Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang,
ISSN Cetak : 2477-5673 ISSN Online : 2614-722X
Volume 11 Nomor 04, Desember 2025

PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI HAK DAN KEWAJIBAN DI SEKOLAH UNTUK MENINGKATKAN KEDISIPLINAN SISWA KELAS III SD MUHAMMADIYAH 02 PEMATANGSIANTAR

Windi Yanti[1], Romaida Karo-Karo[2], Agus Junsion Naibaho[3]
[1,2,3]PGSD, FKIP, Universitas Efarina
Email : windiyanti556@gmail.com, romaidakakaro@gmail.com, agusjnaibaho@gmail.com

ABSTRACK

This study aims to determine the effectiveness of animated video media on the subject of Rights and Obligations in improving the discipline of third-grade students at Muhammadiyah 02 Elementary School Pematangsiantar. Discipline is an important character to support effective learning, but in reality it is still low, indicated by students often being late, lacking focus, and not completing assignments on time. The study used a descriptive qualitative method with observation, interview, questionnaire, and documentation techniques. The research subjects were 23 students and one Civics teacher. The media used was the animated video "Our Rights and Obligations" which was broadcast on YouTube. The results of the study showed a significant improvement after the use of animated videos. Students were more orderly, aware of their responsibilities, and obeyed school rules. The questionnaire data showed a discipline score reaching 87.60% with a very good category. Teachers also confirmed that this media increased enthusiasm, facilitated understanding, and encouraged active student involvement. Thus, animated videos are effective for improving student discipline.

Keywords: Animated Video, Rights and Obligations, Discipline

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media video animasi pada materi *Hak dan Kewajiban* dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar. Kedisiplinan merupakan karakter penting untuk mendukung pembelajaran yang efektif, namun kenyataannya masih rendah, ditandai siswa sering terlambat, kurang fokus, dan tidak menyelesaikan tugas tepat waktu. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Subjek penelitian berjumlah 23 siswa dan satu guru PKn. Media yang digunakan adalah video animasi *"Hak dan Kewajiban Kita"* yang ditayangkan melalui YouTube. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan setelah penggunaan video animasi. Siswa lebih tertib, sadar tanggung jawab, dan mematuhi aturan sekolah. Data angket menunjukkan skor kedisiplinan mencapai 87,60% dengan kategori sangat baik. Guru juga mengonfirmasi bahwa media ini meningkatkan antusiasme, memudahkan pemahaman, dan mendorong keterlibatan aktif siswa. Dengan demikian, video animasi efektif digunakan untuk meningkatkan kedisiplinan siswa.

Kata Kunci : Video Animasi, Hak dan Kewajiban, Kedisiplinan

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia, karena pendidikan akan membangun karakter dan kualitas seseorang untuk mempersiapkan diri menghadapi masa depan. Salah satu karakter yang menjadi fokus dalam pendidikan adalah disiplin. Kedisiplinan adalah suatu kondisi dimana seseorang mematuhi dan melaksanakan ketentuan, tata tertib, peraturan, nilai serta kaidah yang berlaku dengan kesadaran diri tanpa ada paksaan (Moonggaloo et al, 2020). Kedisiplinan merupakan hal yang behubungan motivasi. Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai dorongan pada diri. Kedesiplinan dan motivasi belajar penting dimiliki untuk siswa (Lestari & Ulum, 2020). Karakter disiplin bisa melatih kebiasaan dan perilaku mereka untuk senantiasa tertib dan terencana untuk mengatur seetiap aktivitas sehari-hari mereka baik itu di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat (Pratiwi et al, 2023).

Pendidikan merupakan moto penggerak pembangunan suatu bangsa. Semakin tinggi kualitas pendidikan suatu negara, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang ada, dan semakin besar pula peluang negara tersebut untuk berkembang ke arah yang lebih baik. Pendidikan memegang peranan penting dalam kelangsungan hidup manusia. Pendidikan di negara tersebut dalam mencapai tujuan pendidikan, guru merupakan salah satu komponen utama pendidikan dan merupakan kunci keberhasilan dan peningkatan mutu pendidikan. Perkembangan pendidikan yang begitu dinamis menurut pendidikan untuk melakukan inovasi pembelajaran agar dapat terciptanya suasana kelas yang sesaui dengan kebutuhan untuk mewujudkan hal tersebut, dibutuhkan ruang kelas yang terintergasi dengan teknologi (Gocen et al 2020).

PKn merupakan mata pelajaran yang fokus pada pembinaan warga negara yang memahami dan dapat mewujudkan hak dan tanggung jawab untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, berilmu, dan bermartabat sesuai Pancasila dan UUD 1945. Pkn merupakan bagian dari pendidikan politik yang materinya menitik beratkann pada peranan warga negara dalam kehidupan bernegara, yang ke semuanya dibahas untuk mengambangkan peranan tersebut sesaui ketentuan Pancasila dan UUD 1945 menjadi warga negara, rakyat dan negara. Dapat mempercayai kewarganegaraan merupakan ilmu yang mengkaji dan mengkaji segala sesuatu yang berhubungan dengan pemerintahan, lembaga demokrasi, konstitusi, jalan hukum, hak dan tanggung jawab warga negara dan demokrasi.

