



Pengembangan Video Animasi Berbasis *Storytelling* untuk Meningkatkan Prestasi Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Zumrotus Sa'diyah¹, Nurul Mahruzah Yulia², Kuni Lu'luatun Nafisah³

Universitas Sunan Giri^{1,2,3}, Bojonegoro, Indonesia

Email: Afia7503@gmail.com

Informasi Artikel	Abstract
<p>Submitted: 22-08-2024 Revised: 25-11-2024 Published: 17-12-2024</p> <p>Keywords: Learning Media Development, Storytelling, Learning Results</p>	<p><i>This study aims to describe the process and results of developing story-based animated videos for improving student learning outcomes in Pancasila Education subjects in grade IV of Madrasah Ibtidaiyah. We employed the R&D (Research and Development) method, utilizing the ADDIE model from Reiser and Mollanda. We collected data using observation instruments, interviews, questionnaires, and tests. Data analysis techniques include qualitative and quantitative analysis. The research sample involved 10 students in a small group trial and 18 students in a large group trial at MI Mansya'ul Huda. The results demonstrated a successful improvement in student learning outcomes through the development of story-based animated video media. Pre-test and post-test scores increased by 2% in the high category for the small group and 1.6% for the large group, indicating this improvement. Observations during the learning process revealed that the supporting factors for improving learning outcomes were students' concentration and focus in learning. These findings can be a reference for teachers in using interesting media and efforts to improve the learning outcomes of grade IV students of Madrasah Ibtidaiyah.</i></p>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil pengembangan video animasi berbasis cerita dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV Madrasah Ibtidaiyah. Metode yang digunakan adalah R&D (Penelitian dan Pengembangan) dengan model ADDIE dari Reiser dan Mollanda. Data dikumpulkan melalui instrumen observasi, wawancara, angket, dan tes. Teknik analisis data mencakup analisis kualitatif dan kuantitatif. Sampel penelitian melibatkan 10 siswa sebagai uji coba kelompok kecil dan 18 siswa untuk uji coba kelompok besar di MI Mansya'ul Huda. Hasil menunjukkan bahwa media video animasi berbasis cerita yang dikembangkan berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor pre-test dan post-test sebesar 2% pada kategori tinggi untuk kelompok kecil dan 1,6% pada kelompok besar. Pengamatan selama proses pembelajaran mengungkap bahwa faktor pendukung peningkatan hasil belajar adalah konsentrasi dan fokus siswa dalam belajar. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi guru dalam menggunakan media yang menarik dan upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Storytelling, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan Pancasila merupakan pelajaran yang memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam upaya membentuk warga negara yang tangguh dan berintegritas, sejalan dengan tujuan pembangunan nasional. (Wayan Kertih, 2015) Di Indonesia Pendidikan Pancasila diajarkan disekolah formal salah satunya adalah SD/MI. Namun Ketika diberikan tes kemampuan Pendidikan Pancasila siswa tingkat SD/MI banyak yang tidak memenuhi standar atau dibawah nilai KKM. Hal ini terjadi karena beberapa masalah timbul sehingga membuat hasil belajar siswa tidak memenuhi standar KKM. Dari hasil penelitian di MI Mansya'ul Huda ternyata siswa merasa



bosan dan mengantuk saat pembelajaran berlangsung. Hal ini berkaitan dengan pembelajaran dari guru yang menggunakan metode ceramah dan buku LKS. Kurangnya inovasi pembelajaran membuat pembelajaran menjadi tidak ideal.

. Pembelajaran yang ideal didefinisikan sebagai proses yang mampu sepenuhnya merangsang kreativitas siswa, mendorong keaktifan, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, dan berlangsung dalam suasana yang nyaman. (Arum, 2022). Guna mencapai pembelajaran yang ideal, pendidik dapat menerapkan metode pengajaran serta media pembelajaran sebagai bentuk inovasi. Kedua aspek ini memiliki keterkaitan; pemilihan metode pengajaran tertentu akan menentukan jenis media yang sesuai. Salah satu peran penting media pembelajaran adalah sebagai alat bantu yang berkontribusi dalam menciptakan suasana, kondisi, dan lingkungan belajar yang diatur oleh guru. (Djamarah, Bahri Dan Zain, 2002) Penerapan metode belajar menggunakan media tentunya disesuaikan dengan karakteristik siswa MI/SD.

