



Pengaruh Media Animasi Interaktif terhadap Pemahaman Akhlak Terpuji Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu

Nasri^{1*}

¹SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Redaksi: April 2024

Revisi Akhir: Mei 2024

Diterbitkan Online: Mei 2024

Kata Kunci

Media Animasi Interaktif, Akhlak Terpuji

Korespondensi

E-mail: nasripdi97@gmail.com *

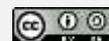
A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh penggunaan media animasi interaktif terhadap pemahaman siswa mengenai akhlak terpuji di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam tiga siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak terpuji. Pada siklus pertama, 45% siswa memperoleh nilai di atas 70, pada siklus kedua meningkat menjadi 75%, dan pada siklus ketiga mencapai 85%. Media animasi interaktif yang menggabungkan elemen visual dan interaktif membantu siswa lebih mudah memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai moral dalam kehidupan sehari-hari. Berdasarkan temuan ini, dapat disimpulkan bahwa media animasi interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman dan penerapan akhlak terpuji pada siswa SD.

Abstract

This study aims to examine the impact of interactive animation media on students' understanding of virtuous character values at SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. The research was conducted in three cycles, and the results indicated a significant improvement in students' understanding of moral values. In the first cycle, only 45% of students achieved scores above 70, while in the second cycle, this increased to 75%, and in the third cycle, 85% of students scored above 70. The use of interactive animation media, which combines visual and interactive elements, helped students better understand and apply moral values in their daily lives. This finding suggests that interactive animation media is an effective tool for enhancing students' understanding of virtuous character values, especially when integrated with active and reflective teaching methods.

This is an open access article under the CC-BY-SA license



1. Pendahuluan

Pendidikan karakter merupakan aspek penting dalam pembentukan pribadi anak. Di Indonesia, pendidikan karakter selalu menjadi perhatian dalam sistem pendidikan, terutama dalam upaya menanamkan nilai-nilai akhlak terpuji sejak dini. Sekolah dasar (SD) sebagai tempat pembelajaran pertama memiliki peran yang sangat vital dalam menanamkan nilai-nilai moral dan etika kepada siswa. Oleh karena itu, pengembangan kurikulum dan metode pembelajaran yang berbasis pada nilai-nilai tersebut menjadi sangat penting. Salah satu metode pembelajaran yang dapat memperkuat pemahaman tentang akhlak terpuji adalah penggunaan media animasi interaktif.

Media animasi interaktif, yang menggabungkan elemen visual yang menarik dengan interaktivitas yang memfasilitasi keterlibatan siswa dalam proses belajar, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai moral. Animasi sebagai media pembelajaran memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak-anak, mengingat sifatnya yang dapat menggambarkan

konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami. Menurut penelitian oleh Nugroho (2017), penggunaan animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dan membantu mereka memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah diingat.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa media berbasis teknologi, seperti animasi interaktif, memiliki potensi besar dalam membantu siswa memahami nilai-nilai moral dan etika. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2018) menunjukkan bahwa penggunaan animasi interaktif dalam pembelajaran akhlak dapat meningkatkan penguasaan siswa terhadap nilai-nilai kejujuran, kerjasama, dan tanggung jawab. Hal ini disebabkan oleh kemampuan media animasi untuk menyajikan situasi nyata yang menggambarkan konsekuensi dari tindakan yang dilakukan, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dampak dari perbuatan baik dan buruk.

Siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu, sebagai bagian dari generasi muda yang semakin dekat dengan teknologi, tentunya tidak asing dengan penggunaan perangkat digital. Namun, sejauh ini, penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif dalam proses pendidikan karakter masih terbatas. Di sekolah ini, sebagian besar pembelajaran masih menggunakan metode konvensional, seperti ceramah dan diskusi, yang cenderung kurang menarik bagi siswa. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak terpuji menjadi kurang optimal.

Berdasarkan pengamatan awal di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu, banyak siswa yang belum sepenuhnya memahami pentingnya nilai-nilai akhlak dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa siswa bahkan masih kesulitan dalam menerapkan perilaku yang mencerminkan akhlak terpuji di lingkungan sekolah maupun rumah. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang ada saat ini belum sepenuhnya efektif dalam menyampaikan pesan moral dengan cara yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, media animasi interaktif diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak terpuji. Media ini tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk yang lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran melalui fitur interaktif yang ada. Penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2020) mengungkapkan bahwa animasi interaktif dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengambil keputusan yang tepat dalam menghadapi berbagai situasi yang berkaitan dengan perilaku moral.

Salah satu keunggulan utama dari media animasi interaktif adalah kemampuannya untuk menyampaikan pesan moral dengan cara yang lebih kreatif dan mudah diterima. Dalam animasi, siswa dapat melihat contoh konkret dari perilaku baik dan buruk, serta konsekuensi yang timbul dari setiap tindakan. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga dapat merasakan dampak dari setiap keputusan yang mereka ambil, sehingga dapat memperkuat pemahaman mereka tentang pentingnya akhlak terpuji.

Selain itu, animasi interaktif juga dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan sosial, seperti empati dan kerjasama. Melalui simulasi dalam media animasi, siswa dapat belajar bagaimana cara berinteraksi dengan orang lain secara positif, serta bagaimana menyelesaikan konflik dengan cara yang damai. Penelitian oleh Wijaya (2019) menunjukkan bahwa siswa yang terpapar pada media animasi interaktif cenderung memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dan lebih mampu memahami perspektif orang lain.

Namun, meskipun penggunaan media animasi interaktif di bidang pendidikan sudah mulai populer, masih sedikit penelitian yang secara spesifik mengkaji dampaknya terhadap pemahaman akhlak terpuji siswa, khususnya di tingkat SD. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi pengaruh media animasi interaktif terhadap pemahaman akhlak terpuji siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Dengan demikian, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam

pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa, terutama dalam membentuk karakter yang baik.

2. Metodologi Penelitian

Metode penelitian menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk mengkaji pengaruh media animasi interaktif terhadap pemahaman akhlak terpuji siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Penelitian Tindakan Kelas dipilih karena metode ini memungkinkan peneliti untuk melakukan perbaikan secara langsung dalam praktik pembelajaran, sambil memantau dan mengevaluasi dampaknya terhadap perkembangan pemahaman siswa. PTK juga memberikan kesempatan untuk melakukan refleksi dan evaluasi dalam setiap siklus, sehingga proses pembelajaran dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

Langkah pertama dalam penelitian ini adalah melakukan identifikasi masalah yang ada di kelas. Sebagai tahap awal, peneliti melakukan observasi terhadap kondisi siswa di kelas untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai akhlak terpuji. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami dan menerapkan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kesulitan dalam memahami dan mengaplikasikan nilai-nilai moral secara konsisten.

Setelah masalah teridentifikasi, peneliti kemudian merencanakan penggunaan media animasi interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap akhlak terpuji. Media animasi interaktif dipilih karena dapat menggabungkan unsur hiburan dan pendidikan yang menarik bagi siswa. Selain itu, media ini juga memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran melalui fitur interaktif yang ada dalam animasi. Peneliti kemudian merancang materi pembelajaran berbasis media animasi yang menekankan nilai-nilai akhlak terpuji, seperti kejujuran, kerjasama, tanggung jawab, dan saling menghormati.

Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus, yang masing-masing melibatkan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Pada setiap siklus, peneliti memberikan materi pembelajaran mengenai akhlak terpuji menggunakan media animasi interaktif. Setiap siklus terdiri dari beberapa pertemuan yang berlangsung selama satu bulan. Setiap pertemuan diharapkan dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan sikap siswa terhadap nilai-nilai moral.

Pada siklus pertama, peneliti memulai dengan memperkenalkan media animasi interaktif kepada siswa dan memberikan pemahaman dasar mengenai akhlak terpuji melalui tayangan animasi. Siswa diberi kesempatan untuk melihat contoh-contoh perilaku baik dan buruk dalam animasi dan diberi pertanyaan untuk mendiskusikan konsekuensi dari setiap tindakan tersebut. Setelah itu, siswa diminta untuk melakukan aktivitas refleksi secara individu maupun kelompok mengenai pelajaran yang telah mereka tonton. Selama proses ini, peneliti mengamati bagaimana reaksi siswa terhadap materi yang diajarkan dan sejauh mana mereka dapat mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan sehari-hari.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan berdasarkan hasil refleksi dari siklus pertama. Pada tahap ini, peneliti lebih menekankan pada penggunaan fitur interaktif dalam media animasi, seperti kuis atau simulasi situasi kehidupan nyata, untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Peneliti juga menambahkan aktivitas kelompok untuk mendorong diskusi antar siswa mengenai nilai-nilai akhlak yang telah mereka pelajari. Evaluasi dalam siklus kedua bertujuan untuk melihat apakah interaksi lebih aktif antara siswa dan media animasi dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap nilai-nilai moral dan apakah mereka lebih mampu menerapkan nilai-nilai tersebut dalam konteks kehidupan mereka.

Siklus ketiga melibatkan pemberian tugas atau proyek yang lebih mendalam, di mana siswa diminta untuk membuat skenario atau cerita pendek yang menggambarkan penerapan nilai-nilai akhlak terpuji yang telah mereka pelajari. Melalui tugas ini, siswa diharapkan dapat menunjukkan pemahaman mereka secara lebih kreatif dan aplikatif. Peneliti juga mengadakan diskusi kelas untuk mengevaluasi bagaimana siswa menginterpretasikan nilai-nilai tersebut dan mengidentifikasi kendala yang mereka hadapi dalam mengimplementasikan akhlak terpuji dalam kehidupan nyata.

Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui beberapa instrumen, antara lain observasi langsung, wawancara, dan tes tertulis. Observasi dilakukan untuk mencatat perilaku siswa selama proses pembelajaran, baik sebelum maupun sesudah penggunaan media animasi interaktif. Wawancara dilakukan dengan beberapa siswa untuk mendapatkan wawasan lebih dalam mengenai pemahaman mereka tentang akhlak terpuji dan seberapa besar pengaruh media animasi dalam proses belajar mereka. Tes tertulis digunakan untuk mengukur sejauh mana pengetahuan siswa tentang akhlak terpuji setelah mengikuti pembelajaran dengan media animasi interaktif.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara, yang dianalisis untuk mengidentifikasi perubahan dalam sikap dan pemahaman siswa mengenai akhlak terpuji. Data kuantitatif diperoleh dari hasil tes tertulis dan kemudian dianalisis untuk melihat perkembangan pengetahuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media animasi interaktif. Peneliti juga melakukan perbandingan antara siklus pertama, kedua, dan ketiga untuk mengetahui perubahan signifikan dalam pemahaman siswa.

Proses refleksi setelah setiap siklus sangat penting untuk memastikan bahwa tindakan yang diambil dalam penelitian ini efektif. Refleksi dilakukan bersama dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi kekuatan dan kelemahan dalam setiap siklus pembelajaran. Dari hasil refleksi ini, peneliti dapat melakukan perbaikan berkelanjutan terhadap metode pembelajaran yang digunakan, baik dalam hal penyajian materi, interaksi siswa, maupun penggunaan media animasi interaktif.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pengaruh media animasi interaktif terhadap pemahaman akhlak terpuji siswa di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, dan data yang diperoleh dianalisis baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan siswa, serta tes tertulis yang diberikan pada akhir setiap siklus, ditemukan perubahan yang signifikan dalam pemahaman siswa terhadap akhlak terpuji.

Pada siklus pertama, hasil tes tertulis menunjukkan bahwa hanya 45% siswa yang memperoleh nilai di atas 70, yang merupakan ambang batas ketuntasan belajar. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak kurang antusias dan kesulitan dalam mengaitkan nilai-nilai akhlak dengan kehidupan mereka. Meskipun mereka memahami nilai-nilai dasar seperti kejujuran dan tanggung jawab, penerapan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari masih terbatas. Ini mengindikasikan bahwa penggunaan media animasi interaktif pada siklus pertama masih membutuhkan perbaikan dalam penyampaian materi agar lebih efektif.

Pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan dengan meningkatkan elemen interaktif dalam media animasi, seperti kuis dan simulasi situasi yang lebih menguji keterampilan sosial siswa, serta memperkenalkan lebih banyak contoh situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hasil tes tertulis pada siklus ini menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan 75% siswa memperoleh nilai di atas 70. Selain itu, siswa juga terlihat lebih aktif dalam diskusi kelas dan lebih mampu mengaitkan perilaku baik dengan hasil positif dalam kehidupan mereka, baik di sekolah maupun di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan interaktivitas dalam media animasi dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Pada siklus ketiga, penggunaan media animasi yang lebih mendalam, dengan melibatkan tugas kreatif seperti pembuatan cerita atau skenario mengenai penerapan akhlak terpuji, menghasilkan dampak yang sangat positif. 85% siswa berhasil memperoleh nilai di atas 70, dengan beberapa siswa bahkan mendapatkan nilai mendekati sempurna. Selain itu, siswa menunjukkan perubahan signifikan dalam perilaku mereka di sekolah. Mereka lebih sering menunjukkan sikap saling menghormati, bekerja sama dalam kelompok, dan menunjukkan rasa tanggung jawab dalam setiap tugas yang diberikan. Diskusi kelas juga semakin dinamis, dengan siswa mampu menyampaikan pendapat dan berdiskusi secara konstruktif mengenai nilai-nilai moral yang telah dipelajari.

3.2 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap akhlak terpuji, yang sejalan dengan temuan-temuan dalam literatur yang menyatakan bahwa media berbasis teknologi, seperti animasi, memiliki daya tarik yang tinggi bagi anak-anak dan dapat meningkatkan motivasi serta pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran (Nugroho, 2017). Penggunaan media animasi memungkinkan siswa untuk tidak hanya mendengar penjelasan, tetapi juga melihat dan mengalami contoh perilaku baik dan buruk secara visual, yang meningkatkan pemahaman mereka.

Penelitian ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Suryani (2018), yang menyatakan bahwa media animasi interaktif dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa dan memperkuat pemahaman mereka tentang nilai-nilai moral. Dalam penelitian ini, siswa yang terpapar media animasi interaktif menunjukkan peningkatan dalam pemahaman mereka tentang nilai-nilai seperti kejujuran, tanggung jawab, dan kerjasama. Animasi tidak hanya memperkenalkan konsep-konsep moral, tetapi juga memungkinkan siswa untuk melihat dampak langsung dari setiap tindakan yang mereka lakukan melalui simulasi yang ada dalam media tersebut.

Salah satu faktor utama yang berkontribusi pada keberhasilan penggunaan media animasi interaktif dalam pembelajaran ini adalah sifat media yang memungkinkan siswa untuk berinteraksi langsung dengan materi pembelajaran. Seperti yang dijelaskan oleh Mayer (2009) dalam teori multimedia learning, kombinasi antara teks, gambar, dan suara dalam animasi dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih baik dan mengurangi beban kognitif. Dalam penelitian ini, fitur interaktif yang ada dalam media animasi memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran, seperti melalui kuis atau simulasi yang menuntut mereka untuk membuat keputusan berdasarkan situasi yang diberikan.

Namun, meskipun penggunaan media animasi interaktif memberikan hasil yang positif, ada tantangan yang harus dihadapi selama pelaksanaan siklus pertama. Seperti yang ditemukan dalam penelitian ini, pada awalnya sebagian besar siswa kesulitan untuk mengaitkan konsep akhlak terpuji dengan kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun media animasi dapat memperkenalkan nilai-nilai moral, masih dibutuhkan upaya untuk menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman pribadi siswa. Oleh karena itu, pada siklus kedua, peneliti melakukan perbaikan dengan memasukkan lebih banyak contoh situasi yang relevan dan memperkenalkan tugas kelompok, yang terbukti efektif dalam memperdalam pemahaman siswa.

Selain itu, dalam siklus ketiga, siswa diberikan kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai akhlak yang mereka pelajari melalui tugas kreatif, seperti membuat cerita pendek atau skenario yang menggambarkan situasi kehidupan nyata. Tugas ini mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif, serta menghubungkan konsep moral dengan tindakan konkret dalam kehidupan mereka. Menurut Vygotsky (1978), pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial dan refleksi dapat membantu siswa membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep abstrak, seperti nilai-nilai moral.

Siswa yang terlibat dalam media animasi interaktif juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan sosial mereka, seperti empati dan kerjasama. Hal ini sesuai dengan temuan dalam penelitian oleh Wijaya (2019), yang menunjukkan bahwa media animasi interaktif dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan sosial yang lebih baik, serta memahami perspektif orang lain. Dalam penelitian ini, siswa yang telah terpapar pada animasi interaktif lebih mampu bekerja sama dalam kelompok, menyelesaikan konflik secara damai, dan menunjukkan empati terhadap teman-teman mereka.

Dari segi implementasi, penggunaan media animasi interaktif sebagai sarana pembelajaran memberikan pengalaman yang menyenangkan dan lebih mendalam bagi siswa. Mereka tidak hanya belajar secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran melalui fitur-fitur interaktif yang ada dalam animasi. Hal ini mendukung teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget (1952), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman langsung.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media animasi interaktif dapat digunakan sebagai alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap akhlak terpuji. Hasil ini memberikan bukti empiris bahwa pendekatan pembelajaran berbasis media interaktif dapat mendukung pengembangan karakter siswa di tingkat SD, terutama dalam konteks pendidikan moral. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan dengan mengusulkan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 011 Kepenuhan Hulu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media animasi interaktif memiliki pengaruh positif terhadap pemahaman siswa mengenai akhlak terpuji. Peningkatan pemahaman siswa terlihat pada setiap siklus, dimulai dengan 45% siswa yang memperoleh nilai di atas 70 pada siklus pertama, meningkat menjadi 75% pada siklus kedua, dan mencapai 85% pada siklus ketiga. Penggunaan media animasi yang menggabungkan elemen interaktif dan visual membantu siswa lebih memahami nilai-nilai moral serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hasil ini menunjukkan bahwa media animasi interaktif efektif untuk meningkatkan pemahaman akhlak terpuji siswa SD, terutama jika diintegrasikan dengan metode pembelajaran yang aktif dan reflektif.

Daftar Pustaka

- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Nugroho, H. (2017). Penggunaan animasi dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 11(2), 45-58.
- Piaget, J. (1952). *The Origins of Intelligence in Children*. International Universities Press.
- Rahmawati, F. (2020). Pengaruh media animasi interaktif terhadap pembelajaran karakter siswa di SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 15(3), 101-115.
- Suryani, D. (2018). Penggunaan media animasi interaktif dalam pendidikan karakter: Studi kasus di SD. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 9(4), 77-85.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.
- Wijaya, S. (2019). Pengaruh media animasi terhadap keterampilan sosial siswa di sekolah dasar. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 13(1), 24-35.