



Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran
<http://journal.universitaaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp>
 Volume 6 Nomor 3, 2023
 P-2655-710X e-ISSN 2655-6022

Submitted : 12/09/2023
 Reviewed : 25/09/2023
 Accepted : 26/09/2023
 Published : 28/09/2023

Hafnidar Hafnidar¹
 Revi Astria²
 Putri Hidayati³
 Intan Humayrah⁴
 Isyara Destri⁵

PENGARUH PENGGUNA MEDIA VIDIO NUSA DAN RARA TERHADAP PERILAKU GRATITUDE PADA SISWA TINGKAT SEKOLAH DASAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dampak penggunaan media video Nussa dan Rara terhadap perilaku rasa syukur pada siswa sekolah dasar. Desain penelitian yang digunakan adalah Nonrandomized Pretest-Posttest Control Group. Sampel penelitian terdiri dari 20 siswa Sekolah Dasar berusia 10-12 tahun, dengan 10 siswa dari SDN 1 sebagai kelompok eksperimen dan 10 siswa dari MIN 15 sebagai kelompok kontrol. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan Skala Rasa Syukur yang telah diadaptasi oleh peneliti, yang terdiri dari 6 item. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memiliki nilai rasa syukur yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan skor mean antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen memiliki mean sebesar 1.700 sedangkan kelompok kontrol memiliki mean sebesar 0.000. Standar deviasi pada kelompok eksperimen adalah 0.823, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 0.471. Hasil uji independent sample t-test menunjukkan nilai Sig sebesar 0.409, yang menunjukkan adanya pengaruh signifikan dari menonton video Nussa dan Rara terhadap perilaku rasa syukur pada anak usia 10-12 tahun. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video animasi seperti Nussa dan Rara efektif meningkatkan kebiasaan positif pada siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Video Pembelajaran, Gratitude, Siswa Sekolah Dasar

Abstract

This research aims to explore the impact of using animated video media Nussa and Rara on gratitude behavior among elementary school students. The research design employed is Nonrandomized Pretest-Posttest Control Group. The research sample consists of 20 elementary school students aged 10-12 years, with 10 students from SDN 1 assigned to the experimental group and 10 students from MIN 15 assigned to the control group. Data collection utilized a Gratitude Scale adapted by the researchers, comprising 6 items. The research findings indicate that the experimental group exhibited higher levels of gratitude compared to the control group. This is evident from the difference in mean scores between the two groups, where the experimental group had a mean score of 1.700 while the control group had a mean score of 0.000. The standard deviation in the experimental group was 0.823, while in the control group, it was 0.471. The results of the independent sample t-test showed a Sig value of 0.409, indicating a significant influence of watching Nussa and Rara videos on gratitude behavior among children aged 10-12 years. Therefore, the use of educational media in the form of animated videos like Nussa and Rara is effective in enhancing positive habits among elementary school students.

Keywords: instructional video media, gratitude, elementary school students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi, terutama internet dan media sosial, telah memberikan dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pada perkembangan anak-anak. Anak-anak usia 10-12 tahun merupakan kelompok yang tengah mengalami masa transisi menuju remaja, di mana pengaruh lingkungan sangat berperan dalam membentuk kepribadian dan perilaku mereka. Namun, minimnya kebiasaan berperilaku positif seperti rasa syukur dan

^{1,2,3,4,5}Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Malikussaleh
 email: hafnidar@unimal.ac.id

ucapan terima kasih di kalangan anak-anak, terutama yang tinggal di desa, menimbulkan kebutuhan untuk mengatasi hal tersebut.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah memberikan pengajaran tentang rasa syukur dan sopan santun kepada anak-anak menggunakan media animasi seperti Nussa dan Rara. Melalui pengajaran ini, diharapkan anak-anak dapat menginternalisasi perilaku berterima kasih dan memastikan bahwa guru memberikan contoh perilaku sopan santun yang konsisten serta membantu anak-anak dalam setiap tahapan pembelajaran. Media film animasi Nussa dan Rara memiliki kelebihan yang sesuai dengan karakteristik anak-anak, dengan menyajikan nilai-nilai keteladanan dan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari melalui dialog dan adegan dalam setiap episodenya.

Kebiasaan berterima kasih, atau yang sering disebut dengan *gratitude*, memiliki peran penting dalam kehidupan karena dapat meningkatkan kesejahteraan emosional seseorang. Dr. Robert Emmons, seorang peneliti dan profesor psikologi di University of California, Davis, menyatakan bahwa berlatih bersyukur dapat meningkatkan kesejahteraan fisik dan emosional seseorang, mengurangi perasaan negatif, dan memperkuat hubungan sosial.

Konsep *gratitude* sendiri berasal dari kata *gratia* yang berarti menyukai atau kata *gratus* yang berarti menyenangkan. *Gratitude* bukan hanya sekadar emosi atau perasaan, tetapi juga berkembang menjadi sikap, sifat moral yang baik, kebiasaan, dan sifat kepribadian yang mempengaruhi cara individu menanggapi atau bereaksi terhadap sesuatu atau situasi (Emmons & McCullough, 2004). Ada dua jenis *gratitude*, yaitu *gratitude* secara personal yang ditujukan kepada orang lain, dan *gratitude* secara transpersonal yang ditujukan kepada Tuhan atau kekuatan yang lebih besar.

Aspek-aspek *gratitude* mencakup empat unsur, yaitu intensitas, frekuensi, rentang, dan kepadatan. Intensitas mengacu pada kedalaman rasa syukur yang dirasakan oleh individu ketika mengalami peristiwa positif, sedangkan frekuensi menggambarkan seberapa sering individu merasa bersyukur. Rentang mencakup jumlah peristiwa dalam hidup yang membuat individu merasa bersyukur, sementara kepadatan berkaitan dengan jumlah orang yang dirasa bersyukur atas suatu hal (McCullough et al., 2002).

Faktor-faktor yang mempengaruhi *gratitude* meliputi emosi dan kesejahteraan, prososialitas, dan religiositas. Emosi yang positif dan kesejahteraan yang tinggi memengaruhi kemampuan seseorang untuk merasakan dan mengekspresikan rasa syukur. Sifat prososial dari *gratitude* menunjukkan bahwa individu yang bersyukur cenderung peduli dan membantu orang lain, sementara religiositas berkaitan dengan hubungan individu dengan Tuhan dan keimanan yang mendalam.

Penggunaan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan *Gratitude* terutama dalam bentuk animasi seperti Nussa dan Rara, dapat menjadi alat yang efektif dalam mengajarkan nilai-nilai seperti *gratitude* kepada anak-anak. Film animasi memiliki kelebihan dalam menarik minat dan perhatian anak-anak, serta menyampaikan pesan-pesan moral dan pendidikan secara menyenangkan dan mudah dipahami.

Nussa dan Rara adalah contoh animasi yang tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan nilai edukasi, terutama terkait ajaran Islam. Setiap episodenya mengandung pesan-pesan moral, contoh teladan dari para nabi, dan kisah kakak beradik yang saling mengingatkan akan kebaikan. Dialog dalam film menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh anak-anak, sementara isi kandungan ajaran agama Islam disajikan dengan cara yang ringan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka (Sari & Masfi'ah, 2022). Dengan memanfaatkan media video pembelajaran seperti Nussa dan Rara, guru dapat memperkuat pengajaran tentang *gratitude* dalam lingkungan pembelajaran. Penggunaan media ini dapat membangkitkan minat belajar siswa dan membantu mereka memahami konsep *gratitude* secara lebih baik. Dengan demikian penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Nussa dan Rara terhadap Prilaku *Gratitude*" ini bertujuan untuk mengeksplorasi pengaruh penggunaan media video animasi Nussa dan Rara terhadap perilaku *gratitude* pada siswa sekolah dasar yang berusia 10-12 tahun. Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat diketahui seberapa efektif penggunaan media tersebut dalam meningkatkan kebiasaan positif pada siswa sekolah dasar.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Metode penelitian yang diterapkan adalah kuasi eksperimen, yang juga dikenal sebagai eksperimen semu. Hal ini karena penelitian ini melibatkan suatu percobaan dengan pemberian perlakuan tertentu kepada kelompok subjek, kemudian diamati dampaknya. Desain penelitian kuasi eksperimen ini menggunakan Penelitian Nonrandomized Control Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok yang terdiri dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, yang tidak dipilih secara acak. Setiap kelompok diberikan pretest untuk menilai kemampuan awal mereka sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu, kedua kelompok diberikan posttest untuk menilai keadaan akhir mereka setelah menerima perlakuan.

