

**PENINGKATAN NILAI KARAKTER GOTONG ROYONG MELALUI
PEMANFAATAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA SISWA KELAS 3 SD NEGERI
3 PANDEAN NGEMPLAK BOYOLALI**

Sinatrya Tyas Puspita¹, Suyitno², Kiswoyo³

¹²PGSD FIP Universitas PGRI Semarang

Alamat e-mail : sinatrya.tyas@gmail.com, suyitno@upgris.ac.id²,
kiswoyo@upgris.ac.id³

ABSTRACT

Puspita, Sinatrya Tyas. 2026. Improving Mutual Cooperation Character Values Through the Use of Animated Video Media in 3rd Grade Students of SD Negeri 3 Pandean Ngemplak Boyolali. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Education, Universitas PGRI Semarang. This research is motivated by the low mutual cooperation (gotong royong) character values among 3rd-grade students at SD Negeri 3 Pandean, as evidenced by students' egocentric attitudes, lack of cooperation in groups, and the use of conventional and monotonous learning methods. The main objective of this study is to determine the improvement of mutual cooperation character values through the utilization of animated video media in 3rd-grade students of SD Negeri 3 Pandean Ngemplak Boyolali during the odd semester of the 2025/2026 academic year. This research is a Classroom Action Research (CAR) conducted in two cycles. The research subjects consisted of 29 students from the 3rd grade. Data collection techniques were carried out through behavioral observations, knowledge tests, and skill assessments. The media used in the intervention included the animated video "Adit Sopo Jarwo" and animated fables from the "Riri Cerita Anak Interaktif" channel, which focus on themes of helping others and mutual cooperation. The results showed a significant improvement in each cycle. In the initial condition (Pre-cycle), the average score for students' knowledge was 55.2, attitude was 58.4, and skills were 53.9, with a completion rate of only 13.8%. After the action in Cycle I, the average scores increased to: knowledge 65.5, attitude 67.1, and skills 60.7. In Cycle II, the improvement reached satisfactory results with an average knowledge score of 80.2, attitude of 83.4, and skills of 85.7. The conclusion of this research is that the use of animated video media effectively improves students' mutual cooperation character values in terms of knowledge, attitudes, and skills.

Keywords: Mutual Cooperation Character, Animated Video Media, Elementary School, Pancasila Students.

ABSTRAK

Sinatrya Tyas Puspita. 2026. *Peningkatan Nilai Karakter Gotong Royong Melalui Pemanfaatan Media Video Animasi pada Siswa Kelas 3 SD Negeri 3 Pandean Ngemplak Boyolali*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Semarang. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya nilai karakter gotong royong siswa kelas 3 SD Negeri 3 Pandean, yang terlihat dari sikap egosentris siswa, kurangnya kerja sama dalam kelompok, serta metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan monoton. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan nilai karakter gotong royong melalui pemanfaatan media video animasi pada siswa kelas 3 SD Negeri 3 Pandean Ngemplak Boyolali pada semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian terdiri dari 29 siswa kelas 3. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi perilaku, tes pengetahuan, dan penilaian keterampilan. Media yang digunakan dalam tindakan adalah video animasi "Adit Sopo Jarwo" dan dongeng animasi dari kanal "Riri Cerita Anak Interaktif" yang bertema tolong-menolong dan gotong royong. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada setiap siklusnya. Pada kondisi awal (Pra-siklus), nilai rata-rata pengetahuan siswa hanya 55,2, sikap 58,4, dan keterampilan 53,9 dengan tingkat ketuntasan hanya 13,8%. Setelah dilakukan tindakan pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat menjadi: pengetahuan 65,5; sikap 67,1; dan keterampilan 60,7. Pada Siklus II, peningkatan mencapai hasil yang memuaskan dengan rata-rata pengetahuan 80,2; sikap 83,4; dan keterampilan 85,7. Simpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan media video animasi secara efektif dapat meningkatkan nilai karakter gotong royong siswa, baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Kata Kunci: *Karakter Gotong Royong, Media Video Animasi, Pelajar Pancasila*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan kebutuhan utama setiap individu dalam kehidupan. Dalam menciptakan Pendidikan yang bermutu diperlukan banyak pihak yang terlibat seperti pemerintah, guru dan stakeholder. Dalam menciptakan Pendidikan yang bermutu tidak terlepas dari permasalahan yang ada dalam Pendidikan salah satu permasalahannya

yaitu kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran (Puspita, dkk, 2016).

Berdasarkan observasi yang dilakukan ditemukan bahwa kondisi pembelajaran masih monoton dan kurang dalam penggunaan media. Yusron, dkk (2020) menyatakan media adalah sarana penyampaian sumber belajar yang berupa pesan.

Manfaat media salah satunya membantu memudahkan siswa untuk memfokuskan siswa dalam proses pembelajaran. Selain pendidikan akademis terdapat pendidikan karakter yang harus dimiliki oleh siswa sejak usia dini. Selain itu Kamar, dkk (2020) menyatakan bahwa pendidikan karakter merupakan upaya dalam penanaman karakter yang dipengaruhi oleh lingkungan. Maulana (2020) menjelaskan bahwa karakter gotong royong adalah suatu kegiatan yang dilaksanakan secara bersama-sama yang dianggap berguna bagi individu lainnya.

Siswa kurang mampu bekerjasama dan berkolaborasi dengan teman dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Selain itu sering terjadi pertengkaran antar teman yang diakibatkan oleh sikap egosentris yang sangat tinggi karena kebiasaan siswa yang kurang bersosialisasi pada saat pembelajaran jarak jauh serta sering bermain gadget.

Sehingga penguatan pendidikan karakter sangat penting dalam mengatasi kemerosotan karakter yang dialami oleh siswa. Tujuan pendidikan karakter yaitu mengubah tingkah laku agar memiliki etika yang baik dalam

kehidupan bermasyarakat (Prasetyo, dkk., 2021). Pendidikan karakter sangat penting ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Salah satu karakter yang perlu ditumbuhkan dalam diri siswa yaitu karakter gotong royong yang sesuai dengan keperibadian Bangsa Indonesia.

Sikap menjunjung tinggi semangat gotong royong dapat membantu memecahkan permasalahan, menjalin tali silaturahmi, dan memberi pertolongan pada yang memerlukan semuanya tercermin dalam nilai karakter gotong royong. Hormat, Kerjasama, inklusivits, dedikasi pada keputusan kelompok, kesepakatan Bersama, bantuan timbal balik, solidaritas, empati, antidiskriminasi, antikekerasan, dan kesukarelaan adalah sebagian dari subnilai gotong royong (Wahono, 2018).

Untuk mendapatkan hasil yang terbaik, manajemen Pendidikan karakter harus didorong dan diberikan aktu yang cukup untuk membangun karakter siswa di tingkat sekolah. Pendidikan karakter bagi anak didik merupakan komponen penting dalam fondasi bangsa dan harus dibina pda anak - anak ejak dini, terutama

mereka yang bersekolah (Hasibun et al, 2018).

Kolaborasi antara banyak pihak, termasuk sekolah, keluarga, dan lingkungan sangat penting dilakukan mengingat pentingnya peningkatan Pendidikan karakter di era 4.0, Ketika aspek kemanusiaan mungkin sedikit hilang.

Bahwa selama kurun waktu tersebut, masyarakat mengalami perubahan peradaban yang tercermin dari penyesuaian yang dilakukan terhadap beberapa aspek, kehidupan, budaya, dan kemasyarakatan, termasuk Pendidikan. Guru yang berfungsi sebagai sumber informasi juga harus memahami keadaan teknologi saat ini untuk mengarahkan atau membimbing siswa dan mencegah terjerat di dalamnya (Wijanarti et al., 2019). Karena Lembaga Pendidikan berfungsi sebagai lingkungan belajar formal dan lebih berperan dalam Pendidikan, maka menjadi tanggung jawab semua pihak untuk menanamkan nilai - nilai karakter bangsa.

Dengan memperhatikan pentingnya karakter dalam pertumbuhan sumber daa manusia yang tangguh, maka diperlukan Pendidikan karakter. Landasan

Pendidikan, sekolah dasar, mungkin memiliki dampak yang signifikan terhadap karakter dan pencapaian intelektual siswa dewasa. Pendidikan karakter gotong royong dapat ditumbuhkembangkan agar rasa kegotongroyongan ini tidak luntur dan selalu terpatri alam hati, karena gotong royong merupakan warisan dan menjadi ciri khas bangsa Indonesia sejak zaman nenek moyang. Melalui Media Video Animasi dari tayangan Adit Sopo Jarwo dan LKPD yang diberikan peneliti tentang gotong rotong diharapkan karakter siswa dapat terbentuk dengan baik, karena adanya rasa peduli, perasaan senasib, agar dapat menyelesaikan pekerjaan tau kegiatan dengan baik. Tanpa adanya rasa paksaan, keberatan dari semua peserta.

Karakter gotong royong terdiri atas dua macam yang pertama karena inisiatif warga sendiri dan yang kedua karena adanya kerjasama (Komara, 2018). Pengenalan Pendidikan karakter dapat melalui pengenalan kearifan lokal yang ada. Sejalan dengan (Ryan & Piggae, 2020) menjelaskan kearifan lokal adalah hasil dari pengalaman masyarakat di daerah tertentu yang belum tentu terjadi pada masyarakat lainnya.

Namun yang terjadi di sekolah berdasarkan observasi bahwa belum ada media pembelajaran yang mengintegrasikan kearifan lokal di dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada tanggal 25 November 2025 menunjukkan guru kelas 3 di SDN 3 Pandean Ngemplak Boyolali belum mengembangkan atau menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

ganjil tahun pelajaran 2025/2026 tepatnya pada bulan November 2025 hingga Januari 2026 dengan rincian jadwal kegiatan sebagai berikut, seperti pada tabel:

B. Metode Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat yang penulis jadikan pelaksanaan penelitian tindakan kelas III ini merupakan Sekolah Dasar Negeri 3 Pandean, Ngemplak, Boyolali. Alasan peneliti memilih tempat tersebut adalah, lokasi yang dekat dengan rumah sehingga mudah dijangkau.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan pada semester

No	Kegiatan	2025				2026
		April	Oktober	November	Desember	Januari
1.	Bimbingan	28 - 29				
2.	Penyusunan Instrumen PTK		19 - 20			
3.	Pelaksanaan PTK			6 - 7		
4.	Analisis Data dan Pembahasan			27 - 28		
5.	Analisis Kegiatan Goto ng Royo ng di Sekolah				16 - 17	
6.	Penyusunan Laporan PTK					10 - 11 Januari

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam istilah asing *Classroom Action Research (CAR)* yaitu sebangun ruang dengan berbagai ukuran kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. Suharsimi Arikunto (2021:3) mengungkapkan bahwa PTK merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebangun ruang kubus dengan berbagai ukuran tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebangun ruang kubus dengan berbagai ukuran kelas secara bersamaan.

