

# Efektivitas Penggunaan Video Animasi Sebagai Media Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi

Nurul Safira<sup>1✉</sup>, Sistyia Fhirdhan Anjani<sup>2</sup>& Annisa Rizky Amalia<sup>3</sup>

## Abstrak

Pandemic times require a teacher to guide his students to learn remotely. Effective learning should always be explored so that students' learning outcomes do not decline in pandemic times. The study aimed to find out how much percentage of students responded positively or negatively to learning using video. This research uses quantitative methods. This study obtained results from 15 elementary students who studied Natural Education (IPA). Overall results are analyzed through a percentage form based on the student's response qualifications. The study was conducted by distributing questionnaires. Through this research it was found that the use of animated learning videos is very effective because this video becomes a learning strategy in the COVID-19 pandemic. Through the analysis of the characteristics of appropriate learners, this media becomes a reference for teachers towards the implementation of learning that must use learning media that is fun and liked by students. The advantages of video as a learning medium are easy to use and able to explain content more clearly. The downside is not interactive.

Kata Kunci: Animated Video, Interactive Media, Pandemic

## Pendahuluan

*Coronavirus* atau virus corona merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan infeksi saluran pernapasan ringan hingga sedang, seperti penyakit flu (Fadli, 2020). Virus Corona atau COVID-19 pertama kali ditemukan di Kota Wuhan, Cina pada akhir 2019. Saat ini lebih 200 negara di dunia melaporkan adanya kasus ini (Yunita, 2020). Pandemi COVID-19 merupakan musibah yang memilukan bagi seluruh penduduk bumi. Akibat pandemi ini menimbulkan dampak signifikan salah satunya pendidikan. Banyak negara memutuskan untuk menutup sekolah salah satunya negara Indonesia (Syah, 2020). Untuk mengatasi penyebaran virus corona maka pemerintah Indonesia membuat kebijakan diantaranya meliburkan seluruh aktivitas pendidikan dan membuat alternatif proses pembelajaran (Dewi, 2020). Dengan adanya virus COVID-19 di Indonesia maka proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (Aulia, 2020).

Di Indonesia pembelajaran jarak jauh (PJJ) dimulai pada 16 Maret 2020, dimana siswa belajar di rumah masing-masing. Adanya pembelajaran jarak jauh menuntut guru untuk menguasai teknologi, hal ini dilakukan agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif di masa pandemi. E-learning atau dikenal dengan

istilah “pembelajaran daring” merupakan suatu inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik. E-learning adalah teknologi informasi dan komunikasi untuk mengaktifkan siswa belajar kapan pun dan dimana pun Dahiya (dalam Hartanto, 2016). Salah satu e-learning yang dapat digunakan untuk siswa sekolah dasar dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) adalah video animasi.

Video animasi adalah gambar bergerak yang berasal dari berbagai macam kumpulan objek dan disusun secara khusus sehingga akan bergerak sesuai alur semestinya dalam hitungan waktu. Jenis objek yang dimaksud di antaranya seperti gambar manusia, gambar hewan, tulisan teks, gedung dan masih banyak lagi. Selain itu, video animasi juga dapat didefinisikan sebagai hasil dari pengolahan gambar tangan menjadi gambar yang bergerak secara komputerisasi.

Menurut Seels dan Glasgow (dalam Arsyad, 2017), media interaktif adalah sebuah sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video maupun suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif. Karakteristik penting yang dimiliki media interaktif adalah peserta didik tidak hanya memperhatikan media saja, melainkan peserta didik juga berinteraksi selama kegiatan pembelajaran. Adapun hasil penelitian relevan yang diperoleh dari penelitian sebelumnya, salah satunya penelitian yang dilakukan (Saputra, H. J., & Shofa,

V. M., 2015) yang berjudul “Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keefektifan media video animasi terhadap karangan narasi dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen.

Dengan demikian, tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui solusi yang tepat dalam pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran untuk siswa sekolah dasar di masa pandemi. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengumpulan data angket atau kuesioner ditunjukkan kepada para siswa dan angket tersebut biasanya berupa pertanyaan tertulis yang disampaikan kepada responden dan diisi tanpa intervensi dari peneliti atau pihak lain (Creswell, 2016). Data yang akan diolah oleh peneliti yaitu data yang dihasilkan dari efektivitas video animasi siswa Sekolah Dasar. Originalitas pada penelitian ini, yaitu berupa analisis efektivitas penggunaan video animasi pada siswa Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran di masa pandemi dan variabel yang akan diteliti. Analisis data ini sesuai yang ditemukan Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2017), yaitu reduksi

data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Novelty dari penelitian ini berawal dari lahirnya keresahan pendidik terhadap peserta didik dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi.

### **Metodologi**

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif berupa metode penelitian survei yaitu satu metode penelitian yang teknik pengambilan datanya dilakukan melalui pertanyaan tertulis atau lisan. Penelitian survei dilakukan dengan cara mengambil sampel dari satu populasi, kemudian menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpul data.

Populasi mengacu pada keseluruhan kelompok orang, kejadian, atau hal minat yang akan diinvestigasi oleh peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas tinggi (4,5,6) sekolah dasar. Sampel adalah sebagian dari populasi. Penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Teknik penentuan sampel yang dilakukan dalam penelitian ini bersifat tidak acak (non-random sampling) yaitu dengan menggunakan teknik Purposive Sampling. Teknik Purposive Sampling merupakan salah satu teknik pengambilan sampel dengan memilih sampel berdasarkan penelitian terhadap beberapa karakteristik anggota sampel yang disesuaikan dengan maksud penelitian. Jadi dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak 30 siswa kelas tinggi di SD.

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan sekunder. Data primer berupa informasi yang diperoleh secara langsung oleh peneliti yang diperoleh secara langsung dengan membagikan kuesioner kepada responden siswa kelas tinggi di SD. Sedangkan data sekunder berupa kumpulan informasi tambahan dari berbagai sumber seperti buku dan jurnal.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuesioner. Peneliti menggunakan 15 responden sebagai sampel. Proses penyebaran kuesioner dilakukan dengan memberikan kuesioner terhadap responden kelas tinggi di SD tentang materi rangkaian listrik seri dan paralel. Penelitian ini dilakukan secara online melalui google form.

### **Hasil dan Pembahasan**

Untuk dapat membuat konten pembelajaran dalam format video, seorang guru perlu memahami tentang karakteristik media video pembelajaran sebagai berikut:

1. *Clarity of message* (Kejelasan Pesan). Dengan media video siswa dapat memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna dan informasi dapat diterima secara utuh sehingga dengan sendirinya informasi akan tersimpan dalam memory jangka panjang dan bersifat retensi.
2. *Stand alone* (berdiri sendiri). Video yang dikembangkan tidak bergantung pada

bahan ajar lain atau tidak harus digunakan bersama-sama dengan bahan ajar lain.

3. *User friendly* (bersahabat atau akrab dengan pemakainya). Media video menggunakan bahasa yang sederhana, mudah dimengerti, dan menggunakan bahasa yang umum. Paparan informasi yang tampil bersifat membantu dan bersahabat dengan pemakainya, termasuk kemudahan pemakai dalam merespon, mengakses sesuai dengan keinginan.
4. Representasi Isi. Materi harus benar-benar representatif, misalnya materi simulasi atau demonstrasi. Pada dasarnya materi pelajaran baik sosial maupun sains dapat dibuat menjadi media video.
5. Visualisasi dengan media. Materi dikemas secara multimedia terdapat didalamnya teks, animasi, sound, dan video sesuai tuntutan materi. Materi-materi yang digunakan bersifat aplikatif, berproses, sulit terjangkau berbahaya apabila langsung dipraktikkan, memiliki tingkat keakurasian tinggi.
6. Menggunakan kualitas resolusi yang tinggi. Tampilan berupa grafis media video dibuat dengan teknologi rakayasa digital dengan resolusi tinggi tetapi *support* untuk setiap *speech* sistem komputer.
7. Dapat digunakan secara klasikal atau individual. Video pembelajaran dapat digunakan oleh para siswa secara individual, tidak hanya dalam *setting* sekolah, tetapi juga di rumah. Dapat pula digunakan secara klasikal dengan jumlah siswa maksimal 50 orang bisa dapat dipandu oleh guru atau cukup mendengarkan uraian narasi dari narator yang telah tersedia dalam program.

Pembelajaran menggunakan media video cukup mudah dan sederhana, tetapi untuk memperoleh hasil yang maksimal tetap memerlukan perencanaan yang rinci dan matang. Alamsyah Said (Said & Budimanjaya, 2016) menjelaskan prosedur utama dalam menerapkan media video dalam kegiatan pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Siapkan media video yang akan ditonton peserta didik. Syarat-syaratnya antara lain: a) isi video yang ditampilkan harus yang berkaitan dengan tema atau topik pelajaran, b) gambar-gambar yang ada di dalam video tidak memuat unsur pornografi, tindakan susila, tindakan yang menistakan ras, dan tindakan kekerasan, dan c) durasi setiap video tidak terlalu panjang, disarankan 3-5 menit saja.
2. Siapkan perangkat pendukung kegiatan belajar siswa dalam menonton video tersebut antara lain: a) lcd proyektor, b) perangkat audio atau speaker yang siap digunakan, c) ruangan yang kondusif dari suara bising dan cahaya yang terlalu terang, dan d) pengaturan tempat duduk peserta didik agar lebih nyaman dalam menonton video.
3. Siapkan lembar kerja peserta didik (LKS) atau rubrik atau kuesioner untuk

melihat hasil keefektifan siswa dalam belajar menggunakan video.

Munir mengungkapkan beberapa keunggulan dan ke, c) kelemahan penggunaan media video. Keunggulan penggunaannya dalam media pembelajaran antara lain adalah: 1) mampu menjelaskan keadaan nyata suatu proses, fenomena, atau kejadian, 2) mampu memperkaya penjelasan ketika diintegrasikan dengan media lain seperti teks atau gambar, 3) pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, 4) sangat membantu dalam mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, 5) lebih cepat dan lebih efektif dalam menyampaikan pesan dibandingkan media teks, dan 6) mampu menunjukkan secara jelas simulasi atau prosedural suatu langkah-langkah atau cara (Munir, 2013).

Daryanto (dalam Fiskha Ayuningrum) menambahkan bahwa keunggulan media video juga terletak pada ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan pengguna, dan video juga merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung atau melalui berbagai media digital seperti TV Led, Komputer, dan Handphone (Ayuningrum, 2012).

Sebaliknya, keterbatasan media video adalah sebagian orang kurang konsentrasi dan kurang aktif dalam berinteraksi dengan materi yang terdapat dalam video karena mereka menganggap belajar melalui video lebih mudah dari pada belajar melalui teks. Selain itu, penjelasan melalui video juga tidak berhasil membuat peserta didik menguasai sebuah materi secara rinci karena dia harus mampu mengingat rincian setiap sesi yang ada dalam video. Oleh karena itu, perlu pengulangan dan penekanan saat mengajar menggunakan media video (Munir, 2013).

Tabel 1 – Presentase efektivitas video animasi

<u>Keterangan</u>	<u>Ya</u>	<u>Tidak</u>
Saya senang dengan video animasi tadi	100%	0%
Saya lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan video	100%	0%
Saya mendengarkan dan menyimak video pembelajaran dengan baik	100%	0%
Saya lebih tertarik belajar menggunakan video animasi	93,3%	6,7%
Saya merasa bosan di tengah pembelajaran video animasi tadi	6,7%	93,3%

Tabel di atas adalah hasil responden dari 15 siswa sekolah dasar setelah belajar menggunakan media video animasi. Siswa tersebut adalah siswa yang duduk di bangku kelas tinggi yaitu mulai dari kelas 4 hingga 6. Siswa kelas 4 terdapat 4 orang, siswa kelas 5 terdapat 4 orang sedangkan siswa kelas 6 terdapat 7 orang. Kuesioner yang disebarkan kepada siswa sekolah dasar berisi tentang 5 pertanyaan yaitu saya lebih senang dengan video animasi, saya lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan video animasi, saya mendengarkan dan menyimak video pembelajaran dengan baik, saya lebih tertarik belajar menggunakan video animasi, dan saya merasa bosan di tengah pembelajaran video animasi. Dari pertanyaan tersebut, responden dapat memilih salah satu dari dua kategori yaitu “Ya” atau “Tidak”. Dengan hal itu, peneliti dapat mengetahui pernyataan dari responden mengenai keefektifan belajar menggunakan media video animasi. Video animasi yang diberikan adalah video untuk siswa kelas tinggi mengenai pembelajaran IPA yaitu tentang seri dan paralel.

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa yang senang dengan video animasi 100 % (15 orang siswa), yang lebih mudah memahami pembelajaran dengan menggunakan video 100 % (15 orang siswa), yang mendengarkan dan menyimak video pembelajaran dengan baik 100 % (15 orang siswa), yang tertarik belajar menggunakan video animasi 93,3 % (14 orang siswa) dan 6,7 % (1 orang siswa) menunjukkan bahwa ia tidak tertarik dalam belajar menggunakan video

animasi, yang merasa bosan di tengah pembelajaran video animasi 6,7 % (1 orang siswa) dan yang tidak merasa bosan di tengah pembelajaran menggunakan video animasi 93,3 % (14 orang siswa).

