



Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Bermuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari

Dewi Shopuro^{1*}, Sri Sukasih² 

^{1,2} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia

*Corresponding author: dewishopuro@students.unnes.ac.id

Abstrak

Pembelajaran PKn mampu memberikan dampak yang positif terhadap pengembangan siswa. Sudut pandang siswa terhadap muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih menjadi mata pelajaran yang membosankan, dan banyak guru masih menggunakan metode ceramah. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan pembelajaran PKn kelas V sekolah dasar. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE terdapat 5 tahap yaitu: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V sebanyak 33 siswa, guru kelas V, dan tim ahli (media dan materi). Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, kuisioner, dan wawancara. Setelah data terkumpul dilanjutkan untuk melakukan analisis data dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif, deskriptif kualitatif, dan statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan media yang dikembangkan yaitu Video Animasi sangat layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari Kelas V sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pendidikan Kewarganegaraan.

Abstract

Civics learning can have a positive impact on student development. Students' perspectives on the content of Citizenship Education lessons are still a boring subject, and many teachers still use the lecture method. This has an impact on student learning outcomes. This research aims to develop animated video-based learning media for civics learning content in class V elementary schools. This research is development research using the ADDIE model. The ADDIE model has 5 stages, namely: analysis, design, development, implementation and evaluation. The subjects of this research were 33 class V students, class V teachers, and a team of experts (media and materials). The data collection methods used were observation, tests, questionnaires and interviews. After the data is collected, it is continued to carry out data analysis using quantitative descriptive analysis techniques, qualitative descriptive analysis and inferential statistics. The results of the research show that the media developed, namely Animation Video, is very suitable for application in the learning process of behavioral material that is in accordance with Pancasila values in the daily life of Class V elementary schools.

Keywords: Learning Media, Animated Videos, Civic Education.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penentu terciptanya generasi penerus bangsa yang berkualitas dan berbudi pekerti luhur. Oleh karena itu pendidikan perlu diberikan kepada anak sejak dini (Lusiana & Fatonah, 2022; Munthe, 2020). Pendidikan juga sangat diperlukan agar potensi siswa berkembang dalam hal kecerdasan, pengetahuan, keterampilan, karakter maupun sikap positif lainnya yang dapat dijadikan sebagai bekal dalam meneruskan pembangunan bangsa dan negara dimasa depan (Mantiri, 2019; Siti Humaeroh, 2021). Di sekolah pendidikan karakter ini dapat dipelajari oleh siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (Izma & Kesuma, 2019; Ryan Indy, Fonny J. Waani, 2019). Pancasila dan Kewarganegaraan adalah studi mengenai kehidupan sehari-hari, yang

History:

Received : June 29, 2023

Accepted : September 10, 2023

Published : November 25, 2023

Publisher: Undiksha Press

Licensed: This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 License



mengajarkan bagaimana menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila yang merupakan dasar negara (Wulandari, Ruhiat, & Nulhakim, 2020). Sehingga dengan adanya PKn diharapkan mampu memberikan perhatian terhadap pengembangan nilai, moral, dan sikap peserta didik. PKn merupakan salah satu pendidikan karakter yang dikembangkan secara sistematis dan sistematis dalam rangka mempersiapkan warga negaranya (peserta didik) dalam menghadapi tantangan di abad ke-21 (Harry Sugara, 2020; Khaulani, Noviana, & Witri, 2019). Tujuan Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan adalah mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang cerdas dan baik, yakni menguasai pengetahuan (*knowledge*), keterampilan (*skills*), sikap (*attitudes*) yang dapat dimanfaatkan untuk menumbuhkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air (Ahmadi, Witanto, & Ratnaningrum, 2017). Sehingga diharapkan pembelajaran PKn mampu memberikan dampak yang positif terhadap pengembangan siswa.

