

Claymotion Sajian Inovatif Animasi Multimedia Sebagai Literasi Digital dalam Pendidikan Karakter Anak

Nurul Hidayah¹, Maya Purnama Sari²

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus UPI di Cibiru,
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Raya Cibiru Km 15 Bandung 40393

²Program Studi Pendidikan Multimedia, Kampus UPI di Cibiru,
Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Raya Cibiru Km 15 Bandung 40393

Email: nurulhidayah@upi.edu, mayapurnama@upi.edu

ABSTRAK

Media pembelajaran yang baik yaitu media yang selaras dengan materi apa yang akan disampaikan dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran yang optimal dengan media yang digunakan. Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang sesuai dengan isi pembelajaran, dengan memanfaatkan multimedia untuk memenuhi kebutuhan pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang. Dengan menggunakan media clay untuk membuat video pembelajaran claymotion untuk membantu pembelajaran menghormati orang tua. Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran video claymotion terhadap pemahaman siswa tentang menghormati orang tua, melalui hasil belajar kelas II SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dengan desain penelitian Reasearch and Development. Teknik analisis data yang digunakan yaitu statistik deskriptif. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan: 1) Pengetahuan awal 46 siswa sebelum diuji cobakan media video claymotion menunjukkan nilai rata-rata sebesar 65.97 (mean pretest). 2) Pengetahuan siswa mengenai menghormati orang tua setelah menggunakan media pembelajaran video claymotion menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata yang dicapai yaitu 76.84 (mean posttest). Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media video claymotion sebagai media pembelajaran yang membantu pembelajaran dengan melihat hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang lebih optimal.

Kata kunci: Media Pembelajaran, claymotion, video pembelajaran, SD

ABSTRACT

Good learning media are media that are aligned with what material will be delivered in learning, so that it can help achieve optimal learning goals with the media used. This research aims to make learning media that is compatible with learning content, by utilizing multimedia to meet educational needs that are in accordance with the development of technology that continues to develop. By using clay media to create claymotion learning videos to help learning respect parents. How is the influence of using claymotion video learning media on students' understanding of respecting parents, through the results of class II learning at Panghegar State Elementary School, Cimaung District, Bandung Regency. The approach used in this research is a quantitative approach, with research design Reasearch and Development. The data analysis technique used is descriptive statistics. Based on the results of research that has been done, the following conclusions: 1) The initial knowledge of 46 students before being tested on claymotion video media showed an average value of 65.97 (mean pretest). 2) Students' knowledge about respecting parents after using claymotion video learning media shows an increase in the average value achieved which is 76.84 (mean posttest). Thus, this study shows that there is an influence on the use of claymotion video media as a learning medium that helps learning by seeing student learning outcomes and achieving more optimal learning goals.

Keywords: Learning Media, claymotion, learning videos, elementary school

1. Pendahuluan

Teknologi pada zaman sekarang berkembang dengan begitu cepat, sejalan dengan dunia pendidikan yang menyesuaikan dalam memanfaatkan teknologi. Pendidikan berperan sebagai ujung tombak terbentuknya Sumber Daya Manusia yang berkualitas, salah satunya dengan menanamkan pendidikan karakter dalam menciptakan masyarakat yang memberikan dampak positif kedalam berbagai aspek kehidupan. Selain bagian dalam pembangunan nasional, pendidikan berperan juga dalam peradaban manusia, maka dari itu pendidikan harus sangat memperhatikan tujuan pembelajaran yang akan di capai, agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal, maka diperlukan media pengajaran sebagai alat bantu untuk memudahkan proses pengajaran dan memaksimalkan hasil belajar siswa.

Proses pembelajaran memang sangat kompleks karena ada beberapa faktor yang berpengaruh di dalamnya. Suatu materi tidak dapat diserap secara sempurna oleh peserta didik apabila pesan yang disampaikan tidak dapat disajikan secara baik. Media pembelajaran sangat bermacam-macam jenisnya. Terlebih lagi ketika teknologi dan multimedia semakin berkembang, media pembelajaran yang muncul semakin banyak dan semakin membantu dalam proses pembelajaran. Guru dapat menyampaikan materi melalui media pembelajaran yang telah ditentukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik, tentunya dalam pemilihan media pembelajaran juga sudah disesuaikan dengan memperhatikan berbagai hal agar media pembelajaran yang terpilih tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Sumber belajar adalah bahan-bahan yang dapat dimanfaatkan dan diperlukan untuk membantu pengajar maupun siswa dalam proses pembelajaran. Sumber belajar dapat berupa buku teks, media cetak, media elektronik, nara sumber, lingkungan alam sekitar, dan sebagainya, yang dapat meningkatkan kadar keaktifan dalam proses pembelajaran. Sumber belajar dipilih berdasarkan kompetensi, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan indikator pencapaian kompetensi dasar. Penggunaan sumber belajar yang tepat akan menunjang keefektifan proses pembelajaran (Munir, 2008 hlm 131). Fungsi media pembelajaran menurut Halmanik (1986 dalam Arsyad, 2005 hlm 15) harus dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan mempengaruhi psikologis siswa, serta membantu meningkatkan pemahaman siswa. Tingkat keabstrakan akan semakin tinggi ketika dituangkan ke dalam lambang-lambang seperti bagan, gerak atau kata. Bila ditambahkan lambang visual tingkat akan lebih kongkret (Arsyad, 2005 hlm 11). Gambar visual menduduki tingkat lebih rendah dibandingkan dengan kata-kata atau tulisan, artinya gambar visual lebih mudah dipahami dibandingkan dengan uraian kalimat.

Menurut Norizan, 2002 (dalam Norhaziana, 2005) menyatakan, sesuatu media berbentuk simulasi adalah perisian yang memberi gambaran situasi sesuatu keadaan. Pengaruh media video akan lebih cepat masuk ke dalam diri manusia daripada media yang lainnya. Karena penayangannya berupa cahaya titik fokus, sehingga dapat mempengaruhi fikiran dan emosi manusia. Dalam kegiatan belajar mengajar, fokus dan mempengaruhi emosi dan psikologi anak didik sangat diperlukan. Karena dengan hal tersebut peserta didik akan lebih mudah memahami pelajarannya. Tentunya media video yang disampaikan kepada anak didik harus bersangkutan dengan tujuan pembelajaran. Penggunaan video sebagai bahan bantu mengajar memberikan satu pengalaman baru kepada sebilangan pelajar. Media video dan televisi dapat membawa pelajar ke dalam isi dalam video tersebut, bagaimana jika tempat atau peristiwa yang ditayangkan itu tidak terlalu bagus, atau berbahaya bagi anak-anak.

Dengan penayangan video, siswa dapat merasa seolah-olah mereka berada atau turut serta dalam suasana yang digambarkan. Sebagai contoh, proses perjalanan listrik dapat ditunjukkan kepada pelajar melalui video. Kiranya dapat membantu pelajar membayangkan cara kerja listrik di samping memberi pengalaman kepada para pelajar secara visual.

Claymotion merupakan salah satu bahan yang dapat digunakan sebagai sarana di era globalisasi saat ini, para animator yang mempergunakan *claymotion* pada saat ini, menuangkan ide kreatifnya dalam membuat video yang inovatif. Para animator membuat video *claymotion* hanya mempertimbangkan kepada kemasan yang dibuat secara menarik, tanpa ada pertimbangan isi pesan yang akan disampaikan kepada para penikmat videonya yang mayoritas ada pada usia anak-anak, menimbang pada hal ini, alangkah lebih bermanfaat jika *claymotion* mempertimbangkan manfaat yang disajikan dalam sebuah video, sebagai penyelamat dunia anak yang sekarang dirasa terpuruk

dengan kehilangan dunianya. Konten yang dikemas dalam claymotion berisikan muatan karakter dengan mengangkat cerita rakyat yang belum pernah diketahui oleh anak.

Dengan memberikan nilai-nilai moral dalam video *claymotion* dengan muatan kisah dongeng cerita rakyat, dianggap mampu untuk mengemas kegiatan mendongeng dengan memanfaatkan kemajuan teknologi bagi anak generasi *alpha* selain untuk meningkatkan kemampuan berbahasa juga untuk menanamkan pendidikan karakter yang bertujuan untuk membentuk penyempurnaan diri individu secara terus-menerus dan melatih kemampuan diri demi menuju kearah hidup yang lebih baik, anak dapat belajar dengan melihat contoh melalui tokoh dalam cerita yang didongengkan, kepekaan anak rentang usia 3-7 tahun akan dirangsang melalui situasi social dan dengan mendongeng, anak dapat memupuk pelajaran berempati terhadap lingkungan sekitar.

SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung merupakan salah satu SD negeri yang memiliki mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas II. Berdasarkan observasi pada saat uji coba media yang dilakukan pada tanggal 19 Agustus 2019, SD ini memiliki masalah mengenai konsentrasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yang berimplikasi pada rendahnya hasil belajar. Berdasarkan pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung kelas II, dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru menyajikan pelajaran dengan metode ceramah, latihan soal atau *drill*, dengan sedikit sekali media pendukung dalam menyampaikan materi yang dipelajari. Sehingga dalam kegiatan pembelajaran banyak siswa yang tidak memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. Selain itu juga siswa cenderung lebih aktif di luar materi pelajaran yang sedang dipelajari seperti berbicara dengan teman di luar materi pembelajaran, berjalan-jalan menghampiri teman dan melakukan aktivitas fisik di luar materi yang diberikan. Berdasarkan observasi yang pertama dilakukan mendapatkan data awal bahwa nilai rata-rata Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah dibandingkan dengan nilai rata-rata mata pelajaran lainnya. Nilai rata-rata Pendidikan Kewarganegaraan 63.50 juga masih belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.00. Melihat permasalahan tersebut peneliti mempunyai keinginan untuk menggunakan pola pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dengan media video animasi *claymotion* di kelas II SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas II SD ini terdapat materi tentang menghormati orang tua. Guru merasa kesulitan dalam menyampaikan materi tersebut karena tidak mendapatkan perhatian maksimal dari siswa. Guru harus mampu memilih model pembelajaran atau media apa yang paling tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran sesuai dengan materi yang sedang diberikan. Kreativitas guru dalam pengembangan media atau model sangat diperlukan untuk meningkatkan konsentrasi dan hasil belajar siswa. Nilai pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan akan lebih bagus, jika metode atau media pembelajaran yang digunakan bervariasi dan menyenangkan untuk memotivasi siswa untuk belajar, sehingga kesulitan dengan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan nilai yang diperolehnya akan baik.

Media yang dapat digunakan untuk pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cukup banyak, dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Salah satu media yang dapat menarik perhatian siswa pada materi menghormati orang tua adalah media pembelajaran video animasi *claymotion* berjudul "Batu Menangis". Media video animasi ini memiliki nilai-nilai yang baik dalam alur ceritanya, seperti saling menghargai, menghormati orangtua, dampak tidak menghormati orang tua dan lain sebagainya. Diharapkan dengan media video animasi *calymotion* ini ini siswa mampu tertarik untuk belajar dan fokus pada materi pelajaran yang diberikan sehingga hasil belajar dapat tercapai dengan baik.

2. Metode Penelitian

2.1 Jenis Penelitian

Desain Pengembangan Penelitian ini termasuk jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Menurut Borg & Gall (1983: 772) penelitian dan pengembangan adalah "*educational Research and Development (RnD) is a process used to develop and validate educational products*". Menurut Nana Syaodih (2006: 164) penelitian dan pengembangan adalah suatu proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Melalui penelitian dan pengembangan ini, peneliti berusaha untuk mengembangkan produk yang layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran.

2.2 Subjek Penelitian

Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas II SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 48 siswa dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 36 siswa perempuan. Namun karena ada siswa yang sedang sakit saat pelaksanaan penelitian ini, maka jumlah subjek penelitian ini menjadi berjumlah 46 siswa dengan rincian 12 siswa laki-laki dan 34 siswa perempuan. Kemudian ditentukan sampel sebanyak 46 siswa dengan menggunakan teknik tes, angket dan dokumentasi, dengan waktu 8 bulan terhitung dari Januari 2019 dimulai dari perancangan, pembuatan, sampai uji coba dan pengolahan data hasil dari penelitian.

2.3 Prosedur, Instrument, Dan Teknik Pengumpulan Data

Permasalahan yang ada dilapangan menjadi awal pembuatan media pembelajaran ini, dengan dilengkapi dengan studi literatur untuk memulai proses pembuatan media *claymotionnya*. Setelah didapatkan ide dan konsep yang cocok untuk menjawab permasalahan yang ada, mulai mencoba perencanaan medianya dengan dilakukan pengujian internal yang dilakukan oleh ahli untuk perancangan desain dan pembuatan konten. Pembuatan konten video terlebih dahulu dirancang pula dengan pembuatan tokoh animasi *claymotionnya*, untuk selanjutnya diciptakan tokoh pendukung untuk tahap pemotretan dan editing dalam pembuatan videonya. Setelah videonya selesai dibuat dilakukan tahap uji coba dengan dinilai oleh ahli media pembelajaran, untuk selanjutnya dicobakan dilapangan yaitu di SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung.

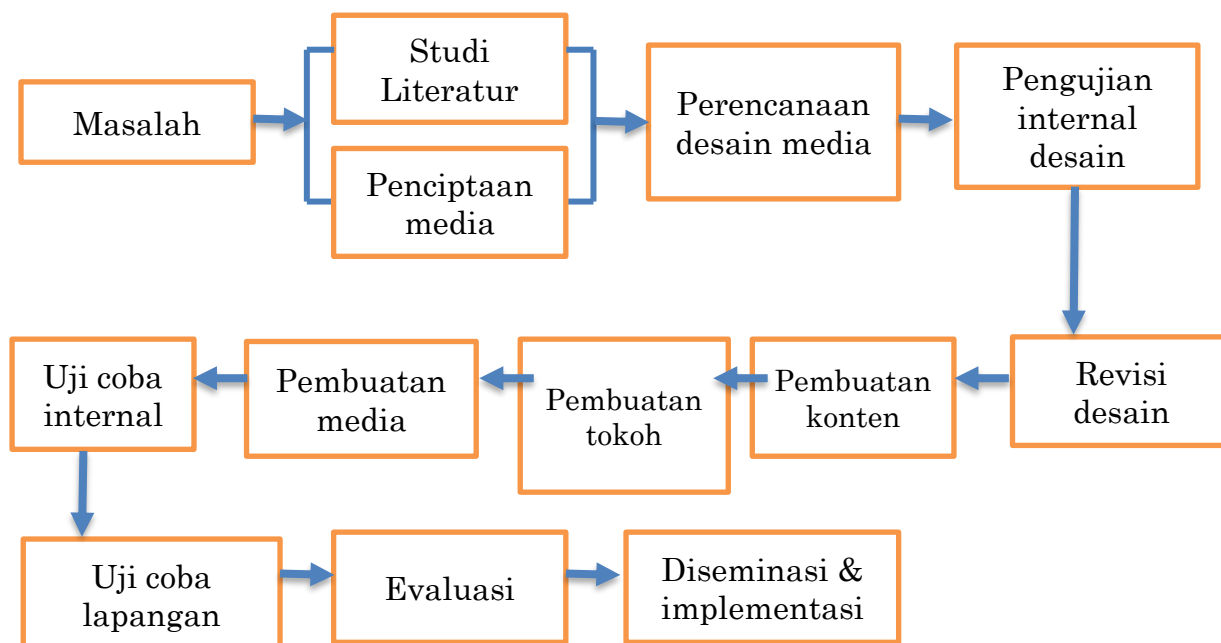
Subyek penelitian mengerjakan tes berupa *pretest* dan *posttest* untuk mengukur kemampuan individu dalam memahami materi pelajaran sebelum dibelajarkan dengan video pembelajaran *claymotion* dan sesudah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi *claymotion*. Hasil tes *pretest* dan *posttest* dari masing-masing individu digunakan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Skor inilah yang digunakan dalam analisis data

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: hlm 175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas.

Instrumen penelitian ini berupa lembar validasi dari ahli materi dan ahli media, lembar observasi, dan pedoman wawancara. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk mengetahui seberapa dalam materi yang disampaikan dan relevansinya terhadap kompetensi yang diharapkan. Lembar validasi ahli media digunakan untuk mengetahui kelayakan media tersebut untuk digunakan dalam pembelajaran. Lembar observasi digunakan untuk mengetahui penggunaan media dalam pembelajaran. Pedoman wawancara digunakan untuk mengetahui tanggapan, komentar maupun saran dari guru dan siswa setelah menggunakan media dalam pembelajaran. Instrumen penelitian disusun berdasarkan pendapat Walker & Hess (Azhar Arsyad, 2011: hlm 175-176) mengenai kriteria penilaian media pembelajaran berdasarkan pada kualitas.

Metode pengumpulan data pada saat uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode tes dan dokumentasi. Tes dalam penelitian ini adalah tes *pretest* dan *posttest* yang terdiri dari 20 butir pilihan ganda dengan tes objektif atau sering juga disebut sebagai tes dikotomi karena jawabannya antara benar dengan skor 1 atau salah dengan skor 0. Sementara itu, untuk melihat hasil belajar menggunakan tes *pretest* dan *posttest* dari masing-masing individu. Dalam penelitian ini diperlukan dokumentasi untuk melihat kegiatan belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di kelas saat siswa mengerjakan tes *pretest* dan *posttest*. Siswa mengikuti pembelajaran menggunakan video animasi di kelas dengan menggunakan proyektor. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik statistik deskriptif.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian RnD (*research and development*), dengan metode uji coba produk pra eksperimen, dengan menggunakan tes (*pretest dan post test*) untuk mengetahui media pembelajaran yang dibuat ini berhasil atau tidak. Adapun alur kegiatan dari penelitian ini, dapat dilihat dalam Gambar.1 Alur penelitian dibawah ini:



Gambar 1. Alur penelitian

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Tahap-tahap penelitian dan pengembangan menurut Borg & Gall (1983: hlm 775) terdiri atas sepuluh tahap. Berdasarkan tahapan penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg & Gall peneliti melakukan penyederhanaan dan pembatasan menjadi empat tahapan.

Tahap yang pertama yaitu Pengumpulan Informasi pertama dilakukan dengan tinjauan terhadap kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) yang ada di kelas 2 dalam Kurikulum 2013 untuk menentukan indikator-indikator yang hendak dicapai. Kompetensi Inti yang diambil dalam merancang media pembelajaran ini adalah menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, sedangkan untuk Kompetensi Dasar yang diambil adalah bersikap bekerjasama disiplin dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari Melakukan studi pustaka untuk mengumpulkan materi, adapun materi yang dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pendidikan karakter anak tentang menghormati orang tua.

Tahap kedua berupa perencanaan diawali dengan pembuatan kisi-kisi instrumen penelitian, dengan kriteria penilaian disesuaikan dengan kategori masing-masing penilai seperti ahli materi, ahli media, guru kelas dan siswa Sekolah Dasar. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar validasi, lembar observasi dan pedoman wawancara. Lembar validasi digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

Tahap selanjutnya pengembangan Produk diawali dengan pembuatan *story board* media pembelajaran Video Pembelajaran *Claymotion* Cerita Rakyat, cerita rakyat yang dijadikan video pembelajaran adalah cerita rakyat “Batu Menangis” yang menceritakan tentang menghormati orang tua, sopan santun terhadap orang tua, dan patuh taat kepada orang tua, dilanjutkan dengan pembuatan tokoh yang dipergunakan dalam video beserta pelengkapannya, serta penulisan materi. Pengambilan gambar dan perancangan video dilakukan pada proses selanjutnya dengan

menggunakan aplikasi *adobe, photoshop, premiere pro, after effect*, dan *media encorder*. Dan proses yang terakhir yaitu penambahan efek suara video, dan efek gambar. Tahapan terakhir yang dilakukan yaitu validasi dan uji coba oleh ahli materi dan ahli media, dan diujicobakan kepada siswa di SD Negeri Panghegar Kec. Cimaung dalam pembelajaran di kelas.

Video *claymotion* ini, dijadikan sebagai sajian inovatif multimedia dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. Media pembelajaran yang memanfaatkan *claymotion* masih sangat jarang digunakan di Sekolah pada umumnya dan Sekolah Dasar khususnya, media pembelajaran yang masih baru digunakan, membuat proses pembelajaran lebih meningkatkan antusias siswa, rasa antusias siswa meningkat maka diharapkan juga motivasi belajar siswa juga meningkat, sehingga media pembelajaran *claymotion* ini, diharapkan dapat mempermudah proses pembelajaran. Tokoh yang diciptakan dalam video pembelajaran ini, dibuat sederhana dan berupa animasi, sesuai dengan perkembangan karakteristik siswa di kelas rendah. Animasi adalah salah satu media audio visual yang mengandung unsur hiburan, edukasi, dan berpotensi memberikan informasi yang menarik perhatian penonton sehingga dapat menghilangkan hal-hal yang membosankan dan monoton (Permata Sari: 2019). Di bawah ini merupakan salah satu cuplikan video pembelajaran *claymotion* tentang pendidikan karakter untuk menghormati orang tua.



Gambar 2. Cuplikan video *claymotion*

Bahan utama pembuatan video ini adalah *clay* yang terbuat dari plastisin. Langkah pembuatan video ini dengan menggunakan foto-foto yang disatukan sehingga berkesan gambar tersebut seperti bergerak. Foto yang dipergunakan banyak sehingga membuat kesan bergerak secara halus, cara pengambilan gambar layaknya seperti stop motion namun perbedaannya yang menjadi objek gerakanya berupa figure boneka yang terbuat dari *clay*. Adapun contoh tokoh figure dalam video, bias dilihat pada Gambar 3 dibawah ini:



Gambar 3. Tokoh dan objek pada video yang terbuat dari *clay*

Pada saat tahap uji coba media pembelajaran yang dilakukan di SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung, diawali dengan memberikan soal pretest. Soal pretest ini diberikan dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa tentang pemahaman terhadap menghormati orang tua pada materi Pendidikan Kewarganegaraan. Pretest dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2019. Soal pretest yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda yang diikuti oleh 46 siswa. Data hasil nilai pretest Pendidikan Kewarganegaraan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Distribusi nilai *pretest*.

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 91	6	Baik sekali
78 – 84	4	Baik
71 – 77	4	Lebih dari cukup
64 – 70	8	Cukup
57 – 63	10	Kurang
50 – 56	14	Kurang sekali
Jumlah	46	

Berdasarkan tabel nilai pretest di tersebut, diketahui 6 siswa memperoleh nilai antara 85 – 91, 4 siswa memperoleh nilai antara 78 – 84, 4 siswa memperoleh nilai antara 71 – 77, 8 siswa memperoleh nilai antara 64 – 70, 10 siswa memperoleh nilai antara 57-63 dan 14 siswa memperoleh nilai antara 50-56. Hasil nilai pretest Pendidikan Kewarganegaraan di atas dapat dihitung nilai rata-rata atau mean. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai mean pretest siswa kelas II adalah 65.97. Hasil nilai mean pretest siswa kelas II di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata Pendidikan Kewarganegaraan masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.00. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pada ujian pretest adalah 12 siswa dan 34 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM.

Pada tanggal 26 Agustus 2019, mulai dilaksanakan uji coba media pembelajarannya, karena pada tanggal ini, materi dan jam pembelajaran untuk mata pelajaran Kewarganegaraan mendukung dalam pembelajaran Kewarganegaraan tentang menghormati orang tua dengan menggunakan media video animasi sebanyak 1 kali pertemuan. Setelah pembelajaran menggunakan video animasi selesai kemudian dilakukan pengukuran kemampuan siswa dengan memberikan *posttest* Pendidikan Kewarganegaraan tentang menghormati orang tua. Soal *posttest* yang diberikan berjumlah 20 soal pilihan ganda dan diikuti oleh 46 siswa.

Tabel 2. Hasil presentasi nilai *posttest* sesuai dengan indikator

Kompetensi Dasar	Indikator Keberhasilan	Nomor Soal	Jumlah Soal	Jumlah siswa salah (%)	Jumlah Siswa yang benar (%)
Bersikap bekerjasama disiplin dan peduli sesuai dengan sila-sila Pancasila dalam lambang negara Garuda Pancasila dalam kehidupan sehari-hari	Pengetahuan mampu menyebutkan dan menjelaskan sikap menghormati orang tua.	1,2,3,4	4	45%	55%
	Mengamati Mampu menyimak sikap yang tersirat pada media pembelajaran tentang nilai menghormati orang tua.	5,6,7,8,9,10	6	30%	70%
	Bereksperimen Mampu mengidentifikasi sikap	11,12,13,14,15	5	35%	65%

	dan menentukan jenis perilaku baik dan buruk tentang menghormati orang tua pada video pembelajaran				
	Mengasosiasi Mampu mengasosiasikan makna menghormati orang tua dengan contoh perilaku lain yang sejalan dengan isi video pembelajaran	16,17,18,19, 20	5	20%	80%
	Jumah		20 soal	32.5%	67.5%

Data hasil nilai posttest Pendidikan Kewarganegaraan tentang tolong-menolong dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi nilai *posttest*

Interval	Frekuensi	Kriteria
85 – 91	12	Baik sekali
78 – 84	4	Baik
71 – 77	2	Lebih dari cukup
64 – 70	12	Cukup
57 – 63	14	Kurang
50 – 56	2	Kurang sekali
Jumlah	46	

Berdasarkan tabel nilai posttest di atas dapat diketahui bahwa 12 siswa memperoleh nilai antara 87 – 91, 4 siswa memperoleh nilai antara 82 – 86, 2 siswa memperoleh nilai antara 77 – 81, 12 siswa memperoleh nilai antara 72 – 76, 14 siswa memperoleh nilai antara 67 - 71 dan 2 siswa memperoleh nilai antara 62 - 66. Hasil nilai posttest Pendidikan Kewarganegaraan di atas dapat dihitung dengan menggunakan nilai rata-rata atau mean. Dari data di atas dapat diketahui bahwa nilai mean posttest siswa kelas II adalah 76.84.

Hasil nilai mean posttest siswa kelas II di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata Pendidikan Kewarganegaraan sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75.00. Jumlah siswa yang memenuhi KKM pada ujian *posttest* adalah 24 siswa dan 22 siswa lainnya masih belum memenuhi KKM. Dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* yang sudah dilakukan, sebagian besar nilai siswa meningkat dibandingkan dengan hasil nilai *pretest*.

3.2 Pembahasan hasil penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh di SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung dapat diketahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi *claymotion* terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan nilai rata-rata hasil belajar *pretest* yang berbeda secara signifikan dengan rata-rata hasil belajar *posttest*. Hasil tes dari 46 siswa pada kemampuan awal (*pretest*) memiliki rata-rata sebesar 65.97 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 12 orang (26.08 %), sedangkan pada kemampuan akhir (*posttest*) nilai rerata yang dicapai sebesar 76.84 dengan jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 24 orang (52.17 %). Peningkatan hasil belajar statistik deskriptif ini sejalan dengan hipotesis penelitian ini yaitu terdapat pengaruh hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media video animasi *claymotion*.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media video masih jarang diterapkan di SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung. Hal tersebut dikarenakan keterbatasan fasilitas dan media pembelajaran yang tersedia di Sekolah dan disetiap kelas untuk menunjang pelaksanaan pembelajaran menggunakan video animasi. Pembelajaran menggunakan video *claymotion* ini ternyata mampu memberikan pengaruh yang baik terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan-permasalahan yang sebelumnya sering terjadi seperti hasil belajar yang tidak

mencapai KKM, pembelajaran yang monoton dan masih konvensional sudah dapat dikurangi dengan adanya penggunaan media pembelajaran video *claymotion*. Penerapan pembelajaran media video *claymotion* ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar khususnya Pendidikan Kewarganegaraan dan dapat diterapkan pada mata pelajaran yang lain sesuai dengan materi yang disampaikan. Munir (2012: hlm 317) menyatakan bahwa animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakkan benda mati (gambar) menjadi seolah-olah hidup, karena animasi mampu menjelaskan suatu konsep atau proses yang sulit dijelaskan dengan media lain sehingga menimbulkan motivasi pengguna (siswa) untuk ikut berperan aktif dalam proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan pemaparan Sudjana & Rivai (Azhar Arsyad, 2011: hlm 24-25) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2009:3), penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikongkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan. Penggunaan media video animasi dapat membuat siswa mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, sehingga nilai hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung menjadi lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata atau mean *pretest* dengan nilai rata-rata atau mean *posttest* setelah menggunakan media video animasi. Hal tersebut sesuai dengan yang diungkapkan oleh Azhar Arsyad (2011: hlm 25-27) yang berpendapat bahwa media pembelajaran dapat memperjelas pesan dan informasi yang disampaikan, sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar. Berdasarkan pemaparan di atas, maka penggunaan media video *claymotion* dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa, sehingga menumbuhkan motivasi belajar dalam diri siswa. Penggunaan media video *claymotion* dalam proses pembelajaran juga membuat pesan atau isi cerita yang disampaikan oleh guru secara lisan menjadi lebih konkret dan lebih jelas, sehingga mudah dipahami oleh siswa. Jadi penggunaan media video *claymotion* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya diperoleh kesimpulan yaitu pembuatan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi menghormati orang tua dengan pembelajaran menggunakan media video *claymotion* pada siswa kelas II SD Negeri Panghegar Kecamatan Cimaung Kabupaten Bandung. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai rata-rata pada mata pelajaran Kewarganegaraan pada materi menghormati orang tua, hasil *pretest* sebesar 65.97 menjadi nilai rata-rata *posttest* sebesar 76.84 setelah mendapatkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video *claymotion*. Terjadi peningkatan juga pada jumlah siswa yang nilainya sudah mencapai KKM yaitu dari 14 siswa menjadi 30 siswa. Dengan kata lain, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran Kewarganegaraan antara setelah dibelajarkan dengan menggunakan media video *claymotion* menjadi lebih tinggi daripada sebelum mendapat perlakuan menggunakan media video *claymotion*.

Daftar Pustaka

1. Arikunto, Suharsimi. 2007. Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.
2. Azhar, Arsyad. 2002. Media Pembelajaran. Jakarta: Grafindo.
3. Elias, M Syahrizad and Ahmad Zamzuri M A. 2016. *Multimedia Instructional Message (MIM) and Simulation-Aided Learning: A Conceptual Framework*. *International Journal of Information and Education Technologi (IJJET)*. vol. 6 no.9. <http://www.ijiet.org/>. 28 Nopember 2016.
4. Hamalik, Oemar. 2004. Pendidikan Guru: Berdasarkan Pendekatan Kompetensi. Jakarta: Bumi Aksara.
5. Hakala, Ismo. et al. 2014. *Producing Lecture Videos from Face-to-Face Teaching*. *International Journal of Information and Education Technologi (IJJET)*. vol 4. No.1. <http://www.ijiet.org/>. 10 Februari 2016.
6. Hua, Zixun. 2016. *How to Design and Appli Interactive Digital Educational TV Programs Based on the ADDIE Model*. *International Journal of Information and Education Technologi (IJJET)*. vol. 6 no.11. <http://www.ijiet.org/>. 28 Nopember 2016.
7. Januszewski Alan and Michael Molenda. 2008. *Educational Technology*. New York: Lawrence Erlbaun. *Jenis-Jenis Animasi di Error! Hyperlink reference not valid.* (3 Oktober 2016).

8. Kamnungwut, Weeranan and Unchana Klentien. 2014. *The Impact of Using Electronic Media in English Teaching for Elementary and Secondary Student in Thailand. International Journal of Information and Education Technologi (IJIET)*. Volume 5. No.8. <http://www.ijiet.org/>. 10 Februari 2016.
9. Kurikulum Satuan Pendidikan Dasar Tematik 2013. Edisi Revisi. 2017
10. Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan. Semarang: UNNES Press. Margono. 2005. Metodologi Penelitian Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta. Munir. 2013.
11. Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Olson, Matthew H dan BR Hergenhahn. Eds.8. 2008. *Theories of Learning*. Jakarta: Kencana.
12. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta.
13. Permata Sari, Intan. 2019. *Jurnal Pendidikan Multimedia (EDSENCE)*. Vol 1 No.1. <https://ejournal.upi.edu/index.php/Edsence/article/view/17957/pdf>. 8 Desember 2019.16:59
14. Prata, David, dkk. 2016. *Entailment Issues to Integrate Learning Theories with Educational Technologies. International Journal of Information and Education Technologi (IJIET)*. vol. 6 no.9. <http://www.ijiet.org/>. 28 Nopember 2016.
15. Satmoko, Retno Sriningsih. 1999. *Proses Belajar Pembelajaran Ii: Penilaian Hasil Belajar*. Semarang: IKIP Semarang Press. Seels, B dan RC Richey. 1994.
16. *Teknologi Pembelajaran: Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Unit Penerbitan UNJ. Sugiyono. 2009.
17. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. Sukardi. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara. Sukmadinata, Nana Syaodih. 1988.
18. *Prinsip dan Landasan Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: Depdikbud. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sinar Grafika.
19. Uno, Hamzah B. 2008. *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara. Wahana Komputer. 2004. *Mengolah Video Menggunakan Pinnacle Studio 8*. Jakarta:
20. *Elex Media Komputindo*. Widoyoko, Eko Putro. 2009. *Evaluasi Program Pembelajaran: Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: