
ANALISIS EFEKTIVITAS VIDEO PEMBELAJARAN DALAM MEMBANGUN KARAKTER DISIPLIN DAN TANGGUNG JAWAB SISWA SD PADA MATA PELAJARAN PPKn

Oleh

Ananda Pingka Afrija¹, Kurnia Marifatul Latifah², Ma'rifatul Luthfatun Nida³, Arita Marini⁴

^{1,2,3} Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta

⁴Dosen Universitas Negeri Jakarta

E-mail:¹ anandapingkaafrija@gmail.com, ² kurmala08@gmail.com, ³ marifatul001@gmail.com, ⁴ aritamari@unj.ac.id

Article History:

Received: 05-11-2022

Revised: 18-11-2022

Accepted: 25-12-2022

Keywords:

learning video, discipline character, responsibility character

Abstract: Learning videos are audio-visual media that are commonly used in teaching and learning activities in the 21st century. The purpose of this study was to find out how effective learning videos are applied in elementary schools to build students' character of discipline and responsibility. The methodology used is a qualitative method with a literature study approach. The form of the activity carried out was conducting library research through data collection using the listening technique, participatory observation taken from Google Scholar with the keywords "effectiveness of learning videos", "character of elementary school students' responsibility", and "discipline character of elementary students", and data analysis. The results obtained are that learning videos are effectively used in building a character of responsibility and discipline for elementary school students.

PENDAHULUAN

Seperti yang telah kita ketahui bahwa perkembangan zaman ini sangatlah pesat. Apalagi dalam perkembangan teknologi dan informasi pada aspek Pendidikan. Dimana dalam penerapannya, perlu penyesuaian agar pendidikan di Indonesia tidak tertinggal. Dengan pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi salah satu hal penting untuk membangun suatu bangsa yang maju. Karena pendidikan mampu mengubah masa depan seseorang menjadi lebih baik.

Pendidikan tidak semata-mata hanya mengajarkan siswa untuk terpacu kepada nilai akademik yang diperoleh. Sekolah menjadi salah satu wadah bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang menjadi lebih baik. Dengan adanya teknologi yang canggih ini semua terasa mudah. Namun, ada pula dampak negatif teknologi kepada seseorang, khususnya siswa SD. Dimana mereka membutuhkan pantauan dari orang tua maupun guru agar tidak terjadi hal-hal yang tidak diinginkan. Karena, sesuai dengan perkembangan zaman sekarang anak sudah disugahi android. Padahal untuk usianya, apabila diberikan android itu tidak bisa terkontrol. Bahkan bisa menjadikan anak kecanduan dan tentunya akan mempengaruhi perkembangan siswa.

Perkembangan siswa yang seharusnya terjadi secara alamiah mulai terganggu karena adanya android di kehidupan mereka. Siswa SD masih belum bisa menyaring suatu informasi yang seharusnya dia dapatkan. Pada hakikatnya pendidikan menjadi sebuah sosialisasi siswa yang terarah dan memberikan warna kehidupan sosial untuk kehidupan di masa yang akan datang. Sejatinya manusia adalah makhluk sosial, tanpa adanya seseorang dia tidak akan bisa hidup. Perkembangan siswa juga dipengaruhi oleh lingkungan mereka. Oleh karenanya sekolah mempunyai tugas penting untuk membangun karakter yang baik, salah satunya karakter yang harus mereka miliki adalah disiplin dan tanggung jawab. Karakter ini perlu ditanamkan agar mereka mampu meraih kesuksesan hidup dimasa mendatang. Untuk membangun karakter ini, sekolah bisa menyisipkan di dalam pembelajaran PPKn.

Mata pelajaran PPKn menjadi hal yang wajib dipahami oleh siswa. Dimana dalam pembelajarannya PPKn lebih menekankan bagaimana seharusnya seseorang bersikap yang baik sesuai dengan keadaan. Namun, dalam kenyataannya siswa masih belum bisa memahami betul bagaimana itu sikap disiplin dan tanggung jawab, serta apa yang akan mereka dapat ketika memiliki dua sifat tersebut. Kegiatan belajar mengajar yang ada di sekolah pun masih terbilang cukup rendah dimana dalam kegiatannya banyak guru yang hanya mengajarkan secara lisan atau ceramah. Hal ini menjadi salah satu faktor mengapa siswa belum tertarik dengan sikap disiplin dan tanggung jawab.

Karakter disiplin dan tanggung jawab ini menjadi tantangan guru dalam mengajarkannya di kelas. Karakter semua siswa itu berbeda, oleh karenanya guru tidak boleh berhenti belajar dan terus berinovasi dalam kegiatan belajar mengajar untuk membangun generasi muda Indonesia yang berkualitas. Sehingga mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang tercatat pada UU No. 20 Tahun 2003, berbunyi: "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab".