Namun berdasarkan wawancara dengan ibu Erna Wahyurini, S.Pd. menjelaskan bahwa terdapat masalah yang kompleks dalam muatan pembelajaran PKn, yaitu siswa kurang tertarik dan beranggapan bahwa pembelajaran PKn sulit dan membosankan. Hal ini terjadi karena dalam proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku teks. Selain itu belum ada pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru. Keadaan ini menyebabkan kelas menjadi pasif dan terkesan membosankan. Jika hal ini terus berlanjut akan berdampak terhadap pemahaman dan aktivitas siswa belajar. Sehingga perlu adanya inovasi terbaru yang dapat dilakukan guru, salah satunya dengan pengembangan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar yaitu media pembelajaran berbasis media video animasi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian murid, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut (Batubara, 2023; Cecep Kustandi, 2020). Media sangat dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran, karena dengan penggunaan media pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu media animasi. Penggunaan media animasi pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Ahmadi et al., 2017; Muna & Wardhana, 2021). Dalam proses belajar, media animasi berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi. Gambar bergerak atau motion pictures merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu media film dan video. Media film dan video mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan (Miranda, 2019; Octavyanti & Wulandari, 2021). Media video ini, selain digunakan dalam pembelajaran untuk aspek kognitif, media ini juga dapat dimanfaatkan dalam ranah afektif dan penanaman karakter. Media video memiliki keunggulan jika digunakan untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses dan prosedur untuk melakukan suatu aktifitas. Media video animasi memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang bersifat abstrak (Dewi, Putu Diah Purnami, 2022; Gae, Ganing, & Kristiantari, 2021).

Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn siswa (Sukarini & Manuaba, 2021; Supriyani, Japa, & Margunayasa, 2021). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Gae et al., 2021; Zahara & Hendriana, 2021). Dengan media video animasi pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian sebelumnya menyatakan media

video animasi valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Yuniarni, Sari, & Atiq, 2020). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada muatan pembelajaran PKn kelas V SD.

2. METODE

Pada penelitian pengembangan ini produk yang akan dikembangkan adalah berupa media pembelajaran berbasis video animasi dengan tujuan untuk menguji kelayakan produk dan juga keefektifan produk multimedia interaktif berbasis video animasi. Video pembelajaran ini sebagai media pembelajaran muatan ajar PKn materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Ani Sulianti, Yusuf Efendi, 2020). Multimedia interaktif ini dikembangkan dengan menggunakan software adobe animate yang didalamnya akan dimasukkan nilai-nilai karakter yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa dan juga menumbuhkan karakter yang baik pada siswa agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian dilaksanakan di SDN 01 Cepokomulyo Kabupaten Kendal. Subjek penelitian diantaranya: 33 siswa kelas V SDN 01 Cepokomulyo Kendal dan Guru dari SDN 01 Cepokomulyo Kendal. Penelitian dikembangkan dengan model ADDIE. Model ADDIE adalah model yang pengajaran yang banyak digunakan oleh beberapa desainer pendidikan dan melatih pemograman untuk mengembangkan program pendidikan dan pelatihan (Gae et al., 2021). Model ADDIE terdapat 5 tahap yaitu: Analyze atau analisis, Design atau desain, Development atau pengembangan, Implementation atau implementasi, dan Evaluation atau evaluasi (Alfianti, Taufik, & Hakim, 2020). Data Hasil belajar siswa dikumpulkan dengan wawancara, observasi, dan studi dokumen. Langkah selanjutnya adalah menyusun instrumen. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner ahli. Kisi-kisi instrumen yang dibuat dapat dilihat dalam tabel 1 dan 2. Sedangkan persentase, kelayakan, dan kriteria sebagai kriteria interpretasi validasi ahli dapat dilihat pada Tabel 3. Kemudian validasi desain media Karawa yang terlaksana dengan ahli media dan ahli materi.

Tabel 1.Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

Aspek	Indikator Penilaian	Butir	Jumlah Butir
Kesesuaian	Media sesuai dengan topik pembelajaran	a. Menampilkan Kompetensi Dasar, Indikator dan Tujuan Pembelajaran. b. Media berbasis android dan Komputer/PC	2
Tampilan	Desain Tampilan menarik	a. Desain media pembelajaran berbasis video animasi menarik minat belajar siswa. b. Perpaduan warna, gambar, teks terlihat jelas dan menarik. c. Gambar dan karakter terlihat jelas.	3
Pemakaian	Media mudah digunakan oleh siswa dan guru	a. Keseluruhan tampilan media pembelajaran terlihat menarik b. Media pembelajaran berbasis video animasi mudah digunakan dalam proses pembelajaran c. Petunjuk penggunaan media pembelajaran jelas dan mudah dipahami oleh pengguna d. Media mudah dioperasikan oleh	5

Aspek	Indikator Penilaian	Butir	Jumlah Butir
Keunggulan	Media dapat dimengerti oleh pengguna	e. Media pembelajaran berbasis video animasi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.	2
		a. Desain media pembelajaran berbasis video animasi menarik minat belajar siswa. b. Perpaduan warna, gambar, teks terlihat jelas dan menarik.	
Jumlah			12

