlu dibarengi dengan pembiasaan-pembiasaan baik yang guru contohkan kepada siswa dalam kegiatan sehari-hari. Pemutaran video animasi yang berulang-ulang mendorong siswa untuk meniru perilaku tokoh-tokoh baik dalam film animasi, artinya dengan pembiasaan pemberian nilai-nilai membuat karakter baik anak mulai terbentuk. Ada anak yang sebelumnya tidak percaya diri dalam mengerjakan tugasnya, setelah menyajikan media video animasi siswa tersebut mampu mengerjakan tugasnya sendiri tanpa ragu-ragu, ternyata anak meniru tokoh “Adit” dalam video animasi.

4. SIMPULAN

Desain pengembangan media video animasi untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar dibuat berdasar pada 5 indikator kemandirian belajar yang sudah ditentukan, seperti percaya diri,

tanggung jawab, inisiatif, disiplin, dan berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Media berbasis video animasi ini memuat cerita yang sesuai untuk siswa kelas II Sekolah Dasar pada subtema 3 “Tugasku Sehari-hari di Rumah” pembelajaran 3 yang tersusun dalam *storyboard* sebelumnya. Di dalam media memuat berbagai unsur, seperti animasi, audio, gambar, tulisan, dan musik.

Hasil validasi dari para ahli memperoleh nilai 93,06% dengan kategori “sangat baik”. Untuk penilaian desain media sebesar 97,9% dengan kategori “sangat baik”, selanjutnya pada penilaian materi memperoleh 97,2% dengan kategori “sangat baik”, dan terakhir penilaian pada bahasa yang digunakan mendapat hasil 84,09% dengan kategori “sangat baik”. Dari ketiga hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media untuk menumbuhkan karakter mandiri belajar siswa kelas II Sekolah Dasar dengan beberapa saran perbaikan yang disampaikan oleh para ahli.

Karakter kemandirian belajar siswa kelas II Sekolah Dasar dengan 5 indikator penilaian memperoleh persentase rata-rata 74,2% dengan kategori “Baik”. Namun terdapat satu indikator, yaitu inisiatif yang tergolong “cukup baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan mampu memberikan perubahan baik pada karakter mandiri belajar siswa, namun sebaiknya penggunaan media ini tidak hanya dilakukan sekali serta perlu dibarengi dengan adanya pembiasaan-pembiasaan baik dalam lingkungan sekolah, rumah, maupun masyarakat. Sehingga pertumbuhan karakter mandiri belajar dapat terlihat jelas.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. (2014). *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Jakarta: Rajawali Pers
- Dewi, A. C. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Inquiry Berbantuan Media Animasi Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA*. *Journal for Lesson and Learning Studies*. 1(3): 154–161. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15371>.
- Hafiz, Rinal. (2015). *Perancangan Permainan Edukasi Senam Otak dengan Model Instructional Games pada Madrasan Ibtidiyah At-Taqwa Berbasis Multimedia*. (Skripsi). Jakarta: Universitas Islam Negeri.
- Hidayat, dkk. (2020). *Kemandirian Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19*. *Perspektif Ilmu Pendidikan*. 34(2):147-154. DOI:[10.21009/PIP.342.9](https://doi.org/10.21009/PIP.342.9)
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Irawan, Desi Cahyani, Ahmad Rafiq, dan Firiani. (2021). *Media Video Animasi Guna Meningkatkan Sikap Tanggung Jawab pada Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*. 9(2): 294-301. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/index>.
- Larasati, Icha, Joharman, & M. Salimi. (2020). *Hubungan Kemandirian Belajar dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar di Kecamatan Buluspesantren*. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*. 2(2): 125-135. <https://ejournal.upi.edu/index.php/edubasic>
- Maksum, Arifin dan Ika. (2020). *Analisis Profil Kemandirian Belajar Mahasiswa di Perguruan Tinggi*. *Jurnal Parameter*. 32(1): 75-86. DOI:doi.org/10.21009/parameter.321.05
- Novita, Lina, Elly Sukmanasa, dan Mahesa Yudistira Pratama. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Video terhadap Hasil Belajar Siswa SD*. *Indonesian Journal of Primary Education*. 3(2): 64-72. (Tersedia Online:<https://ejournal.upi.edu/index.php/IJPE/index>).
- Puspita. (2017). *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 9 Tangerang Selatan*. Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/36637>
- Ristiliana, Salmiah & Ummi Mawaddah. (2019). *Analisis Karakter Mandiri Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di Madrasah Aliyah Nurul Hidayah Bantan*. *SJEE: Scientific Journals of Economic Education*. 3 (2): 33-40.