Menurut Basset, Jacka, dan Logan, siswa usia sekolah dasar memiliki karakteristik alami, yaitu rasa ingin tahu yang tinggi dan ketertarikan terhadap lingkungan sekitarnya. Mereka cenderung senang bermain dan memiliki sifat ceria, menyukai kebebasan dalam menangani berbagai hal, mengeksplorasi situasi, dan mencoba hal-hal baru. Anak-anak pada usia ini juga memiliki perasaan yang mudah tergerak dan motivasi untuk meraih prestasi, serta tidak menyukai ketidakpuasan atau kegagalan. Mereka belajar secara efektif ketika merasa puas dengan situasi belajar, yang melibatkan pengamatan, inisiatif, dan berbagi pengetahuan dengan teman-teman mereka. (sumantri dan permana, 2011)

Mengacu pada permasalahan tersebut, peneliti berencana untuk mengembangkan media video animasi menggunakan metode storytelling. Video animasi berbasis storytelling adalah jenis video kartun yang dapat memuat materi pelajaran dan berfungsi sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk sekolah dasar sesuai dengan karakteristik siswa tingkat SD/MI. Siswa bisa langsung belajar dari rumah menggunakan aplikasi youtube yang ada di Handphone, laptop, komputer dengan akses yang mudah dijangkau mengingat internet sudah meluas diindonesia.

Dari uraian tersebut peneliti membuat penelitian berjudul "Pengembangan Video Animasi Berbasis Storytelling untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah".

METODE

Penelitian ini menerapkan metode kualitatif dan kuantitatif dengan desain penelitian ADDIE oleh Reiser dan Mollanda, yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Tahapan ini bertujuan memperbaiki permasalahan yang ada sesuai konteks penelitian. (Mulyasa, 2013: 36) Dalam penelitian ini, penulis berperan sebagai praktisi sekaligus pengamat. Partisipan meliputi 18 siswa kelas IV MI Mansya'ul Huda Mayangrejo, Kalitidu, Bojonegoro. Teknik pengumpulan data mencakup wawancara, observasi, angket, dan tes. Wawancara digunakan untuk menggali permasalahan, sedangkan observasi mengamati pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan media yang dikembangkan. Angket digunakan untuk validasi dengan tiga ahli, yaitu ahli materi, media, dan bahasa. Selain itu, tes berupa 10 soal pilihan ganda digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

PEMBAHASAN DAN HASIL

Pengembangan Media Video Animasi

Proses pengembangan media ini dilakukan 09 Maret s/d Juni 2024. Model pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Yakni Analisis (Analisis), Design (desain), Development (Pengembangan), Implementation (Implementasi), dan Evaluation (Evaluasi). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi (*kine master*) berbasis *storytelling* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kurikulum merdeka yang



diterapkan pada MI Mansya'ul Huda Kalitidu Bojonegoro. Berikut adalah kesimpulan dari tahap-tahap model penelitian pengembangan ADDIE :

1. Analisis (Analysis)

a. Analisis kebutuhan;

Pada tahap analisis ini diperoleh informasi dari wawancara yang dilakukan Bersama guru kelas IV yang juga menjadi guru pengampu mata pelajaran Pendidikan Pancasila yakni : tidak terdapat media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, Guru menggunakan metode konvensional dalam menyampaikan pembelajaran yang terpaku dari bahan ajar LKS.

Dari observasi ditemukan bahwa kondisi beberapa siswa MI kelas IV yang masih suka celometan dan tidur di kelas saat pembelajaran berlangsung karena mengaku tidak suka pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dinilai membosankan. Guru memerlukan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengembangan media pembelajaran sebagai inovasi yang bisa menarik perhatian siswa sehingga siswa aktif mendengarkan hingga hasil belajar siswa bisa mencapai atau melebihi KKM.

b. Analisis kurikulum

Setelah melakukan observasi dan wawancara peneliti menemukan masalah pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan masyarakat di kelas IV MI Mansya'ul Huda sehingga peneliti mengembangkan media video animasi metode storytelling sesuai dengan Capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran sebagai berikut:

1) Capaian Pembelajaran

Peneliti menganalisis capaian pembelajaran nomor 1 yakni peserta didik dapat mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran nomor 2 yakni peserta didik mampu menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

2. Desain (Design)

Design video animasi diawali dengan judul, CP dan TP, animasi yang memerankan storytelling, gambar lambang Pancasila sebagai pendukung materi, dan di akhiri dengan kuis sebanyak 10 soal beserta jawaban. Fitur suara dalam aplikasi kine master digunakan untuk mempercantik audio. Serta terdapat teks pendukung video animasi.