Hasil responden siswa menunjukkan bahwa mereka lebih tertarik belajar menggunakan video animasi karena dengan menggunakan video animasi, mereka lebih memahami dan terbayang dengan jelas mengenai materi yang di jelaskan. Walaupun demikian, dari beberpa responden ada satu responden yang merasa bosan di tengah pembelajaran video animasi tadi dikarenakan menurutnya video tersebut memiliki durasi yang panjang dan ia lebih menyenangi jika dirinya mempraktekan nya secara langsung.

### **Diskusi Pembahasan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwasanya video animasi merupakan suatu media pembelajaran yang sangat penting dalam pembelajaran jarak jauh di masa pandemi. Adanya video animasi ini dapat dijadikan sebagai media interaktif antar pendidik dan peserta didik sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Selain itu, adanya video animasi ini memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga, video animasi ini dinilai efektif dan efisien dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi.

### **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 interkatif 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 pandemi COVID-19. Dengan demikian video pembelajaran yang animatif-interaktif relevan dapat dalam Pembelajaran IPA kelas tinggi. Melalui pemanfaatan video pembelajaran interaktif, sebagian besar siswa memiliki ketertarikan, dimana video pembelajaran animasi membantu belajar di rumah.

Dengan adanya media belajar menggunakan video animasi 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 IPA yang tidak cukup hanya menggunakan metode ceramah atau komunikasi satu arah. Terlebih, belajar di rumah, dimana siswa harus diberikan gambaran materi yang bisa dipahamai dan dikemas di dalam sebuah video atau media interaktif yang disukai mereka.

## Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian: suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aulia, S. (2020). *Pembelajaran daring pada masa pandemi*. Diakses pada 29 Oktober 2021 dari <https://www.suara.com/yoursay/2020/07/20/175556/pembelajaran-daring-pada-masa-pandemi>.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. (2016). Pemanfaatan video sebagai media pembelajaran matematika sd/mi. *Muallimuna*, 2(1), 47-66.
- Creswell. J. W. (2016). *Pendekatan metode kualitatif, kuantitatif, dan campuran*. Pustaka Pelajar.
- Dewi, W. A. F. (2020). Dampak covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89.
- Fadli, R. (2020). Coronavirus. Diakses pada 29 Oktober 2021 dari <https://www.halodoc.com/kesehatan/coronavirus>.
- Hartanto, W. (2016). Penggunaan e-learning sebagai media pembelajaran. *Jurnal UNEJ*. Morissan. (2017). *Metode penelitian survey*. Jakarta: Kencana.
- Munir. (2013). *Multimedia: konsep dan aplikasi dalam pendidikan*. (Vol. cetakan ke 2). Bandung: Alfabeta.
- Nugroho, Andy. (2021). *5 aplikasi terbaik untuk membuat video animasi*. Diakses pada 29 Oktober 2021 dari <https://qwords.com/blog/membuat-video-animasi/>.
- Prehanto, A., dkk. (2021). Video Pembelajaran Interaktif-Animatif sebagai Media Pembelajaran IPS SD Kelas Tinggi di Masa Pandemi COVID-19, 5(1), 32-38.
- Rahayu, T. S. (2021). Karakteristik, Manfaat dan Cara Mudah Membuat Video Pembelajaran, 11.
- Said, A, & Budimanjaya, A. (2016). *95 Strategi mengajar multiple intelligences: mengajar sesuai kerja otak dan gaya belajar siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Saputra, H. J., & Shofa., V. M. (2015). Keefektifan Media Video Animasi Terhadap Karangan Narasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Bandungrejo 02 Mranggen. Seminar Nasional PGSD.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, R. H. (2020). Dampak COVID-19 pada pendidikan di indonesia: sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *SALAM: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I*, 7(5). doi:10.15408/sjsbs.v7i5.15314.

Yunita, N. W. (2020). *Penyebab, asal mula, dan pencegahan virus corona di indonesia*. Diakses pada 29 Oktober 2021 dari <https://m.detik.com/news/berita/d-4956764/penyebab-asal-mula-dan-pencegahan-virus-corona-di-indonesia>.