Suharsimi Arikunto (2021:2) menyatakan bahwa dalam penelitian tindakan kelas memiliki tiga pengertian, yaitu:

a) Penelitian - menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk

memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.

b) Tindakan - menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.

c) Kelas - dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula.

Menurut Hopkins dalam Zainal Aqib (2016: 17). Penelitian Tindakan kelas (PTK) memiliki 6 prinsip, yaitu:

a) Pekerjaan Utama guru adalah mengajar dan apapun metode PTK yang diterakannya seyogyanya tidak mengganggu komitmennya sebagai pengajar

b) Metode pengumpulan data yang digunakan tidak menuntut waktu yang berlebihan dari guru, sehingga berpeluang mengganggu proses pembelajaran

c) Metode yang digunakan harus reliabel, sehingga memungkinkan guru mengidentifikasi serta merumuskan hipotesis secara meyakinkan, mengembangkan strategi yang dapat diterapkan pada situasi kelasnya, serta memperoleh data yang dapat digunakan untuk menjawab hipotesis yang dikemukakan.

d) Masalah program yang diusahakan oleh guru seharusnya merupakan

masalah yang cukup merisaukan dan bertolak dari tanggung jawab profesionalnya. e) Dalam menyelenggarakan PTK, guru harus selalu bersikap konsisten menaruh kepedulian tinggi terhadap proses dan prosedur yang berkaitan dengan pekerjaannya. f) Dalam penyelenggaraan PTK sejauh mungkin harus digunakan <i>class room exceding perspective</i>, dalam arti permasalahan tidak dilihat terbatas dalam konteks kelas atau mata pelajaran tertentu, melainkan perspektif misi sekolah secara keseluruhan. Sedangkan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut Zainal Aqib (2016: 16) adalah:	a) Didasarkan pada masalah yang dihadapi guru dalam instruksional b) Adanya kolaborasi dalam pelaksanaannya c) Peneliti sekaligus sebagai praktisi yang melakukan refleksi d) Bertujuan memperbaiki dan atau meningkatkan kualitas praktik instruksional e) Dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus Dari uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebangun ruang kubus dengan berbagai ukuran penelitian yang dilaksanakan dengan sadar di dalam kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas atau memperbaiki kualitas, hasil, prestasi, motivasi dan lain sebagainya dengan siklus tertentu.
---	--

Pada umumnya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki empat tahapan yang lazim digunakan, yaitu:

a) Perencanaan (planning)

Pada tahap awal ini yang dilakukan adalah mengidentifikasi masalah dan penerapan alternatif pemecahan masalah. Secara lebih spesifik adalah merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam PBM, menentukan pokok bahasan, mengembangkan skenario, menyiapkan sumber belajar, mengembangkan format evaluasi, mengembangkan format observasi lapangan.

b) Pelaksanaan (Acting)

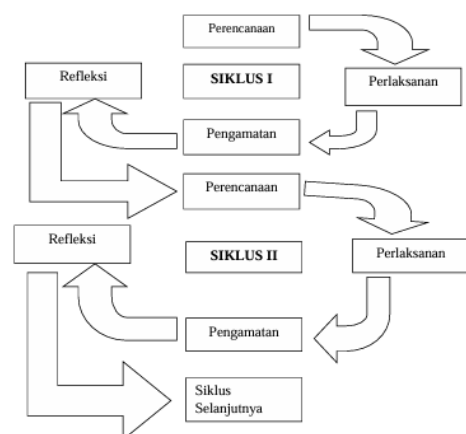
Tahap ke-2 dari PTK adalah pelaksanaan tindakan yang merupakan implementasi atau penerapan isi rancangan, yaitu mengenakan tindakan di kelas sesuai dengan skenario yang telah dibuat atau rancana yang telah dibuat.

c) Pengamatan (Observing)

Tahap ke-3 dari PTK adalah kegiatan pengamatan atau observasi dengan menggunakan format observasi dan menilai hasil tindakan yang telah dilaksanakan.

d) Refleksi (reflecting)

Pada tahap terakhir ini, dilakukan evaluasi tindakan yang telah dilaksanakan antara lain perubahan yang terjadi pada siswa dan guru. Untuk mempermudah siklus yang dimaksud dalam penelitian ini, berikut gambaran siklus PTK (Suharsimi Arikunto, 2008: 4).



Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Kondisi Awal

Data awal menunjukkan bahwa siswa memiliki skor rendah pada tiga aspek pembentukan karakter gotong royong: Pengetahuan rata-rata **55,2**; Sikap perilaku 58,4; Keterampilan 53,9. Artinya, mayoritas siswa belum memahami, belum menunjukkan sikap konsisten, maupun belum terampil dalam perilaku gotong royong sesuai yang diharapkan dalam kurikulum pembelajaran Pancasila atau profil pelajar Pancasila. Hal ini mencerminkan rendahnya internalisasi nilai gotong royong pada siswa sebelum penerapan media pembelajaran video animasi.

Secara kuantitatif, hanya sebagian kecil siswa yang mencapai kategori baik,

sementara hampir setengah siswa masih berada pada kategori kurang. Hal ini menunjukkan bahwa budaya gotong royong di kelas belum berkembang secara merata dan masih bersifat individualistik. Dalam pembelajaran, siswa cenderung mengerjakan tugas secara sendiri-sendiri dan belum terbiasa berkolaborasi. Kondisi ini berdampak pula pada pemahaman pengetahuan siswa, karena rendahnya kerja sama dan interaksi sosial menghambat proses saling belajar antar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu tindakan pembelajaran yang dirancang secara khusus untuk menumbuhkan karakter gotong royong sekaligus meningkatkan hasil belajar. Kekurangan ini diantisipasi dengan pembelajaran kooperatif tipe *example non example* media video animasi.

Temuan ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep gotong royong secara memadai, belum menunjukkan sikap konsisten, serta belum mampu mempraktikkan gotong royong dalam aktivitas pembelajaran. Secara teoretis, kondisi ini selaras dengan pandangan Lickona (2018) yang menyatakan bahwa kegagalan pendidikan karakter sering terjadi ketika pembelajaran hanya bersifat verbal dan tidak disertai media kontekstual serta pengalaman langsung. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran belum memanfaatkan media yang mampu menghubungkan nilai gotong royong dengan dunia nyata siswa, sehingga nilai karakter belum terinternalisasi secara optimal. Dengan demikian, kondisi pra-siklus menjadi dasar kuat perlunya tindakan perbaikan

pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih menarik, konkret, dan sesuai karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Pendidikan karakter merupakan upaya sadar pendidikan untuk membentuk perilaku etis, nilai, dan sikap positif siswa. Lickona (2018), tokoh pendidikan karakter, menyatakan bahwa pendidikan karakter adalah proses sengaja untuk membantu seseorang memahami, menghargai, dan menerapkan nilai-nilai etika perilaku, termasuk kerja sama dan gotong royong dalam kehidupan sehari-hari.

Gotong royong sendiri bukan sekadar kerja sama formal, tapi mencakup sikap *saling membantu, berkontribusi, dan berinterdependensi positif* antar

siswa. Dalam teori *positive interdependence*, kerja sama efektif hanya terjadi jika keberhasilan bersama tergantung pada partisipasi semua anggota, yang sejalan dengan karakter gotong royong. Karakter ini sangat penting pada pendidikan dasar karena pada masa usia ini anak sedang mengembangkan *kompetensi sosial dan emosional* serta keterampilan kolaboratif. Pendidikan karakter menjadi *fondasi utama* dalam membentuk sikap toleran, bertanggung jawab, dan mau bekerja sama dalam konteks sehari-hari.

Sejumlah penelitian terbaru telah menunjukkan bahwa media video animasi efektif dalam konteks karakter dan pembelajaran nilai. Penelitian Anggreni et al. (2025) membuktikan penggunaan media

video animasi pada materi Pendidikan Pancasila tentang gotong royong menunjukkan peningkatan signifikan dari rata-rata pretest 61,07 menjadi 84,64 setelah penggunaan video. Semua siswa berhasil mencapai KKM dan uji t menunjukkan peningkatan signifikan. Hal ini menunjukkan *media animasi efektif dalam membantu siswa memahami konsep dan nilai gotong royong* secara lebih mendalam dan kontekstual.

Penelitian Safitri & Zainuddin (2024) membuktikan video animasi bertema “Ayo Gotong Royong” divalidasi sangat valid dan menarik bagi siswa serta dianggap *efektif secara praktis dan menarik*, sehingga sesuai untuk memperkuat pemahaman perilaku gotong royong dalam pembelajaran tematik. Penelitian

pengembangan Armita & Ain (2025) membuktikan video animasi untuk materi “Aku Suka Bergotong Royong” divalidasi sangat tinggi, berkontribusi signifikan dalam memfasilitasi pemahaman konsep gotong royong secara efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian-penelitian ini menunjukkan konsistensi bahwa video animasi mampu meningkatkan pemahaman konsep (kognitif), sikap positif, dan keterampilan berpikir serta kolaborasi siswa — semua elemen penting dalam karakter gotong royong.

Kaitannya dengan Kondisi Awal, tampak rendahnya nilai aspek pengetahuan. Nilai pengetahuan (55,2) menunjukkan bahwa banyak siswa belum memahami apa arti gotong

royong, cirinya, serta bagaimana contoh aplikasinya dalam kehidupan sekolah. Teori karakter menggarisbawahi bahwa *pemahaman konseptual adalah prasyarat penting dalam pembentukan nilai* sehingga siswa mempunyai dasar intelektual sebelum perilaku dapat berkembang.

Kedua, rendahnya Sikap dan Keterampilan dalam gotong royong. Skor sikap (58,4) dan keterampilan (53,9) menunjukkan bahwa siswa tidak hanya kurang memahami konsep, tetapi juga belum terbiasa menunjukkan perilaku kerja sama, saling membantu, maupun interaksi sosial positif. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pemanfaatan media visual seperti animasi dapat: (1) Menyajikan situasi konkret tentang nilai

gotong royong dalam konteks sosial sekolah, (2) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa sehingga pembelajaran karakter menjadi lebih hidup dan bermakna. Dengan demikian, rendahnya nilai awal dapat dijustifikasi oleh kebutuhan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan kontekstual, hal yang dipenuhi oleh penggunaan video animasi.

Simpulannya, (1) Kondisi awal yang rendah dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan tentang gotong royong mencerminkan perlunya intervensi pembelajaran yang menarik, relevan, dan efektif, (2) Teori pendidikan karakter menggarisbawahi pentingnya strategi pembelajaran aktif yang memfasilitasi pemahaman konseptual, internalisasi nilai, dan

praktik perilaku dalam kehidupan sosial siswa, (3) Penelitian-penelitian terbaru menyatakan bahwa media video animasi merupakan media pembelajaran efektif untuk meningkatkan pemahaman konsep nilai gotong royong serta memotivasi siswa menunjukkan sikap kolaboratif positif secara nyata dalam pembelajaran.

2. Pembahasan Siklus I

Pada siklus I ini, peneliti mencoba melakukan pembelajaran dibantu oleh kepala sekolah, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan (observasi) dan merefleksi kembali dari kegiatan tersebut. Pada tahap siklus I penelitian Peningkatan Nilai Karakter Gotong Royong Melalui Pemanfaatan Media Video Animasi pada Siswa Kelas 3 SD

Negeri 3 Pandean Ngemplak
 Boyolali, berdasarkan hasil rata-
 rata nilai siklus I:

Tabel 4.14

Aspek	Rata-rata	Keterangan
Pengetahuan	65,5	Masih di bawah KKM 70, 14 siswa belum tuntas.
Sikap/Perilaku	67,1	Meningkat tetapi belum mencapai target kelas.
Keterampilan	60,7	Terjadi kenaikan namun masih rendah.

Hasil penelitian Siklus I sebagai berikut.

a. Pengetahuan Belum

Mencapai Target (65,5)

Meskipun terjadi kenaikan, mayoritas siswa masih belum mencapai KKM ≥ 70 . Ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis video animasi perlu dilengkapi dengan strategi tambahan seperti diskusi, tanya jawab, atau refleksi kelompok agar siswa tidak hanya menonton tetapi juga

menginternalisasi makna moral dari karakter gotong royong.

Menurut penelitian pedagogis terbaru, penguatan

melibatkan aktivitas pembelajaran kolaboratif setelah menonton video mempercepat pembentukan konsep dan sikap sosial, karena siswa dapat berdiskusi tentang

situasi yang ditampilkan.

b. Sikap dan Perilaku Meningkatkan

(67,1)

Nilai sikap yang meningkat menunjukkan bahwa siswa mulai menunjukkan kemampuan awal dalam memahami perilaku gotong royong; mereka mulai menunjukkan tanda-tanda kerja sama dan tanggung jawab dalam konteks sekolah. Namun, karena nilai ini masih di bawah target, ini menunjukkan perlunya penguatan pembiasaan perilaku nyata di luar kegiatan pembelajaran kelas—

misalnya, kerja sama piket kelas, proyek kelompok atau kegiatan sosial kecil. Penelitian tentang cooperative learning menunjukkan bahwa model pembelajaran kerja sama secara langsung meningkatkan sikap gotong royong siswa lebih efektif jika dikombinasikan dengan media pembelajaran lain.

c. Keterampilan (60,7) Masih Perlu Penguatan

Keterampilan mencerminkan kemampuan siswa mengaplikasikan gotong royong dalam tindakan nyata. Nilai yang rendah di siklus I mengindikasikan siswa masih memerlukan bimbingan yang lebih kuat dalam praktik kerja sama kolaboratif. Menurut studi pengembangan animasi karakter, media animasi efektif sebagai pemicu awal motivasi, tetapi praktik langsung

dalam aktivitas kelompok nyata diperlukan agar keterampilan gotong royong menjadi kompeten.

Beberapa penelitian relevan yang mendukung pembahasan ini antara lain penelitian Anggreni et al. (2025) menemukan bahwa media video animasi signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi gotong royong dengan peningkatan rata-rata posttest secara signifikan dibanding pretest. Penelitian Safitri & Zainuddin (2024) menunjukkan video animasi “Ayo Gotong Royong” efektif meningkatkan minat siswa dan mudah dipahami, mendukung internalisasi nilai karakter sesuai Profil Pelajar Pancasila. Penelitian pengembangan karakter melalui animasi (termasuk studi tentang penanaman keterampilan sosial melalui animasi) mendukung

bahwa media visual dapat memperkuat pembelajaran karakter sosial seperti kerja sama, empati, dan keterampilan kolaboratif.

meskipun perlu dikombinasikan dengan praktik nyata dan pembelajaran kolaboratif untuk mencapai keterampilan karakter yang lebih tinggi.

Simpulannya: (1) Siklus I menunjukkan kemajuan bermakna di semua aspek penilaian karakter gotong royong dibanding pra-siklus, tetapi belum mencapai target keberhasilan pembelajaran, (2) Teori pendidikan karakter mendukung penggunaan media video animasi sebagai strategi efektif untuk menarik perhatian, membentuk pemahaman awal, dan menstimulasi motivasi siswa dalam internalisasi nilai social, (3) Penelitian empiris modern menunjukkan bahwa video animasi bukan hanya meningkatkan pengetahuan tetapi juga membantu perilaku sosial,

3. Pembahasan Siklus II

Berdasarkan data penelitian siklus II dilihat bahwa penguasaan siswa terhadap karakter gotong royong sudah sangat baik. Dan memperoleh nilai karakter gotong royong yang memuaskan. Hasil tindakan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada seluruh aspek penilaian karakter gotong royong, yaitu:

- a. Aspek pengetahuan meningkat menjadi 80,2, dengan 28 dari 29 siswa telah mencapai nilai ≥ 70 .
- b. Aspek sikap dan perilaku mencapai rata-rata 83,4,

menunjukkan internalisasi nilai gotong royong yang kuat dalam perilaku sehari-hari siswa.

- c. Aspek keterampilan mencapai rata-rata 85,7, yang mengindikasikan siswa telah mampu mempraktikkan gotong royong secara nyata dan konsisten dalam kegiatan pembelajaran.

Capaian ini menunjukkan bahwa indikator keberhasilan tindakan kelas telah terpenuhi, baik secara individual maupun klasikal. Berdasarkan Teori Pendidikan Karakter, internalisasi nilai karakter secara utuh (Knowing–Feeling–Doing), Menurut Lickona (2018), pendidikan karakter yang efektif harus mencakup tiga komponen utama, yaitu: (1) Moral knowing (pengetahuan nilai), (2) Moral feeling (sikap dan kesadaran

nilai), (3) Moral action (tindakan atau keterampilan nyata).

Hasil siklus II menunjukkan bahwa ketiga komponen tersebut telah berkembang secara seimbang. Peningkatan nilai pengetahuan menunjukkan siswa memahami makna gotong royong, peningkatan sikap menunjukkan tumbuhnya kesadaran dan kemauan untuk bekerja sama, sedangkan peningkatan keterampilan menunjukkan siswa telah mampu mengimplementasikan nilai gotong royong dalam tindakan nyata. Hal ini sejalan dengan pandangan Kemendikbud (2020) tentang Profil Pelajar Pancasila, yang menegaskan bahwa karakter gotong royong harus tampak dalam pemahaman nilai, kebiasaan sikap, dan praktik kolaboratif.

Pada penelitian ini, peran media video animasi dalam keberhasilan Siklus II yaitu sebagai Media Pembelajaran Karakter yang efektif. Pada siklus II, pemanfaatan media video animasi tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai stimulus afektif dan sosial yang kuat. Menurut Mayer (2020) dalam teori Multimedia Learning, pembelajaran berbasis visual dan audio secara simultan mampu meningkatkan pemahaman, daya ingat, serta keterlibatan emosional siswa.

Video animasi yang digunakan dalam pembelajaran karakter gotong royong:

- a. Menyajikan contoh konkret perilaku gotong royong dalam konteks kehidupan anak.

- b. Memunculkan identifikasi emosional siswa terhadap tokoh dalam video.

- c. Memudahkan siswa meniru dan mempraktikkan perilaku positif yang ditampilkan.

Hal ini menjelaskan mengapa pada siklus II terjadi lonjakan signifikan pada aspek sikap dan keterampilan, bukan hanya pada aspek kognitif. Hasil penelitian ini sejalan dengan berbagai temuan penelitian mutakhir, antara lain: Anggreni et al. (2025), menyimpulkan bahwa media video animasi secara signifikan meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai gotong royong siswa sekolah dasar karena bersifat kontekstual, menarik, dan mudah dipahami anak. Penelitian Safitri & Zainuddin (2024), menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis nilai Pancasila mampu

meningkatkan sikap kerja sama dan tanggung jawab sosial siswa secara signifikan.

Penelitian Armita & Ain (2025), menemukan bahwa pembelajaran karakter menggunakan video animasi berdampak positif terhadap keterampilan sosial siswa, terutama dalam aspek kerja sama, saling membantu, dan partisipasi aktif. Putri et al. (2022), menyatakan bahwa media audio-visual lebih efektif dibandingkan metode ceramah dalam menanamkan nilai karakter karena mampu menghadirkan situasi moral secara nyata.

Penelitian-penelitian tersebut memperkuat temuan bahwa video animasi merupakan media yang sangat efektif dalam pendidikan karakter, khususnya untuk siswa sekolah dasar.

Jika dibandingkan dengan pra-siklus dan siklus I, maka siklus II menunjukkan: (a) Peningkatan pemahaman yang lebih merata pada hampir seluruh siswa, (b) Perubahan sikap yang lebih konsisten dan stabil, (c) Keterampilan gotong royong yang nyata dalam praktik pembelajaran, seperti kerja kelompok, saling membantu, dan bertanggung jawab terhadap tugas bersama. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan strategi pembelajaran pada siklus II (penguatan diskusi, praktik langsung, dan refleksi setelah menonton video animasi) berhasil mengoptimalkan internalisasi nilai karakter gotong royong.

Simpulan Pembahasan Siklus II

- a. Pembelajaran menggunakan media video animasi pada

- siklus II terbukti sangat efektif dalam meningkatkan nilai karakter gotong royong siswa pada aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan.
- b. Sebagian besar siswa telah mencapai dan melampaui KKM, menunjukkan keberhasilan tindakan kelas secara klasikal.
- c. Temuan penelitian ini selaras dengan teori pendidikan karakter modern dan didukung oleh hasil penelitian empiris tahun 2020–2025.
- d. Dengan demikian, pemanfaatan media video animasi layak direkomendasikan sebagai alternatif strategi pembelajaran karakter gotong royong di sekolah dasar.
- 4. Peningkatan Nilai Karakter Gotong Royong melalui Media Video Animasi**
- Pada tahap pra-siklus, nilai karakter gotong royong siswa kelas III SD Negeri 3 Pandean masih berada pada kategori rendah. Hal ini ditunjukkan oleh: (a) Pengetahuan: rata-rata 55,2 (hanya 4 dari 29 siswa mencapai ≥ 70), (b) Sikap dan perilaku: rata-rata 58,4, (c) Keterampilan: rata-rata 53,9. Temuan ini menunjukkan bahwa siswa belum memahami konsep gotong royong secara memadai, belum menunjukkan sikap konsisten, serta belum mampu mempraktikkan gotong royong dalam aktivitas pembelajaran.
- Secara teoretis, kondisi ini selaras dengan pandangan Lickona (2018) yang menyatakan bahwa kegagalan pendidikan