Dari tujuan tersebut sebagai guru kita paham betul akan karakter yang harus dimiliki siswa nantinya. Agar kegiatan belajar mengajar menjadi menarik guru perlu memakai media agar pesan atau informasi mudah tersampaikan kepada siswa. Dengan memanfaatkan teknologi guru dapat menggunakan audio visual karena secara umum perkembangan siswa SD masih berada di tahap operasional konkret dari Piaget. Media audio visual menurut Yudhi Munadi (2008:5) adalah "media yang melibatkan indera penglihatan sekaligus dalam satu proses". Media audio visual yang dipakai adalah video pembelajaran.

Video pembelajaran menjadi salah satu media yang dapat diterapkan di SD. Namun, perlu juga kekreatifan dalam membuat video. Pada perkembangan psikososial usia SD dari umur (5-12 tahun) dari erik erikson yaitu berada di fase *Industry Vs Inferiority* dimana ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam stimulasi, motivasi dalam mempelajari sesuatu, dan pola asuh dan kasih sayang orang tua serta lingkungannya yang membentuk sikap mereka dalam bertindak. Pada fase ini sekolah memiliki peran utama pada siswa agar mereka mampu memiliki sikap rajin dan pekerja keras. Kebanyakan guru menggunakan

audio visual tanpa adanya analisis kebutuhan baik dari materi, maupun karakter siswa. Sehingga hal tersebut membuat pesan yang ada di video tidak tersampaikan dengan jelas. Serta masih bingung bagaimana menyisipkan karakter disiplin dan tanggung jawab pada kegiatan belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi.

Berdasarkan penjelasan diatas untuk mengetahui keefektifan video untuk membangun karakter disiplin dan tanggung jawab dari siswa SD pada mata pelajaran PPKn, perlu adanya analisis. Sehingga dengan adanya artikel ini mampu menemukan keefektifan video dalam pembentukan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa SD.

TINJAUAN PUSTAKA

a. Perkembangan dan Karakteristik Anak SD

Pada masa SD/MI anak berusia sekitar umur 6-12 tahun atau masuk dalam kategori masa anak-anak akhir. Menurut teori perkembangan kognitif dari Jean Piaget, siswa SD masuk ke dalam tahap operasional konkret. Tahap ini ditandai dengan sistem berpikir kepada benda konkret. Jadi siswa masih berpikir logika kepada benda yang konkret. Perkembangan psikososial menurut erik erikson pada anak usia SD berada di tahap *Industry Vs Inferiority* yaitu pada usia 5-12 tahun. Pada usia ini, mereka akan dihadapkan dengan tantangan, apabila dapat melewati maka akan kompeten sebaliknya apabila gagal mereka akan merasa inferior. Oleh karena itu sekolah menjadi tempat pembentukan karakter siswa menjadi lebih baik.

Kemudian perkembangan moral pada siswa SD berkaitan erat dengan perkembangan sosial. Menurut Piaget Relativisme moral akan menggantikan moral yang telah dilakukan pada masa lampau. Pada usia ini, siswa masih bimbang dengan keadilan baik dan buruk. Mereka dapat memahami penilaian baik dan buruk dapat berubah tergantung lingkungan sekitar. Selanjutnya Kohlberg mengembangkan teori Piaget, dimana beliau menambahkan tingkat kedua dari adanya perkembangan moral masa anak-anak akhir sebagai tingkatan moralitas yang berasal dari aturan-aturan yang dibuat. Kode moral dalam kehidupan akan berkembang sesuai konsep moral secara umum di masyarakat.

Setiap anak memiliki karakter yang berbeda, baik bawaan dari lahir atau dari pengaruh lingkungan. Karakter bawaan maksudnya karakter keturunan, baik dari biologis maupun psikologis. Guru perlu mengetahui karakter dari siswanya. senang bermain, senang bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Perlu dipahami juga semua siswa memiliki kelebihan atau keunikan dan kekurangan masing-masing. Oleh karenanya untuk membuat media guru perlu mengadakan analisis siswa agar pesan atau informasi dapat tersampaikan.

Jadi dari penjelasan diatas dapat dideskripsikan bahwa perkembangan anak usia SD masuk kedalam fase operasional konkret dimana siswa masih membutuhkan benda-benda konkret dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu karakter yang menonjol pada siswa SD adalah senang bermain, senang bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

b. Media Pembelajaran

Secara bahasa kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk

jamak dari kata "*medius*" berarti perantara atau pengantar (Sardiman, dkk, 2011). Media pembelajaran menjadi salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam keberlangsungan kegiatan belajar mengajar di kelas. Penggunaan media pembelajaran harus tepat guna sehingga pembelajaran menjadi efektif.

Pada perspektif belajar mengajar, media sebagai pengantar pesan atau informasi dari guru kepada siswa sehingga pembelajaran efektif (Naz dan Akbar, 2008). Secara lebih khusus lagi Arsyad mendefinisikan media sebagai alat-alat grafis, photographers, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad, 2005). Kemudian Munadi mendefinisikan media pembelajaran sebagai "segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari beberapa sumber secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif". Yudhi Munadi (2010).

Azikiwe (2007:46) mendefinisikan media pembelajaran segala sesuatu yang digunakan guru dimana melibatkan semua panca indera dari penglihatan, pendengaran, peraba, penciuman dan pengecap saat menyampaikan materi pembelajaran. Media pembelajaran adalah sebuah pembawa informasi yang dirancang khusus dalam memenuhi tujuan kegiatan belajar mengajar. Luther (1988) mendefinisikan media adalah bahan, alat, dan metode atau teknik yang digunakan dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukatif antara guru dengan siswa dapat berlangsung secara tepat guna. Sudjana (2001) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu kegiatan belajar mengajar dimana sudah diatur oleh guru untuk menata lingkungan belajarnya.

Dari penjelasan diatas dapat dideskripsikan bahwa media pembelajaran penting digunakan kegiatan belajar mengajar, dimana menjadi sebuah perantara untuk menjelaskan suatu materi atau informasi yang akan diajarkan agar lebih mudah dipahami siswa yang melibatkan semua panca indera sehingga menjadi tepat guna dan belajar menjadi efektif.

c. Pendidikan Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab

Kamalia (2013) mengatakan bahwa karakter mengacu kepada serangkaian sikap (*attitudes*), perilaku (*behavior*), motivasi (*motivations*), dan keterampilan (*skills*). Thomas Lickona (Gunawa, 2012) mendefinisikan, pendidikan karakter dapat terbentuk melalui pendidikan budi pekerti, hasilnya dapat terlihat pada tindakan orang tersebut yaitu dari tingkah laku baik yang dilakukan.

Pendidikan karakter menjadi hal penting pada generasi muda Indonesia untuk ditanamkan. Orang tua, pendidik, pemerintah, institusi agama, organisasi pemuda memiliki tanggung jawab besar dalam membangun karakter, nilai, dan moral pada generasi muda Indonesia (Kirschenbaum, 1995). Pendidikan karakter tidak bisa dilakukan dalam satu ruang hampa karena karakter itu ada dan erat dengan kehidupan (Suryadi, 2012). Pendidikan karakter di sekolah tidak dapat berhasil apabila pembelajaran yang dilakukan hanya berupa hafalan tanpa mengambil makna apa yang dipelajari.

Ajat Sudrajat dan Ari Wibowo (2013) mendefinisikan untuk membangun karakter siswa, sekolah harus menerapkan tiga program, yaitu (1) kultur sekolah

bermutu yang mencakup mutu input, mutu akademi, dan mutu non akademik; (2) kultur sekolah islam yang berfokus pada penanaman karakter religious, keterbukaan, kepedulian, kebersamaan, dan kerjasama; (3) terakhir adalah kultur disiplin yang berfokus kepada penanaman nilai karakter. Curvin dan Mindler (1999) menyatakan bahwa ada tiga dimensi disiplin, yaitu (1) disiplin untuk mencegah masalah; (2) disiplin untuk memecahkan masalah; dan (3) disiplin untuk mengatasi siswa yang berperilaku di luar kontrol.

Apabila siswa yang memiliki sikap disiplin, maka karakter-karakter baik akan mengikuti. Menurut Narwanti (2011) dalam Fitriastuti (2014) mendefinisikan tanggung jawab sebagai sebuah sikap seseorang dalam melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), Negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Aziz (2012) dalam Pasani (2016), menyebutkan untuk menciptakan siswa menjadi seseorang yang bertanggung jawab dimulai dari memberi tugas-tugas yang terlihat mudah.

Dari penjelasan dapat dideskripsikan bahwa siswa yang memiliki sifat disiplin tentu mempunyai sifat tanggung jawab. Karena dengan sifat disiplin berarti tepat waktu dan mengerjakan sesuatu secara konsisten, sehingga tanggung jawab yang diterima akan dilaksanakan dengan baik. Sehingga aktivitas yang siswa lakukan dapat berjalan dengan kondusif. Tanggung jawab individu berarti orang tersebut siap menanggung resiko yang didapatkan atas perbuatannya. Nilai-nilai karakter ini dapat disisipkan pada mata pelajaran PPKn.

d. Hakikat PPKn di Sekolah Dasar

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan atau PPKn memiliki sejarahnya sendiri. Pada awalnya mata pelajaran ini diawali dengan istilah Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) yang terfokus pada pembentukan diri menjadi warga negara yang baik yang telah diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Kemudian sekarang kembali lagi menjadi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn dapat diartikan sebagai wadah untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya dari bangsa Indonesia.