Tabel 1. Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
E	Y1	X	Y2
K	Y1	-	Y2

Keterangan :

E = kelompok eksperimen

K = kelompok kontrol

X = perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan media video Nussa dan Rara

Y1 = tes awal Skala Gratitude pada kedua kelompok (pretest)

Y2 = tes akhir Skala Gratitude pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol (posttest)

Perlakuan yang diberikan kepada kelompok eksperimen dilakukan dalam satu pertemuan. Sedangkan pada kelompok kontrol, mereka diberi perlakuan dengan menonton video mengenai perilaku gratitude yang disajikan dalam animasi Nussa dan Rara. Populasi dalam penelitian ini adalah anak-anak berusia 10-12 tahun yang merupakan siswa di SDN 1 dan MIN 15 di Desa Nisam, baik laki-laki maupun perempuan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik cluster sampling, yang merupakan teknik pengambilan sampel dengan cara mengelompokkan responden. Dari hasil randomisasi, ditentukan bahwa sampel penelitian ini terdiri dari 20 siswa, dengan 10 siswa berasal dari SDN 1 dan 10 siswa berasal dari MIN 15.

Secara umum, prosedur penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengumpulkan 10 siswa dari SDN 1 dan 10 siswa dari MIN 15 yang berusia 10-12 tahun sebagai responden penelitian di Rangkap Pustaka.
2. Peneliti menjelaskan tujuan dari pengumpulan data kepada anak-anak.
3. Anak-anak dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 10 siswa yang bersekolah di MIN menjadi kelompok kontrol dan 10 siswa yang bersekolah di SDN menjadi kelompok eksperimen.
4. Peneliti memberikan skala gratitude berupa kuesioner kepada kedua kelompok penelitian, di mana isi kuesioner tersebut sama untuk kedua kelompok.
5. Setelah memberikan pretest, peneliti memberikan perlakuan kepada kelompok eksperimen dengan menonton video animasi Nussa dan Rara dengan tema "Tolong & Terimakasih".
6. Setelah menonton video, kelompok eksperimen diminta untuk membahas isi video yang ditonton.
7. Kemudian, peneliti mengumpulkan kedua kelompok (eksperimen dan kontrol) dalam satu tempat dan hari yang sama untuk memberikan posttest kepada kedua kelompok.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil statistik yang tercantum dalam tabel menggunakan uji tes independen, kita dapat melihat bahwa nilai rata-rata untuk kelompok eksperimen adalah 10,60, sementara untuk kelompok kontrol adalah 9,30, dengan selisih nilai rata-rata sebesar 1,30. Dari nilai mean tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan dalam hasil angket antara kelompok

kontrol dan kelompok eksperimen, di mana nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol.

Tabel 2. Hasil Tes Skala Gratitude setelah treatment pada kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nama Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Posteksperimen	10	10.60	.699	.221
Postkontrol	10	9.30	.823	.260

Dari Tabel di bawah ini dapat diketahui bahwa kelompok eksperimen menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan skor antara kedua kelompok berdasarkan nilai mean, di mana kelompok eksperimen memiliki perbedaan skor sebesar 1.700 sedangkan kelompok kontrol memiliki skor 0.000. Selain itu, standar deviasi pada kelompok eksperimen adalah 0.823, sedangkan pada kelompok kontrol adalah 0.471. Dari nilai Sig pada tabel uji independent sample t-test, yaitu 0.409, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pemberian video Nusa dan Rara terhadap perilaku gratitude anak pada kelompok eksperimen.

		t-test for Equality of Means								
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
hasil gratitude	Equal variances assumed	.716	.409	3.80	18	.001	1.300	.342	.582	2.018
	Equal variances not assumed			3.80	17.540	.001	1.300	.342	.581	2.019

Gambar 1. Tes

		Paired Differences								
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)	
					Lower	Upper				
Pair 1	pretest eksperimen - posttest eksperimen	-1.700	.823	.260	-2.289	-1.111	-6.530	9	.004	
Pair 2	pretest kontrol - posttest kontrol	.000	.471	.149	-.337	.337	.000	9	1.000	