karakter sering terjadi ketika pembelajaran hanya bersifat verbal dan tidak disertai media kontekstual serta pengalaman langsung. Pada tahap pra-siklus, pembelajaran belum memanfaatkan media yang mampu menghubungkan nilai gotong royong dengan dunia nyata siswa, sehingga nilai karakter belum terinternalisasi secara optimal. Dengan demikian, kondisi pra-siklus menjadi dasar kuat perlunya tindakan perbaikan pembelajaran melalui pemanfaatan media yang lebih menarik, konkret, dan sesuai karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar.

Pelaksanaan tindakan pada siklus I melalui penggunaan media video animasi mulai menunjukkan perubahan positif, meskipun belum mencapai

indikator keberhasilan secara klasikal. Hasil siklus I menunjukkan: (a) Pengetahuan meningkat menjadi 65,5 (14 siswa tuntas, 15 belum tuntas), (b) Sikap dan perilaku meningkat menjadi 67,1, (c) Keterampilan meningkat menjadi 60,7. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa media video animasi efektif sebagai stimulus awal dalam pembelajaran karakter.

Menurut Mayer (2020) dalam Cognitive Theory of Multimedia Learning, kombinasi visual dan audio mampu meningkatkan pemahaman konsep dan menarik perhatian siswa, terutama pada materi yang bersifat abstrak seperti nilai karakter. Namun demikian, capaian siklus I yang belum optimal menunjukkan bahwa: (a) Pemahaman siswa masih bersifat

awal dan belum merata, (b) Sikap gotong royong mulai muncul, tetapi belum konsisten, (c) Keterampilan praktik gotong royong masih memerlukan pembiasaan berulang. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2017) bahwa perubahan sikap dan perilaku memerlukan proses bertahap melalui latihan, penguatan, dan pengalaman langsung. Oleh karena itu, refleksi siklus I menegaskan perlunya penyempurnaan strategi pada siklus II, khususnya melalui penguatan diskusi, praktik kelompok, dan refleksi nilai setelah menonton video animasi.

Pada siklus II, perbaikan pembelajaran pada siklus II dilakukan dengan: (a) Pemanfaatan video animasi yang lebih terarah, (b) Penguatan diskusi nilai, (c) Praktik gotong

royong dalam kegiatan kelompok, (d) Refleksi bersama terhadap perilaku yang ditampilkan.

Hasil siklus II menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan: (a) Pengetahuan: rata-rata 80,2 (28 siswa tuntas, hanya 1 belum tuntas); (b) Sikap dan perilaku: rata-rata 83,4, (c) Keterampilan: rata-rata 85,7. Capaian ini menunjukkan bahwa nilai gotong royong tidak hanya dipahami, tetapi telah diinternalisasi dan diwujudkan dalam tindakan nyata.

Secara teoretis, hal ini sejalan dengan konsep *knowing–feeling–doing* dari Lickona (2018), di mana pendidikan karakter dikatakan berhasil apabila siswa: (a) Mengetahui nilai (pengetahuan), (b) Merasakan dan menerima nilai (sikap), (c)

Melakukan nilai tersebut secara nyata (keterampilan).

Keberhasilan siklus II juga menguatkan pandangan Kemendikbud (2020) tentang Profil Pelajar Pancasila, bahwa karakter gotong royong berkembang optimal ketika pembelajaran bersifat kontekstual, partisipatif, dan berbasis pengalaman langsung.

Secara keseluruhan, perkembangan nilai karakter gotong royong siswa menunjukkan pola yang progresif dan sistematis: (a) Pra-siklus: nilai karakter masih rendah, pembelajaran belum kontekstual, (b) Siklus I: terjadi peningkatan awal, namun internalisasi belum optimal, (c) Siklus II: terjadi peningkatan signifikan dan merata, indikator keberhasilan tercapai.

Pola ini mengonfirmasi hasil penelitian-penelitian terkini (2020–2025) yang menyatakan bahwa media video animasi sangat efektif dalam pendidikan karakter, terutama ketika dikombinasikan dengan aktivitas reflektif dan praktik langsung (Safitri & Zainuddin, 2024; Anggreni et al., 2025; Armita & Ain, 2025). Dengan demikian, alur penelitian dari pra-siklus hingga siklus II secara akademik menunjukkan bahwa: (a) Masalah rendahnya karakter gotong royong bersifat nyata dan terukur, (b) Tindakan pembelajaran berbasis video animasi relevan secara teoretis, (c) Hasil tindakan terbukti efektif secara empiris dan konsisten dengan teori serta penelitian terdahulu. Struktur ini memperlihatkan kesinambungan logis antara masalah, tindakan, dan hasil, sehingga memperkuat

validitas penelitian tindakan kelas yang dilakukan.

Secara keseluruhan, peningkatan nilai karakter gotong royong dari pra-siklus hingga siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis media video animasi efektif dalam mendukung proses internalisasi nilai karakter. Hal ini konsisten dengan pendapat Koesoema (2018) yang menekankan bahwa pendidikan karakter harus dilaksanakan melalui pembelajaran yang kontekstual, aplikatif, dan menyentuh pengalaman nyata peserta didik. Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa media video animasi, apabila dipadukan dengan diskusi, praktik langsung, dan refleksi, mampu meningkatkan karakter gotong

royong siswa secara berkelanjutan (Wulandari & Wahyudi, 2021).

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) melalui dua siklus di Kelas III SD Negeri 3 Pandean, serta analisis terhadap data yang diperoleh dari instrumen pengetahuan, observasi sikap, dan penilaian keterampilan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Penerapan Media Video

Animasi Efektif Meningkatkan Karakter Gotong Royong

Pemanfaatan media video animasi terbukti secara empiris mampu meningkatkan karakter gotong royong siswa secara signifikan. Peningkatan ini terjadi secara bertahap dan konsisten dari kondisi awal

hingga siklus II pada tiga dimensi penilaian

Siklus I, hingga mencapai 85,7% (kategori sangat baik) pada Siklus II.

a) Dimensi Pengetahuan:
Mengalami peningkatan dari rata-rata 55,2 (kategori kurang) pada pra-siklus menjadi 65,5 pada Siklus I, dan mencapai 80,2 pada Siklus II dengan tingkat ketuntasan klasikal sebesar 96,6% (28 dari 29 siswa tuntas).

b) Dimensi Sikap dan Perilaku: Meningkat dari rata-rata 58,4% pada pra-siklus menjadi 67,1% pada Siklus I, dan mencapai 83,4% (kategori baik) pada Siklus II.

c) Dimensi Keterampilan:
Menunjukkan peningkatan paling signifikan dari rata-rata 53,9% pada pra-siklus⁹ menjadi 60,7% pada

2. Perubahan Signifikan pada

Aspek-Aspek Gotong Royong

Penelitian ini berhasil mengatasi masalah awal di mana siswa cenderung bekerja individual dan pasif. Pada akhir Siklus II, terjadi perubahan perilaku yang nyata, di antaranya:

a) Kerja Sama (86,4%): Siswa sudah mampu bekerja dalam kelompok tanpa membedakan teman dan tidak lagi mendominasi tugas.

b) Kepedulian (85,0%): Tumbuhnya empati siswa yang ditunjukkan dengan inisiatif membantu teman yang kesulitan tanpa diminta.

- c) Tanggung Jawab (86,0%): budaya belajar dan kebiasaan nyata di dalam kelas.

Siswa memiliki kesadaran

tinggi untuk menyelesaikan

tugas tepat waktu dan

menjaga alat/bahan milik

bersama.

- d) Komunikasi (86,0%):

Terciptanya interaksi yang

demokratis, di mana siswa

mampu mengemukakan

pendapat dengan sopan

dan menghargai

perbedaan.

3. Keberhasilan Internalisasi Nilai

Profil Pelajar Pancasila

Penggunaan video animasi

yang dikombinasikan dengan

model example non example

berhasil mencapai tahap

internalisasi nilai secara utuh, *yaitu*

knowing, feeling, dan doing.

Karakter gotong royong bukan lagi

sekadar pengetahuan teori bagi

siswa, melainkan telah menjadi

DAFTAR PUSTAKA

Anggreni, N. P. A., dkk. (2025).

Pengaruh Media Video

Animasi terhadap Nilai

Karakter Gotong Royong

Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal*

Ilmiah Ilmu Pendidikan (JIIP),

8(2), 1123–1131.

Armita, P., & Ain, S. Q. (2025).

Pengembangan Video

Animasi “Aku Suka Bergotong

Royong” untuk Pembelajaran

Karakter Siswa SD. *Jurnal*

Cetta, 8(1), 98–110.

Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar*

Mengajar. Jakarta: Bumi

Aksara.

Kemendikbud RI. (2020). *Profil Pelajar*

Pancasila. Jakarta:

Kementerian Pendidikan dan

Kebudayaan Republik

Indonesia.

Koesoema, D. A. (2018). *Pendidikan*

Karakter di Zaman Keblinger.

Jakarta: Grasindo.

- Lickona, T. (2018). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2020). *Multimedia Learning* (3rd ed.). Cambridge: Cambridge University Press.
- Putri, R. A., dkk. (2022). Efektivitas Media Audio Visual terhadap Pembelajaran Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 233–241.
- Putri, R. R., Kanzunnudin, M., & Fajrie, N. (2021). Analisis Keterampilan Menulis Ditinjau Dari Kemampuan Kognitif Siswa Kelas 1 SD 3 Piji Kudus. *Jurnal Educatio*, 7(4), 1394-1402.
- Safitri, L., & Zainuddin, M. (2024). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Sikap Gotong Royong Siswa SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(1), 45–55.
- Suyanto & Asep Jihad. (2017). *Pendidikan Karakter: Konsep dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Wulandari, E., & Wahyudi. (2021). Penanaman Nilai Karakter Gotong Royong melalui Pembelajaran Tematik di SD. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2387–2395.
- Yaumi, M. (2016). *Pendidikan Karakter: Landasan, Pilar, dan Implementasi*. Jakarta: Prenadamedia Group.