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator Penilaian	Butir	Jumlah Butir
Kompetensi	Kesesuaian materi dengan kompetensi yang dicapai	a. Materi yang disampaikan sesuai dengan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran.	4
		b. Ketepatan konsep dan definisi yang disajikan sesuai dengan konsep dan definisi yang berlaku dalam bidang ilmu Pendidikan Kewarganegaraan di SD. c. Keakuratan contoh soal dan soal yang disajikan. d. Keluasan materi sesuai dengan capaian pembelajaran.	
Kesesuaian	Kesesuaian materi dengan media	a. Kedalaman dan keluasan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. b. Kejelasan penyampaian materi dan kesesuaian dengan tingkat kesulitan. c. Penyajian materi sistematis dan runtut.	3
	Kesesuaian pendukung penyajian pembelajaran	a. Ketersediaan contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila yang benar. b. Ketersediaan latihan soal. c. Keterlibatan aktif siswa dan berpusat kepada siswa. d. Komunikasi interaktif terhadap siswa.	
	Lugas	a. Ketepatan struktur kalimat dan kebakuan.	1
	Kesesuaian dengan perkembangan siswa	a. Kemudahan penyajian materi untuk dipahami oleh siswa.	3

Aspek	IndikatorPenilaian	Butir	JumlahButir
Bahasa	Kejelasan bahasa	b. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual siswa.	2
		c. Kesesuaian dengan tingkat perkembangan social emosional siswa.	
		a. Ketepatan tata bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	
		b. Ketepatan ejaan yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia.	
Jumlah			17

Tabel 3. Kriteria Interpretasi Validasi Ahli

Presentase	Kriteria	Kelayakan
0%-20%	Sangat Tidak Layak	Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak	Revisi
61%-80%	Layak	Revisi
81%-100%	Sangat Layak	Tanpa Revisi

Produk yang sudah siap kemudian diujikan kepada ahli materi dan ahli media. Uji coba ini melibatkan uji coba kelompok kecil dan besar untuk mengetahui seberapa efektif dan layak produk tersebut. Tahap kelima yaitu tahap evaluasi. Setelah implementasi dilakukan terdapat beberapa kekurangan dan kelemahan. Kemudian kekurangan dan kelemahan tersebut dianalisis untuk memperbaiki produk supaya lebih efektif dan sesuai indikator yang akan dicapai, Ketika tidak terdapat revisi berarti media layak untuk digunakan (Izzaturahma, Mahadewi, & Simamora, 2021). Setelah data terkumpul dianalisis dengan 3 teknik dan strategi evaluasi statistik, khususnya metode deskriptif kuantitatif, metode deskriptif kualitatif, dan teknik statistic inferensial (Widiyasanti & Ayriza, 2018) Dalam penelitian ini evaluasi data menggunakan statistikin ferensial, yaitu pengolahan data melalui mengaplikasikan rumus statistic inferensial guna uji hipotesis mengenai pengembangan produk dan ditarik kesimpulan dari hasil uji coba hipotesis tersebut (Aria Farindhni, 2018).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian pengembangan ini menelaah 3 poin utama, yaitu desain media pembelajaran berbasis video animasi, keefektifan, dan kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi. Pengembangan media yang dilakukan berpedoman pada model pengembangan ADDIE yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Agustien, Umamah, & Sumarno, 2018) Pada tahap analisis, peneliti melakukan identifikasi masalah melalui observasi, mewawancarai guru kelas. dan studi dokumen yaitu data hasil belajar di SDN 01 Cepokomulyo Kabupaten Kendal dimana fokus pertanyaan tertuju pada muatan pembelajaran yang masih banyak nilai dibawah KKM, muatan pembelajaran dan materi yang masih sulit dimengerti oleh siswa, sikap siswa dalam pembelajaran, kemudian mengerucut pada media pembelajaran. Oleh karena itu, dapat

disimpulkan secara garis besar, kurang optimalnya proses pembelajaran pada materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran pada proses kegiatan pembelajaran. Adapun Kompetensi Dasar dan indikator pembelajaran yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis Video Animasi dapat dilihat pada [Tabel 4](#).