Peranan PKn dalam pembelajaran sangat penting karena mempelajari PKn karakter diri dapat terbentuk. Dalam kalangan masyarakat pembelajaran PKn juga dibutuhkan baik kitu dari sejak dini, SD, SMP, SMA, bahkan sampai perguruan tinggi PKn sangat dibutuhkan. Mengingat pentingnya pembelajaran PKn terutama di SD, seharusnya guru lebih memberi perhatian terhadap pelaksanaan pembelajaran PKn baik itu dalam hal sumber belajar, masih kurangnya sumber belajar mengakibatkan guru dianggap kurang asik dan cenderung menoton sehingga pembelajaran PKn dianggap kurang menarik oleh siswa oleh karena itu di kembangkan oleh media sebagai alat bantu guru dalam hal menyampaikan materi agar kualitas proses pembelajaran semakin baik. Kualitas proses pembelajaran perlu di tingkatkan agar tujuan pembelajaran dapat efektif dan efisien. Peranan guru di tuntut dalam hal karena guru harus bekerja keras agar materi tersampaikan dan juga terealisasikan dengan baik.

Kedisiplinan yang efektif memerlukan penggunaan strategi yang beragam, termasuk pengutan positif, peraturan yang jelas, dan pembinaan individual. Dalam mengelola kedisiplinan, pendidik juga perlu mengembangkan kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif dengan siswa, orang tua, dan guru. Komunikasi yang terbuka dan jujur dapat membantu mengatasi konflik dan

memperkuat hubungan diantara semua pihak yang terlibat. Seiring dengan kemajuan zaman pendidik juga harus memperhatika peran teknologi dalam mengelola kedisiplinan siswa.

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi kedisiplinan siswa adalah hak dan kewajiban siswa. Hak adalah segala sesuatu yang mutlak dan pantas didapatkan seseorang. Sedangkan kewajiban yaitu segala sesuatu yang harus dilaksanakan oleh seseorang untuk mendapatkan haknya. Hak dan kewajiban siswa meliputi hak untuk memperolah pendidikan, hak untuk dipelihara dan dilindungi dari segala bentuk kekerasan dan diskriminasi, serta kewajiban untuk belajar sungguh-sungguh, patuh terhadap aturan sekolah, dan menghormati hak orang lain. Hak adalah segala sesuatu yang harus diterima dan dimiliki semua warga masyarakat, sedangkan kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan sesuai aturan yang berlaku dengan penuh rasa tanggu (Novita, 2020). Pemahaman hak dan kewajiban pada anak tidak hanya sebagai alat untuk memungkinkan peserta didik memahami hak mereka sendiri dan untuk menghormati hak orang lain juga sebagai cara paling efektif untuk mempromosikan dan melindungi HAM pada umumnya, pendidikan tentang hak manusia sendiri tetap sampai saat ini, sesuatu yang tidak ditentukan makhluk (Rahmawati, 2020).

Hak dan kewajiban harus berjalan bersamaan, seseorang akan mendapatkan haknya jika dia memenuhi kewajibannya begitu sebaliknya sesorang dapat dicabut hak jika dia tidak memenuhi kewajibannya (Khufi et al, 2021). Begitupun dalam kehidupan disekolah, siswa bisa saja dicabut haknya untuk mendapat pengetahuan karena ada salah satu kewajibannya yang tidak dipenuhi seperti misalnya sanksi bagi siswa yang tidak mengerjakan pengerjaan rumah dengan di keluarkan dari kelas.

Permasalahan yang dihadapi pada pembelajaran PKn adalah lemahnya sistem pembelajaran yang dilakukan dalam proses belajar mengajar dalam hal menggali potensi siswa. Metode pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran PKn lebih banyak digunakan metode ceramah dan pemberian tugas, dalam hal ini guru PPKn menjelaskan secara umum di papan tulis, kemudian siswa mencatat berdasarkan penjelasan guru pada papan tulis lalu diakhir pembelajaran diberi tugas serta dikumpul. Kecanggihan teknologi memungkin para pendidik untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik.

Menurut Hamalik (dalam Anggraeni dkk, 2021:5315) mengatakan bahwa penggunaan media untuk proses belajar adalah proses belajar mengajar yang dapat merangsang aspirasi dan minat siswa agar mau belajar, membuat mereka tertarik, termotivasi, dan memberikan efek psikologis pada mereka. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan yaitu video animasi. Menurut briggs (dalam Kustandi dan Dermawan, 2021:241) alat fisik yang dapat menyampaikan pesan yang menarik serta cocok didalam proses pembelajaran merupakan bahan pembelajaran video.

Vidio animasi adalah sebuah gambar bergerak yang berasal dari kumpulan berbagai objek yang disusun secara khusus sehingga bergerak sesuia alur yang sudah ditentukan pada setiap hitungan waktu. Objek yang dimaksud adalah gambar manusia. Tulisan teks, gambar hewan, gambar tumbuhan, gedung, dan lain sebagainya. Animasi merupakan Gerakan objek teks atau gambar yang diatur sedemikian rupa sehingga kelihatan menarik dan kelihatan lebih hidup. Salah satu keunggulan animasi adalah kemapuannya untuk menjelaskan suatu kejadian secara sistematis dalam tiap waktu perubahan. Hal ini sangat membantu dalam menjelaskan prosedur dan urutan kejadian.

Media pembelajaran video animasi hak dan kewajiban ini memiliki nilai-nilai yang baik dalam alur ceritanya, seperti tolong menolong, disiplin, menjaga kebersihan dan lain sebagainya. Di harapkan dengan media video animasi

ini siswa mampu teertarik untuk belajar dan fokus pada proses pembelajaran yang diberikan. Media pembelajaran hendaknya dapat memberikan suasana kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan karakter peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Farida cici, dkk. (2022) yang mengemukakan bahwa media video animasi merupakan pemanfaatan teknologi mukti media yang menjadi salah satu inovasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut hendaknya dapat memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat di terapkan kepada peserta didik.

Penggunaan video animasi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi kepada siwa merupakan ide yang inovatif. Siswa sekolah dasar umumnya lebih tertarik menonton animasi kartun oleh karena itu, video animasi dengan berbagai karakter yang menarik dapat meningkatkan minat belajar mereka (Komalasari et al., 2022). Penggunan media dalam proses pembelajaran atau sebagai sarana penyampaian informasi sangat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di sekolah yang merupakan sarana penting dalam pendidikan (Munawir, 2020).

Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian adalah menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Karena fungsi media pembelajaran dalam kegiatan tersebut disamping sebagai penyampaian informasi, sikap dan lain-lain, juga untuk meningkatkan keberhasilan dalam menerima informasi.

Dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik tidak terlihat membosankan, karena peserta didik tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi dengan menggunakan media pembelajaran peserta didik akan lebih tertarik dengan pelajaran yang disampaikan oleh guru dan peserta didik akan terdorong motivasi belajarnya serta memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap peserta didik dalam memahami materi yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran.

Penelitian ini berusaha melakukan penggunaan media video animasi hak dan kewajiban siswa dalam rangka membangun kedisiplinan dikelas III SD Muhammadiyah Pematangsiantar. Dalam penelitian ini akan dikaji apa saja hak dan kewajiban siswa disekolah dalam mencapai kedisiplinan, serta dampak dari pelanggaran hak dan kewajiban tersebut. Selain itu, diharapkan juga dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai hak dan kewajiban siswa disekolah dalam rangka membangun kedisiplinan, sehingga dapat membantu para pendidik dalam mengembangan strategi pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan pada tanggal 14 April 2025 di SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar, terutama pada wali kelas III yaitu ibu aprilia cahya ningrum S.Pd. Wawancara dilakukan secara langsung dengan tujuan untuk memperoleh informasi tentang penggunaan media vidio animasi dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban di sekolah serta dampaknya terhadap kedisiplinan siswa kelas III. Dalam wawancara, Ibu Aprilia menyampaikan bahwa kodisi kedisiplinan siswa kelas III masih cukup beragam dan perlu ditingkatkan. Ada siswa yang sudah menunjukkan sikap disiplin seperti datang tepat waktu dan mengikuti aturan kelas, namun masih ada juga yang perlu sering diingatkan, terutama dalam hal menjaga kebersihan kelas dan menaati peraturan di sekolah. Banyak siswa yang masih belum memahami pentingnya menaati aturan sekolah, seperti datang tepat waktu dan menjaga kebersihan kelas. Menurut beliau, hal ini disebabkan karena materi tentang hak dan kewajiban masih terasa abstrak bagi anak-anak usia SD. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang masih sering terlambat datang ke sekolah, tidak mengerjakan tugas tepat waktu, serta kurang mematuhi tata tertib kelas. Dalam proses wawancara, peneliti mengajuka beberapa pertanyaan yang berfokus pada kedisiplinan siswa dan

penggunaan media pembelajaran, khususnya penggunaan media video animasi dalam materi "Hak dan Kewajiban di Sekolah". Beliau menyampaikan bahwa media video animasi dapat menarik perhatian siswa dan membuat mereka lebih mudah memahami materi yang diajarkan secara langsung.

"Waktu saya pakai video animasi yang menampilkan anak-anak sedang mengikuti peraturan sekolah, anak-anak langsung antusias. Mereka malah mulai menirukan, seperti membuang sampah pada tempatnya atau antre masuk kelas," ujar Ibu Aprlia. Beliau juga mengungkapkan bahwa sebelumnya, Ketika materi hak dan kewajiban di sampaikan secara konvesional, siswa cenderung pasif dan kurang memahami makna dari materi tersebut. Namun, setelah digunakan media video animasi, terdapat perubahan perilaku siswa mengarah yang pada peningkatan kedisiplinan, meskipun belum semua siswa konsisten.

Untuk membuktikan hal tersebut, penelilti juga melakukan observasi langsung di kelas III pada tanggal 24 April 2025. Dari pengamatan tersebut, tampak bahwa setelah kegiatan pembelajaran menggunakan video animasi, siswa lebih tertib dalam mengikuti aturan dan menunjukkan sikap disiplin, seperti tidak keluar masuk kelas tanpa izin, manaati instruksi guru, dan melakukan piket kelas.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di sekolah mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai kedisiplinan serta mendorong perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dan disarankan agar media seperti ini digunakan secara rutin dan dikembangkan lebih lanjut agar manfaatnya lebih maksimal. Karena jika menggunkaan media dalam pembelajaran PKn itu akan mempermudah peserta didik untuk paham atau mengerti apa yang akan di ajarkan oleh gurunya. Sedangkan dalam tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan, penggunaan media video animasi untuk meningkatkan kedisiplinan siswa Kelas III SD, serta mengetahui menumbuhkan motivasi dan semangat belajar siswa Kelas III SD saat menggunakan media video animasi,

Menurut Sadiman dalam Evy (2020) media adalah "perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan." Media merupakan bagian sumbernya yang dimaksudkan untuk dibagikan pada khalayak atau penerima materi; matri yang dibagikan adalah bahan ajar, dan tujuan akhirnya adalah menjamin keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Ani Daniyati et al. (2023) media pembelajaran adalah alat yang digunakan oleh pendidik dan siswa selama proses pendidikan yang mampu menciptakan interaksi sosial dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa. Penggunnaan media ini sangat penting untuk menigkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, serta membuat materi menjadi lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa. Selaras dengan itu, Pratiwi et al (2020) menjelaskan bahwa media pembelajaran mencakup berbagai alat fisik, seperti buku, film, dan perangkat digital, yang digunakan untuk menyampaiakan informasi. Fungsi utama dari media ini adalah mempermudah proses penyampaian informasi kepada siswa serta merangsang pemahaman mereka terhadap materi.

Video animasi menurut Rosayana (2021) merupakan media yang berisi tangan terdiri dari gabungan media berupa tulisan, tabulasi, serta suara pada suatu aktivitas pergerakan. Melalui vidio berbasis animasi, informasi yang tersedia dapat disampaiakn dengan gambling serta bisa membantu pesrta didik dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan pilihan dalam proses belajar mengajar.

Putra & patmanigrum (dalam mulasi,2021) menerangkan bahwa siapapun yang ingin mempelajari lebih lanjut dapat menelusuri *YouTube*. Situs video dinamis yang menawarkan

informasi dalam bentuk film interaktif atau gambar bergerak. Selain itu, mereka juga mengundang semua orang untuk mengambil bagian dengan memposting film ke server *YouTube* dan kemudiian menyebarkannya secara global.

Menurut Ismail (2021) hak adalah segala sesuatu yang harus diterima oleh sesorang, baik secara individu maupun anggota masyarakat, yang didasarkan pada ketentuan hukum, moral, atau norma sosial yang berlaku. Hak memberikan perlindungan dan jaminan agar seseorang dapat berkembang secara optimal. Setiap anak berhak memperoleh pendidikan yang layak yang diselenggarakan secara adil dan setara, tanpa diskriminasi (Sumarni, 2021).

Menurut Zainuddin & Surhayati (2020:27) kewajiban adalah segala sesuatu yang harus dilakukan oleh seseorang dan apabila tidak dilakukan akan mendapatkan sanksi sesuai dengan peraturan yang ada. Dari kutipan diatas, dapat dipahami bahwa kewajiban bukan sekedar tindakan sukarela, tetapi merupakan keharusan yang jika diabaikan dapat menimbulkan konsekuensi atau sanksi. Dalam konteks penddikan sekolah dasar, kewajiban siswa mencakup hal-hal seperti menaati peraturan sekolah, menghormati guru dan teman, serta menjaga kebersihan lingkungan sekolah.

Menurut Yuliana (2023:55) disiplin adalah kesadaran seseorang untuk menaati peraturan yang berlaku tanpa harus diawasi. Setiap guru pasti mengharapkan siswa unntuk berperilaku disiplin sehingga keiatan pembelajaran di dalam dan di luar kelas dapat berjalan sesuai rencana. Disiplin diri merupakan rutinitas yang secara konsisten kita lakukan. Untuk mengembangkan karakter sesorang sangat penting untuk memperhatikan pendidikan karakter berbasis disiplin. Disiplin akan berkontribusi pada pertummbuhan karakter baik lainnya. Tiga karakteristik disiplin : pertama, disiplin pencegahan masalah. Kedua, disiplin dalam pemecahn masalah, dan disiplin untuk mengatas siswa yang nakal. Disiplin digunakan untuk mengajarkan siswa bagaimana menjalani kehidupan yang baik, bermoral, dan bermanfaat untuk diri mereka sendiri maupun lingkungan sekitarnya. Ketika tidak ada pengawasan dari luar, mereka akan selalu bertindak sesuai dengan standar dan aturan yang berlaku.

B. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode kualitatif. Karena data yang diperoleh bukan berupa angka-angka. Dimana peneliti sebagai instrument kunci yang mengumpulkan data. Metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk memahami fenomena-fenomena sosial dari sudut dan perspektif partisipan, partisipan adalah orang-orang yang diajak berwawancara, diobservasi, diminta memberikan data, pendapat, pemikiran, dan persepsinya. Dengan kata lain dapat dijelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang melalukan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi pada objek penelitian sehingga dihasilkan data yang menggambarkan secara rinci dan lengkap tentang objek penelitian.

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan.

Menurut Rusli, M. (2021) Kualitatif deskriptif merupakan jenis penelitian yang memilki tujuan menggambarkan suatu kejadian atau fenomena secara utuh, tanpa melakukan manipulasi data.

Yang bertujuan untuk memahami secara mendalam penerapan media video animasi dalam pembelajaran materi hak dan kewajiban serta dampaknya terhadap kedisiplinan siswa kelas III SD. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena secara holistik dan kontekstual. Santia, Marlina, dan Oktamarina (2020) menunjukkan

bahwa penggunaan media animasi audio-visual dapat mempengaruhi karakter disiplin anak. Media ini memungkinkan siswa menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran dan visualisasi, yang dapat meningkatkan pemahaman dan penerimaan terhadap nilai-nilai kedisiplinan.

Penelitian deskriptif ini digunakan untuk mengkaji permasalahan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di sekolah untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar.

1. Temmpat Penelitian

Tempat dalam pelaksaan penelitian ini adalah dilaksanakan di SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar, Kecamatan Siantar Sitalasari, Kelurahan Bukit Shofa.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal April-Mei 2025 pada semester genap tahun ajaran 2025/2026.

Populasi adalah keseluruhan subjek yang akan diukur yang merupakan unit yang diteliti. Menurut Handayani (2020) populasi adalah totalitas dari setiap elemen yang akan diteliti yang memiliki ciri yang sama, bisa berupa orang, benda, suatu hal yang di dalamnya dapat diperoleh atau dapat memberikan informasi (data) penelitian. Berdasarkan pendapat di atas, maka penulis menetapkan populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar yang terdiri dari 6 kelas dengan jumlah 119 siswa.

Sampel

Riduwan, dalam (Sidanti et al. 2022) menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa sampel adalah wakil repsentatif dari populasi yang akan diteliti.

Dalam pelaksaan pengambilan sampel ini peneliti meminta bantuan pihak sekolah. Seorang ahli yang dimintai saran dalam menentukan kelas yang akan dijadikan sampel yaitu Ibu Aprilia Cahya Ningrum, S.Pd sebagai guru kelas di kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar yang memahami karakteristik siswa disekolah tersebut. Maka disarankan menggunakan kelas III sebagai sampel, didapatkan sampel dengan kemampuan akademik dari tingkat kematangan dari setiap individu relative sama. Peneliti menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu dengan siswa kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar yang berjumlah 23 orang dan 1 orang guru. Maka sampel dalam penelitian ini berjumlah 23 Orang.

Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen

Teknik pengumpulan data adalah suatu proses atau pengadaan untuk keperluan penelitian dimana data yang terkumpul adalah berfungsi untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam rangka menjawab rumusan masalah penelitian. Data yang dikumpulkan bertujuan untuk memberikan gambaran yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti. Dalam pendekatan kualitatif, pengumpulan data dilakukan secara alamiah, dengan peneliti sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan data dan instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Observasi dan Wawancara

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrument juga harus divalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif tiap melakukan penelitian yang selanjutnya akan terjun kelapangan.

Menurut Fitriyah & Subagyo (2020) dalam penelitian kualitatif, penelitian berperan sebagai instrument utama yang harus mampu menangkap makna dari data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi. Dengann demikian, penggunaan instrument penelitian ini yaitu untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah fenomena alam maupun sosial. Menegaskan bahwa penelitian bukan hanya pengumpul data, tetapi juga alat utama yang harus mampu memahami

konteks sosial dan makna dari fenomena yang diteliti.

Penelitian kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus peneliti, memilih informasi sebagai sumber data, melakukan pengumpulan data, memilih kualiltas data, analisis data, menafsirkan data, dan membuat kesimpulan atas temuannya. Instrument peneliltian yang digunakan oelh penelliti adalah wawancara. Wawancara adalah sebuah instrument penelitian yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data dari proses tanya jawab secara langsung informan di kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar.

Selain instrument wawancara peneliti juga menggunakan instrument dokumentasi dan instrument angket (kuesioner) dimana dipergunakan untuk memperoleh data berupa catatan-catatan dan dokumentasi lain yang ada hubungannya dengan masa penelitian ini.

Teknik Analisi Data

Teknik analisi data merupakan bagian penting dalam penelitian karena menentukan makna dari data yang dikumpulkan. Analisis ini berfungsi untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian. Menurut Sutopo dan Arief (2021) analisi data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara bertahap dan terus menerus, melibatkan proses yang bersifat interaktif.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model analisis data interaktif dari Miles, Huberman, dan Saldana (2020) yang terdiri dari tiga komponen utama yaitu, reduksi data (data reduction), penyajian data (data display), dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (conclusion drawing/verification). Proses ini berlangsung secara siklus hingga data yang diperoleh dianggap memadai. **Reduksi Data (data reduction), Penyajian Data (data display), Verifikasi Data (conclusion drawing/verification)**

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Data Penelitian

Penelitian dilakukan di kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar, dengan jumlah siswa sebanyak 23 siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah penggunaan media video animasi dapat meningkatkan kedisiplinan siswa dalam kegiatan belajar di sekolah. Dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di sekolah pada siswa kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar cukup efektif melalui pemanfaatan media sosial *Youtube*.

Uji Coba Instrumen Penelitian

Pengujian validitas terhadap instrument penelitian ini dilakukan dengan melibatkan 23 siswa kelas III sebagai responden. Responden yang digunakan untuk keperluan uji validitas bukan berasal dari subjek utama penelitian, melainkan siswa dari sekolah berbeda, yaitu SD Tamansiswa Pematangsiantar. Proses uji validitas dilakukan dengan cara membandingkan nilai *r* hitung dengan *r* table pada taraf signifikan α = 0,05. Jika *r* hitung lebih besar dari *r* table, maka pernyataan dinyatakan valid. Berdasarkan daftar nilai *r* table Pada N = 23 dan taraf siginifikan 0,005 adalah sebesar 0,413.

Dari total 30 butir pertanyaan dalam angket, hasil uji validitas menunjukkan bahwa sebagian pernyataan memenuhi kreteria validitas. Rincian hasil uji tersebut ditampilkan dalam table berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Angket

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,576	0,413	Valid
2	0,423	0,413	Valid
3	0,428	0,413	Valid
4	0,394	0,413	Tidak Valid
5	0,635	0,413	Valid
6	0,203	0,413	Tidak Valid
7	0,121	0,413	Tidak Valid
8	0,579	0,413	Valid
9	0,656	0,413	Valid
10	0,656	0,413	Valid
11	0,050	0,413	Tidak Valid
12	0,514	0,413	Valid

13	0,155	0,413	Tidak Valid
14	0,070	0,413	Tidak Valid
15	0,527	0,413	Valid
16	0,168	0,413	Tidak Valid
17	0,212	0,413	Tidak Valid
18	0,235	0,413	Tidak Valid
19	0,545	0,413	Valid
20	0,579	0,413	Valid
21	0,231	0,413	Tidak Valid
22	0,504	0,413	Valid
23	0,397	0,413	Tidak Valid
24	0,504	0,413	Valid
25	0,397	0,413	Tidak Valid
26	0,319	0,413	Tidak Valid
27	0,252	0,413	Tidak Valid
28	0,115	0,413	Tidak Valid
29	0,656	0,413	Valid
30	0,458	0,413	Valid

Berdasarkan tabel 4.3.1 pada perhitungan uji validitas di atas, maka dapat disimpulkan bahwasannya dari soal angket ini terdapat 15 pernyataan yang valid yaitu pada nomor 1, 2, 3, 5, 8, 10, 12, 15, 19, 20, 22, 24, 29, dan 30 sedangkan untuk pernyataan yang tidak valid sebanyak 15 pernyataan yaitu pada nomor 4, 7, 6, 11, 13, 14, 16, 17, 18, 21, 23, 25, 26, 27, dan 28.

Kedisiplinan Siswa Sebelum Menggunakan Media Video Animasi

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru kelas III, diperoleh gambaran bahwa Sebagian besar siswa belum menunjukkan sikap disiplin yang optimal. Hal ini terlihat dari beberapa kebiasaan siswa yang kurang baik, seperti sering dating terlambat, kurang memperhatikan guru saat pelajaran, serta tidak menyelesaikan tugas tepat waktu.

Guru kelas III menyampaikan bahwa:

“Anak-anak sebenarnya aktif, tapi mereka masih belum bisa mengotrol diri. Kadang kalua pelajaran berlangsung, mereka masih banyak yang bercanda dan tidak fokus.” (wawancara, 14 april 2025)

Selain itu, kedisiplinan dalam mengikuti aturan sekolah, seperti memakai seragam lengkap, menjaga kebersihan, dan menaati tata tertib sekolah juga masih kurang.

Proses Penggunaan Media Video Animasi

Penggunaan media video animasi dilakukan selama penelitian dengan frekuensi pemutaran 2 kali. Materi yang disampaikan adalah tentang hak dan kewajiban siswa di sekolah, disesuaikan dengan tema pembelajaran pada kurikulum Merdeka untuk kelas III. Video animasi yang digunakan berdurasi 2-3 menit, menampilkan karakter anak-anak yang mengalami situasi di sekolah terkait hak dan kewajiban. Bahasa yang digunakan dalam video bersifat komunikatif dan mudah dipahami anak-anak. Selain itu, animasi dibuat dengan warna cerah dan gerakan yang menarik. Setelah pemutaran video, guru melakukan diskusi bersama siswa untuk menggali pemahaman mereka terhadap isi video, serta mengaitkan dengan pengalaman sehari-hari di sekolah.

Salah satu guru menyampaikan:

“Saya lihat anak-anak sangat antusias menonton video. Setelahnya mereka jadi lebih aktif berdiskusi dan mulai menyebutkan apa saja hak dan kewajiban mereka sebagai siswa.” (wawancara, 18 juni 2025).

Kedisiplinan Siswa Setelah Menggunakan Media Video Animasi

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan media video animasi, terlihat adanya perubahan perilaku disiplin pada siswa. Siswa menjadi lebih tertib saat pembelajaran berlangsung, lebih cepat merespon intruksi guru, serta menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Berdasarkan penelitian, siswa mulai memahami pentingnya dating tepat waktu, menjaga ketertiban, dan menaati peraturan. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya jumlah siswa yang hadir tepat waktu dan berkurangnya siswa yang lupa membawa perlengkapan belajar.

Guru menyatakan bahwa:

“Siswa menjadi lebih sadar akan tanggung jawabnya. Sekarang mereka lebih paham kalua tugas itu kewajiban dan kalua mereka melanggar aturan, berarti hak teman lain bisa terganggu.” (wawancara, 18 juni 2025)

Pengelolaan Pembelajaran di Kelas III

Data mengenai kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran Pkn dikelas penulisa peroleh menggunakan teknik wawancara guru. Dalam data ini menggunakan beberapa pertanyaan yang diajukan oleh peneliti kepada narasumber. Data tersebut penulis peroleh melalui serangkai kegiatan wawancara kepada guru mata pelajaran Pkn dikelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar. Adapun hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan narasumber yaitu sebagai berikut:

Peneliti : "Menurut ibu, bagaimana tanggapan awal siswa saat pertama kali diperkenalkan video animasi dalam belajar?"

Narasumber : "Awalnya mereka sangat antusias, bahkan beberapa langsung duduk tenang dan fokus melihat layar. Mereka tampak penasaran dan semangat karena sebelumnya belum pernah belajar dengan media seperti itu."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa pada awal menggunakan media video animasi ini berdampak positif dan baik digunakan dalam pembelajaran.