Gambar 2. Paired Differences

Penelitian ini dilakukan di Komunitas Rangkang Pustaka dengan melibatkan subjek anak-anak SD dan MIN sebanyak 10 siswa dari masing-masing sekolah. Kelompok eksperimen terdiri dari 10 siswa SD, sementara kelompok kontrol terdiri dari 10 siswa MIN. Tujuan penelitian ini adalah untuk menilai apakah pemberian video Nusa dan Rara berpengaruh terhadap tingkat gratitude pada anak usia 10-12 tahun. Analisis korelasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji independent sample t-test dengan menggunakan program SPSS Statistics versi 25.0 untuk Windows. Hasil analisis menunjukkan nilai signifikan sebesar 0.409.

Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa pemberian media video Nusa dan Rara memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku gratitude pada anak di sekolah dasar yang berusia 10-12 tahun. Perubahan yang signifikan terjadi setelah pelaksanaan seluruh posttest

pada hari yang sama. Ketika subjek penelitian menonton video Nussa dan Rara, terlihat adanya perubahan dalam perilaku gratitude mereka. Terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen (yang menonton video Nussa dan Rara) dengan nilai mean sebesar 10.60, dibandingkan dengan kelompok kontrol (yang tidak menonton video Nussa dan Rara) dengan nilai mean 9.30. Selisih perbedaan nilai antara kedua kelompok mencapai 1.30. Penelitian lebih lanjut untuk memperhatikan faktor-faktor lain yang mungkin juga mempengaruhi perilaku gratitude tersebut.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini, dilakukan upaya untuk mengeksplorasi pengaruh pemberian media video animasi Nussa dan Rara terhadap perilaku gratitude pada anak Sekolah Dasar yang berusia 10-12 tahun. Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan uji independent sample t-test, ditemukan bahwa pemberian media tersebut memiliki dampak yang signifikan terhadap perilaku gratitude anak-anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelompok eksperimen, yang diberi perlakuan berupa menonton video animasi Nussa dan Rara, menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam perilaku gratitude dibandingkan dengan kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan serupa. Hal ini dapat dilihat dari perbedaan nilai mean antara kedua kelompok, di mana kelompok eksperimen memiliki nilai mean yang lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Dengan demikian penggunaan media video animasi Nussa dan Rara efektif dalam meningkatkan perilaku gratitude pada anak Sekolah Dasar yang berusia 10-12 tahun. Penggunaan media tersebut memberikan konten yang menarik dan relevan bagi anak-anak sehingga mampu mempengaruhi perilaku mereka secara positif. Penelitian ini masih memiliki keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan faktor-faktor lain yang mungkin memengaruhi hasil penelitian. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan kontrol yang lebih ketat untuk mengonfirmasi temuan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, S. W., Alpian, Y., Prihamdani, D., & Winarsih, E. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbasis Video untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5313-5327.
- Emmons, R. A., & McCullough, M. E. (2004). "The Psychology of Gratitude". Oxford University Press.
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97.
- Haristy, D.R. Enawaty, E. & Lestari, I. (2018). Pembelajaran Berbasis Literasi Sains Pada Materi Larutan Elektrolit Dan Non Elektrolit Di Sma Negeri 1 Pontianak. *Jurnal Pendidikan Mahardika*, I. G. N. B., & Halimah, C. N. (2017). Pengaruh Emosi Positif Terhadap Kepuasan Hidup Dengan Gratitude Sebagai Mediasi Pada Karyawan. *Jurnal Psikologi*, 1(1), 21-30.
- Rahmaniati, Rita. & Amano Supra. (2015). Pembelajaran I-Sets (Islamic, Science, Environment, Technology And Society) Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Anterior Jurnal*
- Prabowo, A. (2017). Gratitude dan Psychological Wellbeing pada Remaja. *Jurnal Ilmu Psikologi Terapan*, 5(2),
- Putri, S. J. & Nadlif, A. (2023). Penerapan Film Animasi Nussa Dan Rara Sebagai Media Pembelajaran Akidah Akhlak. *Research and Development Journal of Education*, 9(2), 1140-1149.
- Sayekti, O. M. (2019). Film Animasi "nussa dan rara episode baik itu mudah" sebagai sarana penanaman karakter pada anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 8(2), 164-171.