Pendidikan yang diberikan di sekolah dasar adalah pendidikan kewarganegaraan. Dalam Bahasa latin kewarganegaraan ini sering disebut dengan "*civis*" kemudian berubah dalam Bahasa Inggris menjadi "*civic*" yang berarti warga negara dalam kewarganegaraan (Kansil, 2005:3) Suwadi (2007) mendefinisikan PPKn sebagai usaha sadar yang dilakukan pemerintah dalam menanamkan konsep bangsa yang multidimensional berkaitan atas dasar-dasar pengetahuan penanaman nilai-nilai kewarganegaraan (*civic values*)

Mata pelajaran PPKn yang ada di SD bermaksud untuk menanamkan rasa cinta tanah air, meningkatkan semangat kebangsaan, serta membentuk kepribadian yang sesuai dengan falsafah, pandangan hidup, ideologi, dan dasar negara yaitu Pancasila (Syam Norman: 2011). Nashar (2004) mendefinisikan PPKn menjadi mata pelajaran yang berfungsi sebagai pendidikan nilai dan moral dengan menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila sehingga membentuk moral anak yang baik. Sapriya dalam bukunya Dunia Pendidikan (2021) menyebutkan bahwa tujuan dari PPKn adalah partisipasi yang memiliki tanggung jawab dalam kehidupan politik dari warga negara yang taat. Menurut Lampiran Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menyatakan \"Mata Pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945", sedangkan tujuannya, digariskan dengan tegas, " adalah agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta antikorupsi. 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Dari penjelasan diatas dapat dideskripsikan bahwa peran PPKn dalam membentuk karakter seseorang sangat penting. Apalagi karakter disiplin dan tanggung jawab. Dengan adanya mata pelajaran ini mampu menjadi siswa sekolah dasar menjadi warga negara yang baik sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945 nantinya. Selain cerdas juga memiliki akhlak yang mulia. Dalam proses pemberdayaan siswa sepanjang hayat (*long life education*) PPKn berperan penting untuk mewujudkannya yang dapat diberikan melalui pemberian keteladanan, pembangunan kemauan, dan pengembangan kreativitas siswa. Dalam kehidupan yang demokratis pendidikan di sekolah seharusnya mengembangkan sebuah program mengenai sosial kultural untuk membangun sikap tersebut. Dengan cara demikianlah siswa dapat belajar dalam situasi demokratis dan sebagai dasar pelatihan diri menjadi warga negara yang baik .

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu metode kualitatif dengan pendekatan kepustakaan. Penelitian kepustakaan merupakan kegiatan pengumpulan, menulis, dan mengolah informasi menjadi data yang valid (Mestika, 2008). Sumber informasi yang digunakan peneliti adalah literatur dari buku, jurnal, dan sumber lain tentang keefektifan video pembelajaran terhadap karakter tanggung jawab dan mandiri siswa SD pada mata pelajaran PPKn.

Tahapan yang dilakukan peneliti setelah melakukan riset kepustakaan melalui pengumpulan data dengan teknik simak, observasi partisipatif yang diambil dari google scholar dengan kata kunci "Keefektifan Video Pembelajaran", "Karakter Tanggung Jawab Siswa SD", "Karakter Disiplin Siswa SD", dan "Analisis Data". Pada penelitian ini peneliti menggunakan 9 jurnal penelitian yang terbit pada tahun 2017, 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, dan 3 buku yang berkaitan dengan karakter tanggung jawab dan mandiri siswa SD. Dalam penelitian pelaksanaannya, analisis data dilakukan dengan analisis isi. Mengolah bahan informasi yang telah dikumpulkan baik berupa jurnal penelitian, buku, dan artikel ilmiah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan metode penelitian yang dipilih yakni studi pustaka, maka dari itu untuk

mencapai tujuan penelitian ini, kami telah menganalisis 9 jurnal yang berkaitan dengan rumusan masalah. Berikut hasil analisis dari 9 jurnal yang telah terindeks sinta.

Peneliti dan Judul Penelitian	Jenis Penelitian dan Kegiatan Penelitian	Tujuan dan Hasil Penelitian
Peneliti : Algananda Reza Desvian, Badruli Martati, dan Kunti Dian Ayu Afiani Tahun terbit: 2021 Judul Penelitian: "Karakter Mandiri Siswa Kelas IV Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya dalam Pembelajaran Daring"	Jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dengan metode kualitatif. Kegiatan Penelitian dilakukan dengan mengumpulkan data menggunakan kuesioner tertutup, observasi, wawancara, dan dokumentasi.	Tujuan penelitian ini dilakukan untuk menganalisis perilaku karakter mandiri dari peserta didik di kelas IV sekolah kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya pada saat pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran daring dilakukan. Dilakukannya penelitian yaitu supaya peserta didik memiliki karakter mandiri dengan percaya pada jawabannya sendiri yang sudah dikerjakannya secara mandiri ketika menjawab soal, lalu tidak bergantung pada orang lain, berperilaku disiplin, serta mempunyai rasa tanggung jawab ketika proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik mampu mengontrol dirinya masing-masing, serta inisiatif nya tinggi. Hasil penelitian, pembelajaran jarak jauh/pembelajaran daring akan menciptakan sebuah karakter pada diri peserta didik yakni karakter mandiri walaupun secara perlahan, hal itu dikarenakan ada keterbatasan ketika pembelajaran daring.
Peneliti : Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono Tahun terbit : 2019 Judul Penelitian: "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon "HAKAN" pada	Penelitian pada artikel ini menggunakan penelitian R&D dari <i>Plomp</i> dan <i>Nieven</i> . Kegiatan penelitian dilaksanakan melalui empat fase, diantaranya; Pendahuluan, Desain, Pengembangan, dan Implementasi. Pengumpulan data	Tujuan dari penelitian ini yaitu analisis kelayakan dari animasi "HAKAN" untuk pelajaran PPKN pada materi Hak dan Kewajiban peserta didik di Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. Penelitian ini menghasilkan 2 ujicoba, yakni kriteria kelayakan memvalidasi materi yaitu mencapai angka 95,37% sedangkan kriteria untuk memvalidasi kelayakan medianya yaitu mencapai 90,21%. Untuk yang kedua, yaitu untuk menguji kelayakan dari kriteria kepraktisan yang

Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya"	dilakukan melalui wawancara, pengamatan, dan kuesioner. Uji coba dibagi dalam skala kecil dan besar, yakni kelas IVA skala kecil dan kelas IVB skala besar.	dimana menghasilkan sebesar 96,29% untuk skala kecil sedangkan untuk skala besar 98,62%. Data tersebut menunjukkan dimana HAKAN memenuhi kriteria kelayakan.
Peneliti : Dini Aria Farindhni Tahun terbit : 2018 Judul Penelitian : "Pengembangan Media Video Animasi untuk Peningkatan Motivasi Belajar dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar"	Artikel ini menggunakan penelitian R&D Borg & Gall. Kegiatan dilaksanakan hanya sampai sembilan tahap. Uji coba akan dilakukan di kelas V SD, yang terdiri dari; SD Ketanggungan 04 9 siswa : uji coba teratas, 18 siswa : uji coba lapangan SD Kubangjati 02	Tujuan penelitian untuk membuktikan efektifkah video berupa animasi sebagai media untuk pembelajaran pada materi cara hidup manusia, cara hidup hewan, dan cara hidup tumbuhan, yang dimana layak atau tidak untuk meningkatkan sebuah motivasi belajar, serta karakter demokratis peserta didik kelas V SD di Kecamatan Ketanggungan, Brebes. Hasilnya; penggunaan media video berupa animasi yang terbukti efektif dan meningkatnya motivasi peserta didik untuk belajar karena mampu menarik dan menimbulkan rasa antusiasme para peserta didik ketika menonton. Maka dari guru harus mampu menarik perhatian dalam pembuatan media pembelajaran supaya peserta didik dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Media yang dibutuhkan guru juga perlu memperhatikan penanaman nilai karakter demokratis supaya peserta didik dapat berkembang, serta dalam pembuatan video animasi perlu menyesuaikan karakter peserta didik.
Peneliti: Hariri Ardiansyah, I Gede Partha Sindu, dan I Made Putrama	Metode Penelitian yang digunakan yakni ADDIE (<i>Analyze, Design, Development,</i>	Artikel ini memiliki tujuan untuk dapat menganalisis dari penggunaan video dalam pembelajaran terhadap mata pelajaran PPKn Siswa SD untuk pengenalan suku dan budaya bangsa

Tahun Terbit: 2019 Judul Penelitian: “Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku dan Budaya Indonesia. (Studi Kasus: Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng)”	<i>Implementasi, and Evaluation).</i>	Indonesia. Hasil penelitian 92% “Sangat baik” Respon pengguna (peserta didik) baik dan menunjukkan ketertarikan. Hasil uji respon di lapangan kelayakan media pembelajaran didapatkan hasil sebesar 89.07%
Peneliti: Hasbullah, Sholeh Hidayat, Luluk Asmawati Tahun terbit: 2022 Judul Penelitian: “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Video Scribe</i> Materi Banjir Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar”	Artikel ini menggunakan Penelitian ADDIE (<i>Analyze, Design, Development, Implementasi, dan Evaluation</i>). Dilakukan pada SDN Cipanas yang dimana peserta didik berjumlah sekitar 30.	Artikel ini memiliki tujuan untuk dapat meng-analisis kelayakan, serta mendeskripsikan keefektivitasan dan respon dari peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran berupa <i>videosome</i> ketika membaca pemahaman mata pelajaran IPA. Hasil dari penelitian mendapatkan hasil dimana <i>videosome</i> mendapatkan hasil validator ahli yakni media dan materi mendapatkan kategori sangat baik, maka dari itu layak jika diimplementasikan dalam pembelajaran IPA. Selain itu, untuk mengukur instrumen peserta didik ada valid dan reliabel.
Peneliti: Imam Ma’arif Syah dan Septi Risnawati Tahun terbit: 2019	Artikel ini menggunakan <i>quasi experimental design</i> berbentuk <i>nonequivalent control group design</i>, populasinya; siswa	Pada artikel ini memiliki tujuan; analisis dan deskripsi dari keefektifan media berupa video dalam beraktivitas pembelajaran dan hasil belajar dari menulis narasi di SD. Hasil; Aktivitas pembelajaran dan hasil

Judul Penelitian: "Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Narasi di SD"	kelas IV SD Negeri 05 Gumelar Kabupaten Banyumas. Terdiri dari 43 peserta didik. Kelas eksperimen; kelas IV A SD sebanyak 21 Kelas kontrol; kelas IV B SD sebanyak 22 Data dikumpulkan menggunakan soal dan lembar observasi aktivitas belajar peserta didik.	belajar dari menulis narasi oleh peserta didik kelas 4 lebih baik ketika penggunaan video dibandingkan gambar saja.
Peneliti: Ina Magdalena, Mimi Islamiati, Sururudin, dan Sinta Rosidah Tahun terbit: 2021 Judul Penelitian: "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Kemampuan Memahami dan Hasil Belajar Siswa di SD NEGRI KAMAL 03"	Peneliti observasi di SD Negeri Kamal 03 yang langsung memilih satu penghasil yang akan menjadi narasumber, hasilnya akan ditulis deskriptif kata-kata (bahasa sendiri). Metode studi kasus => menjawab rumusan masalah. Instrumen dan pengumpulan data dilakukan oleh peneliti.	Tujuan dari penelitian yaitu untuk mengkaji dan mendeskripsikan keefektifitasan dari sebuah media berupa video untuk kemampuan memahami serta hasil dari belajar peserta didik pada SD Negeri Kamal 03. Hasil; Media berbasis video untuk pemberian materi terbukti efektif ketika proses pembelajaran berlangsung, dilihat dari respon peserta didik.
Peneliti: Janetri Suti Wahyuni, Haryadi, dan Agus Nuryatin	Pendekatan kuantitatif melalui survey dengan menyebarkan seluas-luasnya	Artikel memiliki tujuan untuk menggambarkan efektivitas dari media berupa video pada <i>website</i> Rumah Belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi teks eksplanasi.

Tahun terbit: 2022 Judul Penelitian: "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi."	kuesioner yang melalui G-form. Teknik simple random, yang dimana sampelnya kelas XI MIPA 5. Statistik deskriptif digunakan untuk uji validitas serta uji reliabilitas instrumen.	Hasil dari penelitian ini yaitu media video sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran. Sudah terbukti dari aspek materi, aspek kesesuaian video, serta aspek kebermanfaatannya dengan hasil rata-rata 89% (sangat efektif).
Peneliti: Margareta Widyasanti dan Yulia Ayriza Tahun terbit: 2018 Judul Penelitian: "Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Kelas V"	Penelitian yang digunakan yakni RnD (<i>Gall</i>) dengan hanya melaksanakan sampai sembilan tahap. Pada penelitian ini pendekatan yang digunakan yaitu pendekatan campuran kualitatif dan juga kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan jenis adal true experiment. Produk di uji coba dengan 3 tahap yakni uji terbatas, lapangan serta lapangan operasional pada peserta didik kelas V Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Dengan kelas kontrol yaitu SD Talkondo dan	Tujuan adanya penelitian ini untuk pengembangan sebuah perangkat pembelajaran yakni media pembelajaran dalam bentuk video animasi yang layak dan efektif pada materi pahlawan pergerakan nasional untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter tanggung jawab siswa kelas V Sekolah Dasar Gugus 02 Kecamatan Srandakan. Hasil dari penelitian ini adalah video dalam bentuk animasi layak digunakan saat pembelajaran materi pahlawan pergerakan karena dapat meningkatkan motivasi, terbukti dimana mendapatkan nilai baik untuk ahli materi dan sangat baik untuk ahli media.

	kelas eksperimen SD 1 Godegan. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lalu studi pustaka dan menganalisis perangkat pembelajaran.	
Peneliti: Rizki Ananda Tahun terbit: 2017 Judul Penelitian: "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa SD IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota"	Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian tindakan kelas di SDN 016 Bangkinang Kota. Penelitian dilaksanakan melalui Tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi. Fokus tindakan yaitu pada penggunaan media audio visual untuk meningkatkan pembelajaran PKn.	Tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui bagaimana penggunaan media audio visual terhadap peningkatan hasil belajar siswa Pendidikan Kewarganegaraan siswa SD IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. Hasil dari penelitian ini menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan audio visual di kelas IV SDN 016 Bangkinan Kota. Dimana dari siklus pertama mendapatkan 7,8 afektif sedangkan psikomotorik 6,4. Dan pada siklus yang kedua terjadi peningkatan yakni afektif menjadi 8,5 dan psikomotorik menjadi 7,9.

Dari hasil analisis 9 jurnal diatas menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media berupa video pembelajaran ataupun video yang berupa animasi merupakan salah satu dari media pembelajaran yang baik serta efektif untuk digunakan guna memudahkan proses pemahaman materi peserta didik, menumbuhkan ketertarikan dan motivasi, menumbuhkan karakter-karakter positif, bahkan dapat peserta didik dapat meningkatkan hasil belajarnya. Media berupa video pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis dan cukup mudah dalam membuatnya. Video pembelajaran dapat dibuat melalui platform pendidikan. Sebagian besar platform pendidikan sudah menggunakan media pembelajaran berbasis video sebagai sarana pembelajaran. Dengan hal tersebut mempermudah pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Pendidik perlu menyesuaikan video dengan memperhatikan karakteristik-karakteristik dari setiap peserta didik serta tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran tersebut supaya video pembelajaran yang akan digunakan

ketika pembelajaran efektif. Selain itu, siswa menjadi termotivasi belajar dan mampu memahami pelajaran lebih baik.

Dalam menumbuhkan karakter siswa yakni disiplin dan tanggung jawab juga dapat dilakukan dan terbukti efektif (Margareta Widyasanti dan Yulia Ayryza: 2018). Menumbuhkan karakter disiplin dan tanggung jawab melalui video pembelajaran ketika pembelajaran PPKn peserta didik akan lebih mudah paham, karena dapat melihat secara langsung visual tampilan dalam video yang menunjukkan praktik dari perilaku yang berkarakter disiplin serta tanggung jawab. Maka dari itu, karakter tersebut akan tertanam di dalam masing-masing peserta didik sehingga peserta didik mudah menerapkannya pada kehidupannya sehari-hari. Selain itu dengan penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar guru mampu memanfaatkan teknologi yang ada. Tentunya video animasi pembelajaran ini tidak semua bisa diterapkan di setiap kelas. Oleh karena itu perlu adanya analisis karakter sesuai dengan perkembangan siswa dan isi tujuan dan materi yang hendak dicapai dalam pembelajaran.

Karakter disiplin dan tanggung jawab siswa SD yang disisipkan pada mata pelajaran PPKn melalui video animasi ini tergolong cukup menarik dan mampu menjadi salah satu upaya guru dalam menerapkan kedua karakter tersebut di kegiatan belajar mengajar. Inovasi yang diberikan serta kecanggihan dari teknologi membuat semua serba mudah untuk dicari dan dipelajari. Serta dengan mengikuti perkembangan zaman pula guru dapat memberikan pembelajaran yang bermakna bukan hanya sekedar ceramah dan memberikan tugas yang kurang berkesan kepada siswa.

KESIMPULAN

Media Pembelajaran menjadi salah satu peran penting dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran sebagai sarana untuk menyalurkan pesan kepada siswa agar mudah dipahami. Pada kesimpulannya video pembelajaran efektif digunakan dalam meningkatkan motivasi maupun membangun karakter disiplin dan tanggung jawab siswa dalam mata pelajaran PPKn. PPKn sendiri menjadi salah satu pelajaran penting dan utama yang harus dipelajari oleh seluruh siswa di Indonesia. Melalui pembelajaran PPKn mampu memantapkan siswa dalam dimensi pengetahuan kewarganegaraan, sikap kewarganegaraan keterampilan kewarganegaraan, keteguhan kewarganegaraan, komitmen kewarganegaraan, dan kompetensi kewarganegaraan. Dalam PPKn dapat mengembangkan dan menerapkan berbagai model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dari PPKn yang berorientasi pada pengembangan karakter siswa sebagai warga negara yang cerdas dan baik secara utuh. Dengan adanya video pembelajaran siswa akan termotivasi dalam belajar, serta mampu meningkatkan karakter disiplin dan tanggung jawab siswa. Hal ini dapat dibuktikan dari 9 penelitian yang sudah dipaparkan diatas.

Saran penulis adalah video pembelajaran memang sangat efektif digunakan. Namun, tidak semua materi pelajaran PPKn dapat menggunakan media, selain itu dalam pemilihan video pun harus tepat agar isi materi yang akan diajarkan dapat tersampaikan kepada siswa. Penulis mengucapkan terimakasih kepada dosen pengampu Prof. Dr. Ir. Arita Marini, M.E. mata kuliah Manajemen Sekolah Dasar yang telah membimbing kami menyelesaikan artikel yang berjudul "Analisis Efektivitas Video Pembelajaran dalam Membangun Karakter Disiplin dan Tanggung Jawab Siswa SD Pada Mata Pelajaran PPKn".

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Desvian, A., R Dan B. M. (2021). Karakter Mandiri Siswa Kelas IV Sekolah Kreatif SD Muhammadiyah 16 Surabaya dalam Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2559-Article%20Text-5048-2-10-20220118.pdf.
- [2] Ananda, R. (2017). Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV SD Negeri 016 Bangkinang Kota. *Jurnal Basicedu*, 149-309-2-PB.pdf.
- [3] Ayriza, M., W. (2018). Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 21489-55200-1-PB.pdf.
- [4] Hasbullah, dan seterusnya. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Video Scribe Materi Bukan Sekedar Bencana Alam Mata Pelajaran IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3575-13684-1-pdf.
- [5] Ardiansyah, A. dan seterusnya. (2019). Pengembangan Video Pembelajaran PPKn Untuk Pengenalan Suku Dan Budaya Indonesia (Studi Kasus: Kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Buleleng). Karmapati, 319-329.pdf.
- [6] Dimas Nuswantoro, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi POWTOON "HAKAN" Pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal PGSD*, 28270-32943-1-PB.pdf.
- [7] Farindhi, D., A. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan karakter*, 21850-55915-1-PB-pdf.
- [8] Sutisna, D. Dan D. I. (2019). Keteladanan Guru Sebagai Sarana Penerapan Pendidikan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*.
- [9] Gunawan, H. (2012). Pendidikan Karakter Konsep dan Implementasi. Bandung: Alfabeta
- [10] Syah, M., I. Dan Septi Risnawati. (2019). Keefektifan Media Video terhadap Aktivitas dan Hasil Belajar Menulis Narasi di SD. *Elementary Islamic Teacher Jurnal*, <https://journal.iainkudus.ac.id/index.php/elementary/article/view/4496/pdf>.
- [11] Magdalena, I. Dan seterusnya. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video terhadap Kemampuan Memahami dan Hasil Belajar Siswa di SD NEGRI KAMAL 03. *Jurnal Edukasi dan Sains*, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi/article/view/1382>.
- [12] Nadhifah M. Dan, M. N. (2021). Meta-Analisis Penggunaan Video Youtube dalam Pembelajaran di Era New Normal Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal JPDS*.
- [13] Janettri Suti Wahyuni, J., S. Dan seterusnya. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, dan Asing*, <https://ojs.stkippgri-lubuklinggau.ac.id/index.php/SIBISA/article/view/1617>
- [14] Kamila, dan M.Z. (2013). Penanaman Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas X Melalui Pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Prambanan. Skripsi. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
- [15] Latifah, A., d. (2019). *Pembelajaran PKN SD*. DI Yogyakarta: Samudra Biru (Anggota IKAPI).
- [16] Lutfi, N., S. (2019). Bedah Buku: Media Pembelajaran Untuk SD Menggunakan Lectora Inspire (Buku Panduan Pada Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis ICT Menggunakan Lectora Inspire Bagi Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Kuningan).

-
- Prosiding Seminar Nasional Teknologi dan Sains (SNasTekS)*, wulandari-19.-layout-snasteks-nana-sutarna-halaman-161-172.pdf.
- [17] Muncarno, R., H. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik di SD Negeri 01 Haduyang. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*.
 - [18] Saputri, O., F.W. Dan F. T. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis ICT Terhadap Hasil Belajar PKN Kelas V SD Muhammadiyah 1 Krebung Pada Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah FKIP*.
 - [19] Pasani, dan seterusnya. (2016). Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab Siswa Melalui Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Numbered Head Together. *Jurnal*. Vol 4, No 2 2016.
 - [20] Prastitasari, H. (2021). Pembelajaran Pendidikan Karakter di SD Melalui Pembelajaran PJJ Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10577-28993-1-PB.pdf.
 - [21] Prijanto, J., H. (2017). Pemanfaatan Video Pembelajaran Pancasila dan Kewarganegaraan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Terhadap Kebijakan Publik. *Jurnal Teori dan Praksis Pembelajaran IPS*.
 - [22] Rahayu, R. (2016). Peningkatan Karakter Tanggung Jawab Siswa Sd Melalui Penilaian Produk Pada Pembelajaran Mind Mapping. *Jurnal Konseling GUSJIGANG* Vol. 2 No. 1, Januari-Juni 2016.
 - [23] Sriwulan, A. (2022). Peningkatan Kompetensi Profesional Guru SD Melalui Project Team Pada Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*.
 - [24] Sunengsih, C. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Dasar Terakreditasi A. *Jurnal UPI*.
 - [25] Syuhada, N. (2011). Efektivitas Media Pembelajaran Sains di Sekolah Dasar (SD). *Artikel*.
 - [26] Tsauri, S. (2015). *Pendidikan Karakter Peluang dalam Membangun Karakter Bangsa*. Jember: IAIN Jember Press.

HALAMN INI SENGAJA DIKOSONGKAN