Peneliti : "Apakah penggunaan video animasi membuat siswa lebih semangat atau antusias mengikuti pelajaran?"

Narasumber : "Iya, sangat terlihat perubahan semangat mereka. Biasanya kalau hanya menjelaskan pakai papan tulis atau buku, mereka cepat bosan. Tapi dengan video animasi, mereka jadi lebih aktif bertanya dan tidak mengantuk."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan media video animasi merubah suasana kelas jadi lebih menarik dan tidak membuat siswa cepat bosan.

Peneliti : "Apakah kedisiplinan disekolah ini sudah diterapkan dengan baik?"

Narasumber : "Secara umum, sudah cukup baik. Kami sudah punya aturan yang jelas, dan guru-guru juga konsisten menegakkannya."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa sudah menerapkan aturan dengan baik.

Peneliti : "Apa kendala yang ibu temui dalam menegakkan kedisiplinan disekolah?"

Narasumber : "Kendalanya di kedisiplinan mengerjakan tugas, sebagian siswa masih ada yang tidak disiplin dalam mengerjakan tugas karna kurangnya perhatian dan dukungan dari orang tua dirumah."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kurangnya support dari orang tua siswa dirumah untuk mengingatkan dan memberitahu jika ada tugas yang diberikan guru.

Peneliti : "Dalam pengamatan ibu, adakah perubahan perilaku positif pada siswa setelah pembelajaran menggunakan video animasi?"

Narasumber : "Ya, ada. Anak-anak jadi lebih tertib saat pembelajaran dimulai. Mereka menunggu dengan tenang dan tidak rebut seperti biasanya. Beberapa bahkan menunjukkan rasa tanggung jawab untuk mengingat isi video."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa ada perubahan perilaku positif pada siswa dengan menggunakan media video animasi.

Peneliti : "Apakah media video animasi membantu siswa lebih mudah memahami materi pelajaran?"

Narasumber : "Sangat membantu. Karena visual dan suara yang menarik membuat mereka lebih mudah memahami, apalagi untuk materi seperti hak dan kewajiban disekolah."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media video animasi sangat membantu dalam pembelajaran berlangsung.

Penelilti : "Bagaimana ibu melibatkan siswa selama atau setelah menonton video animasi? (misalnya diskusi, tanya jawab, tugas)"

Narasumber : "Biasanya saya ajak diskusi setelah menonton. Saya beri pertanyaan terkait isi video dan meminta mereka menjawab. Kadang juga saya beri tugas menggambar atau menulis kembali isi video."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa yang telah menonton video akan dilibatkan dengan diskusi dan memberikan kesempatan ke siswa untuk menyimpulkan isi video.

Peneliti : "Apa saja tantangan atau hambatan yang ibu hadapi saat menggunakan video animasi dalam pembelajaran?"

Narasumber : "Kadang teknis, seperti listrik mati atau proyektor bermasalah. Selain itu, waktu juga terbatas, jadi saya harus pandai mengatur agar semua kegiatan tetap berjalan."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hambatan yang dialami ialah seperti listrik mati, waktu yang terbatas dan lain sebagainya.

Peneliti : "Bagaimana bentuk hukuman yang diterapkan disekolah dalam upaya penegakkan sikap disiplin?"

Narasumber : "Kami lebih ke hukuman edukatif, seperti menghafal surah."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hukuman yang diberikan oleh murid sangat bermanfaat dengan menghafal surah.

Peneliti : Peraturan apa saja yang diterapkan di SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar dalam upaya meningkatkan disiplin siswa?

Narasumber : "Beberapa diantaranya dating tepat waktu, memakai seragam lengkap, menjaga bersihkan kelas, tidak boleh membawa hp, serta mengikuti upacara bendera dengan tertib."

Berdasarkan jawaban tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa siswa harus menaati peraturan yang telah diterapkan di SD Muhmmadiyah 02 Pematangsiantar dalam upaya meningkatkan kedisiplinan siswa.

Pembahasan

Penelitian mengenai penggunaan media video animasi ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar. Sebelum memulai penelitian, peneliti menguji alat penelitian berupa RPP dan soal tes validasi dengan validator yang sesuai bidangnya, kemudian angket yang sudah divalidasi oleh validator ahli diuji ke sekolah lain yaitu di SD Taman Siswa Pematangsiantar untuk membuktikan angket layak digunakan. Angket yang disebar sebanyak 30 item pertanyaan kepada 23 siswa yang ada di SD Taman Siswa Pematangsiantar yang kemudian hasil dari soal tersebut akan diuji instrument. Uji yang dilakukan adalah uji validitas, setelah jumlah angket yang dinyatakan valid akan diujikan kepada kelas III di SD tempat penelitian yaitu SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar.

Peneliti kemudian menggunakan media video animasi melalui Youtube

untuk mengukur meningkatkan kedisiplinan siswa di SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar. Adapun pembahasan dalam penelitian ini dari data yang diperoleh, terlihat bahwa penggunaan media video animasi memberikan dampak positif terhadap peningkatan kedisiplinan siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa setelah siswa memahami hak dan kewajiban mereka melalui tayangann video, mereka mulai menerapkannya dalam kehidupan sekolah, salah satunya dalam bentuk kedisiplinan. Media video animasi terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran karena memadukan unsur visual, audio, dan narasi yang menarik, sehingga siswa mudah memahami dan mengingat pesan yang disampaikan.