3. Pengembangan (Development)

Tahap *develop* (pengembangan) adalah tahap validasi terhadap hasil dari pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli yang menilai bahwa produk pengembangan media pembelajaran video animasi (*kine master*) berbasis *storytelling*. Peneliti memperoleh beberapa revisi yakni dari ahli media revisi pada bagian penjelasan harus disertakan teks, ahli materi merevisi pada bagian contoh penerapan Pancasila keempat, kemudian ahli Bahasa merevisi bahwa harus disertai suara adzan pada penerapan nilai Pancasila pertama. Setelah direvisi maka media dinyatakan layak dan bisa lanjut pada tahap implementasi.

4. Implementasi (Implementation)



Dalam tahap ini peneliti melaksanakan Uji Coba Produk sesuai dengan ketuntasan materi yang dituangkan dalam bentuk tabel dihitung dengan presentase. Tahap ini dibagi menjadi 2 tahap yakni:

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Hasil presentase uji kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel I Uji Kelompok Kecil

Aspek	Sebelum	Sesudah
Melalui gambar ilustrasi Peserta didik mampu mengidentifikasi penerapan Pancasila 1-5 (C1)	10 % tuntas	20% tuntas
Peserta didik mampu mencontohkan prilaku yang mencerminkan penerapan nilai-nilai pancasila (C2)	10 % tuntas	20 % tuntas
Melalui soal cerita peserta didik mampu mengklasifikasikan contoh dari prilaku yang masuk pada penerapan nilai-nilai di masing-masing sila. (C3)	20% tuntas	80% tuntas

b. Uji Coba Kelompok besar

Hasil presentase uji kelompok kecil dapat dilihat pada tabel berikut:

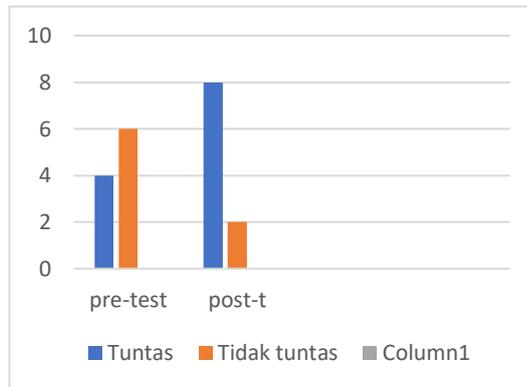
Tabel II Uji Kelompok Besar

Aspek	Sebelum	Sesudah
Melalui gambar ilustrasi Peserta didik mampu mengidentifikasi penerapan Pancasila 1-5 (C1)	11 % tuntas	52% tuntas
Peserta didik mampu mencontohkan prilaku yang mencerminkan penerapan nilai-nilai pancasila (C2)	11 % tuntas	70 % tuntas
Melalui soal cerita peserta didik mampu mengklasifikasikan contoh dari prilaku yang masuk pada penerapan nilai-nilai di masing-masing sila. (C3)	41% tuntas	47% tuntas

5. Evaluasi (Evaluation)

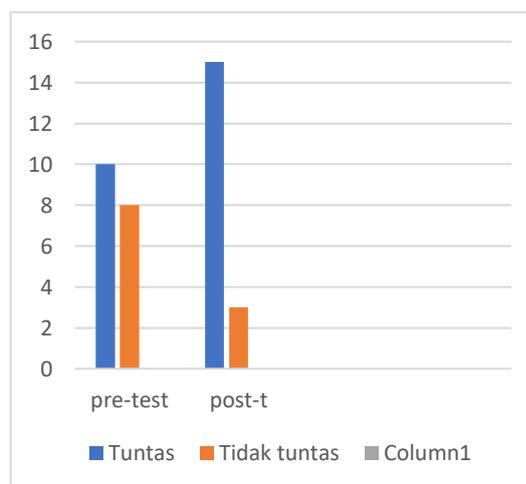
Evaluasi adalah kesimpulan atau tahap akhir dimana media pengembangan ini dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan masyarakat. Uji coba produk kelompok kecil dilakukan bersama 10 siswa kelas IV MI Mansya'ul Huda. Dalam hal ini produk dinyatakan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan ketuntasan klasikal *pre-test* 40% *post-test* 80% dengan perbandingan 2% kategori tinggi.

Diagram I uji coba kelompok kecil



Uji coba pada kelompok besar beserta 18 peserta didik telah dilakukan setelah uji coba kelompok kecil. Dalam hal ini produk dinyatakan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dengan ketuntasan klasikal *pre-test* 55% *post-test* 83% dengan perbandingan 1,6% kategori tinggi.

Diagram II uji kelompok besar



Pengembangan video animasi berbasis *storytelling* dengan aplikasi KineMaster bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Mansya'ul Huda Kalitidu Bojonegoro dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil pengembangan penelitian ini berupa video animasi yang termasuk dalam kategori media audiovisual, yang memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran. (Muhammad anas, 2014)



Video animasi ini memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan masyarakat yang didesain menggunakan aplikasi *Kine Master*.

Pada pengembangan media ini, tahap pertama adalah tahap analisis, yaitu menganalisis kebutuhan dan analisis peserta didik. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Sugiono (Sugiono, 2010) teknik yang digunakan peneliti yaitu wawancara Bersama guru kelas IV MI Mansya'ul Huda yang menghasilkan data yakni dalam pembelajaran pendidikan Pancasila guru tidak menggunakan media pembelajaran. Observasi digunakan dalam analisis peserta didik dengan cara menghimpun bahan-bahan keterangan (data) yang dilakukan dengan melihat langsung fenomena-fenomena (Anas sudjono, 2012) dikelas IV MI Mansya'ul Huda bahwasannya peserta didik bosan dengan pembelajaran metode konvensional tanpa media.

video animasi sebagai media pembelajaran didesain sesuai dengan tujuan pembelajaran peserta didik mampu menceritakan penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan masyarakat yakni dengan melihat media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video animasi kartun yang bergerak dan berbicara sesuai dengan karakteristik siswa kelas IV dimana anak pada usia tersebut menyukai video dengan karakter animasi. Ungkapan tersebut bisa dilihat pada hasil observasi peserta didik nomor 10. Tahap desain ini dibuat dalam bentuk prototype disesuaikan dengan prinsip media pembelajaran dalam buku yang ditulis oleh Rusman.

Pada tahap pengembangan peneliti melakukan validasi untuk menilai bahwa media pembelajaran layak digunakan Bersama 3 validator yakni validasi ahli media dengan perolehan skor 90% kategori sangat valid, validasi ahli materi dengan perolehan skor 86% kategori sangat valid, dan validasi ahli Bahasa dengan perolehan skor 82% kategori valid. Dengan hasil tersebut maka media pembelajaran ini dinyatakan valid atau layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Pada tahap implementasi dilakukan dengan uji kelompok kecil Bersama 10 siswa kelas IV dengan hasil pre-test 40% dan post-test 80% dengan hasil peningkatan hasil belajar 2% kategori tinggi dan uji kelompok besar Bersama 18 siswa kelas IV dengan hasil pre-test 55% dan post-test 83% dengan peningkatan hasil belajar 1,6% kategori tinggi. Hal ini sesuai dengan kriteria hasil belajar aspek kognitif yaitu aspek yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian dan keterampilan berpikir (Effendi, 2016) dengan memberikan tes tulis.

Dari beberapa tahap yang sudah dilakukan maka media pembelajaran dinyatakan Layak atau dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MI Mansya'ul Huda mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam lingkungan masyarakat.

KESIMPULAN

Media pengembangan ini dinyatakan layak digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan masyarakat sesuai dengan hasil penilaian validasi ahli media 90% kualifikasi sangat baik dengan kategori sangat layak, ahli materi 86% kualifikasi baik dengan kategori layak dan ahli Bahasa 82% kualifikasi baik dengan kategori layak.

Meningkatkan prestasi belajar siswa dengan perbandingan pre-test dan post-test 2% kategori tinggi yang didapatkan dari uji coba kelompok kecil Bersama 10 siswa Kelas IV MI Mansya'ul Huda dan perbandingan pre-test dan post-test 1,6% kategori tinggi yang didapatkan dari uji coba kelompok besar Bersama 18 siswa Kelas IV MI Mansya'ul Huda.



DAFTAR PUSTAKA

- Anas sudjono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. raja grafindo persada.
- Arum, N. aini dwi. (2022). Pembelajaran Yang Ideal. *Blok.Bojonegoro.Com*.
- Djamarah, Bahri dan Zain. (2002). 82.
- Effendi, R. (2016). Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika Smp. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1, 73.
- Muhammad anas. (2014). *Pengaruh penggunaan audio visual*.
- Sugiono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Alfabeta.
- sumantri dan permana. (2011). *sumantri dan permana*. 11.
- Wayan Kertih. (2015). *Perangkat Pembelajaran PPKN: Perencanaan Dan Pengembangan*. Media Akademi.
- A. Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Kaukaba Dipantara.
- Ali Mudlofir, Evi Fatimatur Rosyidah. (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. jakarta: Rajawali Pers.
- Aminah, Siti. (2019). "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun