

PEMANFAATAN PODCAST ANIMASI DALAM MENINGKATKAN PERILAKU MANDIRI, PERCAYA DIRI, DAN TANGGUNG JAWAB SISWA KELAS III SD

Elsa Febiyanti Utami

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

elsafebiyanti58@upi.edu

Nurramdiani

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

nurramdiani01@upi.edu

Yasmin Azzahra Driandra

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

yasmindriandra@upi.edu

Ani Nur Aeni

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

aninuraeni@upi.edu

Abstrak

Pendidikan Agama Islam (PAI) memiliki peran yang sangat penting dalam mewujudkan cita-cita nasional. Pembelajaran dengan menggunakan media Podcast Animasi merupakan salah satu upaya yang dilakukan dalam mengembangkan media pembelajaran serta proses pembelajaran PAI di Sekolah Dasar, khususnya pada kelas III SD Negeri Padasuka 1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menguji coba media Podcast Animasi dengan materi mengenai Perilaku Mandiri, Percaya Diri, dan Tanggung Jawab kepada siswa kelas III, serta mengkaji bagaimana respon siswa setelah menonton Podcast Animasi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif deskriptif yang menekankan kepada bagaimana proses pembelajaran dengan Podcast Animasi berlangsung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Podcast Animasi menarik perhatian siswa dalam belajar, membuat siswa lebih semangat dalam belajar, dan memudahkan siswa dalam memahami isi materi. Pembelajaran PAI berbasis Podcast Animasi ini secara keseluruhan mendapat respon yang positif dari siswa sebagai sebuah inovasi baru dalam pembelajaran PAI di era digital.

Kata Kunci: Podcast Animasi, Perilaku mandiri, percaya diri, dan tanggung jawab, PAI

Abstrak

Islamic Religious Education (PAI) has a very important role in realizing national ideals. Learning using the animation podcast media is one of the efforts made in developing learning media and the PAI learning process in elementary schools, especially in class III SD Negeri Padasuka 1. Self, and Responsibilities to third grade students, and examines how students respond after watching the Animation Podcast. This research is a type of descriptive qualitative research that emphasizes how the learning process with the Animation Podcast takes place. The results of this study indicate that the Animation Podcast learning media attracts students' attention in learning, makes students more enthusiastic in learning, and makes it easier for students to understand the content of the material. Overall, PAI learning based on the Animation Podcast received a positive response from students as a new innovation in PAI learning in the digital era.

Keywords: Animation Podcast, Independent behavior, self-confidence, and responsibility, PAI

PENDAHULUAN

Pendidikan Agama Islam merupakan pendidikan yang hendaknya ditanamkan sejak kecil, sebab pendidikan pada masa kanak-kanak merupakan dasar yang menentukan untuk pendidikan selanjutnya.¹ Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar memegang peranan yang sangat penting. Oleh karena itu Pendidikan Agama Islam di Indonesia dimaksudkan ke dalam kurikulum nasional yang wajib diikuti oleh semua peserta didik yang beragama Islam.² Pendidikan nasional 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.³

Usaha dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, maka penyelenggaraan pendidikan perlu disesuaikan dengan pembangunan dan perubahan masyarakat yang sedang membangun. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal satu-satunya yang diselenggarakan pemerintah memegang peranan penting dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional.⁴ Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah melalui interaksi dalam proses pembelajaran di sekolah yang dilakukan secara sadar, sistematis dan terarah menuju ke arah perubahan tingkah laku peserta didik sesuai dengan yang diharapkan.⁵ Kehidupan manusia setiap detik dapat berubah. Perubahan ini dapat menuju ke segi positif dan segi negatif, dan perubahan ini tidak hanya terjadi di dalam perubahan IPTEK yang semakin modern, tetapi juga sudah mulai merambah ke dunia pendidikan. Dengan adanya perubahan pada dunia pendidikan maka seorang guru dituntut untuk lebih mengasah dan mengeksplorasi kemampuan dirinya dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa.⁶ Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya, peningkatan pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional, sehingga diharapkan dengan adanya perubahan kemajuan zaman dalam bidang IPTEK, akan menunjang juga kemajuan dan perubahan ke segi positif dalam pendidikan.⁷

¹ M Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Bumi Aksara, 2006).

² Ani Nur Aeni, "RESPONS MAHASISWA TERHADAP KEGIATAN TUTORIAL PAI DAN PENGHAYATANNYA TERHADAP NILAI-NILAI AGAMA ISLAM: Studi Kasus di Universitas Pendidikan Indonesia" (Universitas Pendidikan Indonesia, 2011).

³ Ani Nur Aeni, *Pendidikan Karakter Untuk Mahasiswa PGSD* (UPi Press, 2014).

⁴ Djahiri, "Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral Vct dan Games dalam Vct," *Jurusan PMPKN FPIPS IKIP Bandung*, 1985.

⁵ A. Barnawi & Arifin, "Strategi & kebijakan pembelajaran pendidikan karakter," *Jogyakarta: Ar-Ruzz Media*, 2013.

⁶ Akhman Muhaimin Azzet, *Urgensi pendidikan karakter di Indonesia: revitalisasi pendidikan karakter terhadap keberhasilan belajar dan kemajuan bangsa* (Penerbit dan distributor, Ar-Ruzz Media, 2011).

⁷ Azyumardi Azra, *Pendidikan Akhlak dan Budi Pekerti: Membangun Kembali Anak Bangsa*, vol. 1 (Jakarta: Mimbar Pendidikan, 2001).

Dengan kemajuan IPTEK akan dapat mempengaruhi pola pikir pendidik dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswanya salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran.⁸ Dengan adanya media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran siswa akan mudah mengingat dan menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.⁹ Dalam hal ini, kami sebagai calon guru akan mencoba membuat media pembelajaran PAI di Sekolah Dasar melalui Podcast Animasi yang akan dibuat menggunakan aplikasi Animaker, Canva dan/atau Powtoon.¹⁰ Materi yang akan dibahas di dalam Podcast Animasi dikhususkan untuk siswa kelas tiga, yaitu tentang perilaku mandiri, percaya diri dan tanggung jawab. Sehingga diharapkan dengan adanya media pembelajaran Podcast Animasi ini dapat memudahkan siswa dalam memahami isi materi dan tentunya dapat meningkatkan siswa dalam berperilaku mandiri, percaya diri dan tanggung jawab.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, digunakan desain penelitian berupa design and development (D&D), Penggunaan desain penelitian D&D tersebut dilakukan secara mendalam dan menyeluruh. Terdapat 6 tahapan prosedur yang diperlukan dalam model penelitian D&D tersebut, yaitu : “...1) identifikasi masalah, 2) mendeskripsikan tujuan, 3) desain dan pengembangan produk, 4) uji coba produk, 5) evaluasi hasil ujicoba 6) mengkomunikasikan hasil ujicoba”.¹¹ Dalam penelitian ini, peneliti melakukan penelitian secara langsung, dimana peneliti melakukan beberapa tahapan dalam pembuatan produk media pembelajaran seperti mengidentifikasi, mendesain produk, menguji cobakan produk, mengembangkan serta mengevaluasi produk yang telah dibuat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu sebuah penelitian yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dan pemahaman secara mendalam terhadap suatu permasalahan. Teknik pengumpulan data yang digunakan merupakan teknik dari gabungan dari beberapa teknik, seperti : 1) observasi (pengamatan), observasi dilakukan agar peneliti dapat mendapatkan gambaran dan mengetahui permasalahan di lapangan 2) Wawancara, penggunaan metode pengumpulan data berupa wawancara ini didasarkan pada beberapa pertimbangan seperti : peneliti dapat melakukan Kontak secara langsung dengan responden sehingga dapat menghasilkan jawaban yang lebih jelas dan mendalam, dapat terbina hubungan yang baik dengan responden sehingga lebih memungkinkann reseponden untuk lebih bebas dalam menyampaikan

⁸ Talizaro Tafonao, “Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa,” *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

⁹ Mustofa Abi Hamid dkk., *Media pembelajaran* (Yayasan Kita Menulis, 2020).

¹⁰ Arif Yudianto, “Penerapan video sebagai media pembelajaran,” 2017.

¹¹ Timothy J. Ellis dan Yair Levy, “A guide for novice researchers: Design and development research methods,” dalam *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, vol. 10 (Citeseer, 2010), 107–17.

pendapatnya, dapat memberikan pemahaman terhadap pertanyaan yang kurang jelas atau kurang dipahami oleh responden. 3) Judgment expert adalah sebuah upaya untuk mencoba kelayakan kualitas produk media pembelajaran yang dibuat berdasarkan hasil penilaian dari tenaga pendidik ahli.¹²

Penelitian melibatkan Guru kelas dan Peserta Didik kelas III SDN Padasuka I Sumedang, penelitian ini dilaksanakan di SDN Padasuka I Sumedang, yang berlokasi di Jalan Cibenda No. 14, Padasuka, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk menguji produk yang telah dikembangkan peneliti, produk penelitian yang dibuat yakni “Pemanfaatan Podcast Animasi Dalam Meningkatkan Perilaku Mandiri, Percaya Diri Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD” dengan tujuan dapat meningkatkan perilaku terpuji siswa kelas III sekolah dasar. Objek dari penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Padasuka 1 Sumedang.

Dalam penelitian ini ada beberapa prosedur yang ditempuh oleh peneliti yakni mengidentifikasi masalah, merumuskan tujuan produk, mendesain dan membuat produk, pengujian produk, evaluasi temuan percobaan, serta menyampaikan hasil pengujian.

- Mengidentifikasi masalah

Sebelum membuat produk tentunya peneliti melakukan penelitian terlebih dahulu ke SDN Padasuka 1 Sumedang, masalah apa yang sedang dialami oleh sekolah dan berkaitan dengan tema. Peneliti menemukan permasalahan yang berkaitan dengan tema, yaitu kurangnya sifat mandiri, percaya diri dan tanggung jawab pada siswa. Setelah peneliti mencari masalah yang ada, peneliti pun berdiskusi dengan pihak sekolah. Bagaimana cara menarik perhatian siswa dalam penyampaian materi, dan pihak sekolah memberikan saran penyampaian materi dengan audio visual untuk ketertarikan siswa.

- Merumuskan tujuan produk

Peneliti membuat produk dengan pemanfaatan podcast animasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa terhadap produk dan dalam produk podcast animasi tersebut tentunya dilengkapi dengan pembelajaran untuk siswa untuk lebih mandiri, percaya diri, dan tanggung jawab.

- Mendesain dan membuat produk

Peneliti membuat desain dan pembuatan produk podcast animasi menggunakan aplikasi canva. Pertama peneliti menyiapkan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Kedua peneliti membuat desain animasi dan memasukkan materi. Dan yang ketiga peneliti merapikan susunan materi dengan animasi yang telah dibuat oleh peneliti.

- Pengujian produk

¹² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2012).

Pengujian produk dilaksanakan pada tanggal 14 maret 2022 di SDN Padasuka 1 Sumedang. Pengujian produk berjalan dengan baik dan lancar, siswa terlihat sangat antusias dengan podcast animasi yang peneliti buat.

- Evaluasi temuan percobaan

Peneliti melakukan evaluasi langsung terhadap siswa kelas III SDN Padasuka 1 Sumedang, dengan tujuan apakah produk yang peneliti buat dipahami oleh siswa atau tidak. Dan pada saat evaluasi dilaksanakan ternyata siswa memahami produk yang telah disampaikan kepada siswa.

- Menyampaikan hasil pengujian

Sesudah pengujian produk tersebut guru di SDN Padasuka 1 Sumedang memberitahukan kepada peneliti perubahan siswa kelas III yang menjadi objek penelitian telah mengalami perubahan yang cukup terlihat. Diberitahukan bahwa siswa yang awalnya di kelas harus ditemani oleh orang tua, sekarang siswa tersebut sudah tidak ditemani oleh orang tuanya. Dan siswa yang awalnya tidak berani ke depan kelas saat disuruh oleh guru karena tidak percaya diri, sekarang sudah mulai berani untuk ke depan kelas.



Gambar 1. SDN Padasuka 1



Gambar 2. SDN Padasuka 1



Gambar 3 Padasuka 1

KESIMPULAN

Peneliti menyimpulkan bahwa melalui pemanfaatan media pembelajaran berupa PODCAST terhadap siswa kelas III SDN Padasuka 1 Sumedang dapat dijadikan sebagai salah satu inovasi media pembelajaran untuk membantu siswa memahami sikap mandiri, percaya diri dan tanggung jawab. dengan adanya gambar-gambar animasi didalam podcast tentunya dapat menarik perhatian dari Siswa kelas rendah , maka dari itu peneliti membuat podcast animasi untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi mengenai meningkatkan sikap mandiri, percaya diri dan tanggung jawab, dan membantu Siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran, dan diharapkan Siswa dapat mengimplementasikan sikap mandiri, percaya diri dan tanggung jawab tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, Mustofa, Rahmi Ramadhani, Masrul Masrul, Juliana Juliana, Meilani Safitri, Muhammad Munsarif, Jamaludin Jamaludin, dan Janner Simarmata. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- Aeni, Ani Nur. *Pendidikan Karakter Untuk Mahasiswa PGSD*. UPi Press, 2014.
- . “RESPONS MAHASISWA TERHADAP KEGIATAN TUTORIAL PAI DAN PENGHAYATANNYA TERHADAP NILAI-NILAI AGAMA ISLAM: Studi Kasus di Universitas Pendidikan Indonesia.” Universitas Pendidikan Indonesia, 2011.
- Arifin, M. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara, 2006.
- Azra, Azyumardi. *Pendidikan Akhlak dan Budi Pekerti: Membangun Kembali Anak Bangsa*. Vol. 1. Jakarta: Mimbar Pendidikan, 2001.
- Azzet, Akhman Muhaimin. *Urgensi pendidikan karakter di Indonesia: revitalisasi pendidikan karakter terhadap keberhasilan belajar dan kemajuan bangsa*. Penerbit dan distributor, Ar-Ruzz Media, 2011.
- Barnawi & Arifin, A. “Strategi & kebijakan pembelajaran pendidikan karakter.” *Jogyakarta: Ar-Ruzz Media*, 2013.
- Djahiri. “Strategi Pengajaran Afektif-Nilai-Moral Vct dan Games dalam Vct.” *Jurusan PMPKN FPIPS IKIP Bandung*, 1985.

Elsa Febiyanti Utami, Nurramdiani, Yasmin Azzahra Driandra, Ani Nur Aeni : Pemanfaatan Podcast Animasi Dalam Meningkatkan Perilaku Mandiri, Percaya Diri, dan Tanggung Jawab Siswa Kelas III SD

Ellis, Timothy J., dan Yair Levy. "A guide for novice researchers: Design and development research methods." Dalam *Proceedings of Informing Science & IT Education Conference (InSITE)*, 10:107–17. Citeseer, 2010.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2012.

Tafonao, Talizaro. "Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–14.

Yudianto, Arif. "Penerapan video sebagai media pembelajaran," 2017.