Hasil Angket Kedisiplinan Siswa

Selain melalui observasi dan wawancara, data pendukung juga diperoleh dari hasil pengisian angket yang diberikan kepada siswa kelas III setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media video animasi. Angket ini bertujuan untuk mengetahui pandangan siswa terhadap perubahan sikap kedisiplinan mereka setelah memahami materi hak dan kewajiban di sekolahBerdasarkan hasil analisis angket kedisiplinan siswa, diketahui bahwa seluru item pernyataan menunjukkan kategori “Sangat Baik”. Tidak ditemukan item yang berada dalam kategori “Cukup” atau “Kurang”. Rata-rata skor yang diperoleh adalah 87,60% sehingga kedisiplinan siswa tergolong sangat baik setelah penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PKn materi Hak dan Kewajiban di sekolah.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan mengenai penggunaan media video animasi pada materi hak dan kewajiban di sekolah untuk meningkatkan kedisiplinan siswa kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Sebelum diterapkannya media video animasi, siswa kelas III menunjukkan perilaku disiplin yang masih rendah. Hal ini di tunjukkan dengan masih seringnya siswa datang terlambat, tidak tertib saat pelajaran, dan kurang bertanggung jawab terhadap tugas.
2. Penggunaan media video animasi yang berisi materi tentang hak dan kewajiban siswa memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa. Video yang menarik, berwarna, dan menggunakan bahasa sederhana membuat siswa lebih mudah memahami isi materi.
3. Setelah pembelajaran menggunakan media video animasi, terjadi peningkatan kedisiplinan siswa. Hal ini terlihat dari hasil penelitian, wawancara guru, dan angket siswa. Siswa menjadi lebih tertib, lebih sadar akan tanggung jawab, dan lebih mematuhi aturan sekolah.
4. Hasil angket menunjukkan rata-rata skor 87,60%

Dengan demikian, penggunaan media video animasi pada materi hak dan kewajiban terbukti efektif dalam meningkatkan kedisiplinan siswa kelas III SD Muhammadiyah 02 Pematangsiantar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni, D., dkk. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Jurnal Inovasi Pendidikan, 13(4), 5310–5318.

Ani Daniyati, N., dkk. (2023). Peran media pembelajaran dalam menciptakan interaksi sosial di kelas. Jurnal Pendidikan Interaktif, 8(2), 101–110.

Evy, L. (2020). Peran media dalam efektivitas pembelajaran di era digital. Jakarta: Pustaka Ilmu.

Farida, C., dkk. (2022). Pemanfaatan teknologi multimedia melalui media video animasi. Jurnal EduTech, 6(3), 88–97.

Gocen, A., et al. (2020). *Creating technology-integrated classrooms in dynamic educational environments.* Educational Technology Journal, 15(1), 66–74.

Ismail, M. (2021). Pengertian hak dan penerapannya dalam kehidupan bermasyarakat. Jurnal Hukum dan Sosial, 10(3), 45–54.

Khufi, S., dkk. (2021). Hak dan kewajiban siswa dalam kehidupan sekolah. Jurnal Pendidikan Pancasila, 5(2), 55–63.

Komalasari, K., dkk. (2022). Video animasi sebagai media pembelajaran efektif untuk anak usia sekolah dasar. Jurnal Inovasi Pembelajaran, 7(2), 88–95.

Kustandi, C., & Dermawan, D. (2021). Media Pembelajaran: Pengembangan dan Implementasi (Edisi 2). Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Lestari, M., & Ulum, B. (2020). Hubungan kedisiplinan dengan motivasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan Dasar, 12(1), 23–29.

Moonggaloo, R., dkk. (2020). Pengaruh kedisiplinan terhadap prestasi belajar siswa. Jurnal Pendidikan dan Psikologi, 8(3), 122–130.

Munawir, A. (2020). Peran media dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Jurnal Pendidikan Teknologi, 5(1), 35–42.

Mulasi, R. (2021). Pemanfaatan YouTube sebagai media pembelajaran alternatif. Jurnal Media dan Pendidikan, 6(2), 33–40.

Novita, R. (2020). Hak dan kewajiban warga negara dalam kehidupan berbangsa. Jakarta: Pustaka Rakyat.

Pratiwi, D., et al. (2020). Pemanfaatan media fisik dan digital dalam pembelajaran. Jurnal Media Pendidikan, 7(1), 22–30.

Pratiwi, R., dkk. (2023). Pembentukan karakter disiplin melalui kebiasaan sehari-hari. Jurnal Pendidikan Karakter, 9(3), 12–20.

Rahmawati, I. (2023). Pendekatan disiplin positif dalam lingkungan sekolah. Jurnal Pendidikan Anak, 10(1), 14–22.

Rosayana, A. (2021). Pemanfaatan video animasi dalam proses pembelajaran. Jurnal Inovasi Media Pendidikan, 3(2), 65–73.

Sumarni, R. (2021). Hak anak dalam pendidikan dasar. Jurnal HAM dan Pendidikan, 7(1), 19–26.

Yuliana, R. (2023). Disiplin sebagai kesadaran individu dalam menaati peraturan. Jurnal Pendidikan Karakter, 11(2), 53–60.

Zainuddin, M., & Surhayati, L. (2020). Pendidikan Karakter dan Disiplin Siswa (hlm. 37, 39). Medan: Widya Pustaka.