Tabel 4. Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	1.1.1 Memahami rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.
2.1 Bersikap tanggung jawab, cinta tanah air, dan rela berkorban sesuai nilai-nilai sila Pancasila	2.1.1 Melaksanakan dua aspek sikap disiplin dan tanggung jawab sesuai nilai-nilai Pancasila
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 Mengidentifikasi perilaku-perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur yang terkandung dalam sila-sila Pancasila. (C4) 3.1.2 Menganalisis contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila (C4)
4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 Membuat Kesimpulan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari

Tahap desain, pada tahap ini tata letak media ditingkatkan secara bertahap termasuk menyiapkan rencana pengerjaan media yang dimulai dan penyusunan kerangka kerja guna mengembangkan media Video Animasi secara kongkret. Acuan dalam pembuatan media video animasi adalah spesifikasi produk yang telah dibuat. Kemudian menyusun skrip untuk membuat media video animasi, setelah itu peneliti mengumpulkan peralatan yaitu laptop, aplikasi corel draw dan adobe animate untuk mendesain tampilan media pembelajaran tersebut. Tahap pengembangan, peneliti menyusun dan membuat media Karawa secara kongkret, mulai dari karakter yang ada dalam animasi menggunakan corell draw kemudian untuk menggerakkan animasi menggunakan adobe animate. Selanjutnya, peneliti memeriksa kembali hasil pengembangan sebelum tervalidasi, apabila sudah sesuai maka produk media siap untuk divalidasi kepada ahli media dan ahli materi. Kemudian peneliti menyusun instrument validasi produk untuk ahli media dan ahli materi, instrument tanggapan guru dan siswa, dan angket validasi desain media video animasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi.

Tahap implementasi adalah tahapan terhadap suatu produk yang sudah layak dan dapat diaplikasikan pada proses pembelajaran guna menentukan keefektifannya melalui pembagian soal pre-test dan post-test. Tes diberikan sebanyak dua kali, yaitu sebelum pemanfaatan produk oleh siswa guna mengukur level pemahaman siswa mengenai materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari yang diajarkan. Sebelum melakukan post-test, perlakuan awal diberikan ke siswa melalui pemanfaatan produk akhir yang sudah layak diaplikasikan pada proses pembelajaran, melaksanakan uji validitas dan uji coba produk guna menguji kelayakan media yang telah dikembangkan. Validasi produk melalui kritik dari para ahli yaitu guru kelas V SDN 01 Cepokomulyo Kabupaten Kendal, dosen PGSD UNNES sebagai ahli media, dan ahli materi. Uji coba dilakukan dengan 33 siswa kelas V SDN 01 Cepokomulyo Kabupaten Kendal yang terbagi

menjadi 5 siswa untuk uji kelompok kecil dan 28 siswa untuk uji kelompok besar. Tahap evaluasi, dalam tahap ini dilaksanakannya penilaian dan perbaikan sesuai dengan kritik ahli, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar yang dilaksanakan guna meningkatkan kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi. Mengenai hasil validitas media audio visual, tersaji lebih detail pada [Tabel 5](#) dan hasil uji efektifitas, tersaji dalam [Tabel 6](#).

Tabel 5. Hasil Uji Validitas Produk

No.	Subjek Uji Coba	Hasil Validitas	Keterangan
1	Uji Ahli Media	90%	Sangat Layak
2	Uji Ahli Matri	94%	Sangat Layak
3	Uji Coba Kelompok Kecil	93%	Sangat Layak
4	Uji Coba Kelompok Besar	93,7%	Sangat Layak
5	Uji Guru Kelas	95%	Sangat Layak

Tabel 6. Hasil Uji Efektifitas Produk (Rata-rata)

No.	Subjek Uji Coba	Pre-Test	Post-Test	Sig. (2-tailed)
1	Uji Coba Kelompok Kecil	66,6	83,3	0,015
2	Uji Coba Kelompok Besar	63,9	84,5	0,000

Hasil Penelitian menunjukkan media yang dikembangkan yaitu Video Animasi sangat layak diaplikasikan dalam proses pembelajaran materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari Kelas V SDN 01 Cepokomulyo Kabupaten Kendal. Hal tersebut dibuktikan melalui hasil sig. (2-tailed) <0,05 sehingga terjadi perbedaan signifikan pada hasil pre-test dan post-test pada materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sebelum dan sesudah pengaplikasian video Animasi dikelas V SDN 01 Cepokomulyo Kabupaten Kendal.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi memiliki kategori sangat baik, efektif dan sangat layak diaplikasikan pada proses pembelajaran. Terdapat beberapa faktor yang mendasari media video animasi layak digunakan diantaranya: Pertama, media video animasi dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Hal ini karena media yang dikembangkan menyajikan materi yang sesuai dengan KI, KD, indikator, dan tujuan pembelajaran. Materi yang tersaji dikemas secara urut dan lengkap sehingga mempermudah siswa saat menggunakan media tersebut. Media video animasi ini mudah untuk diakses oleh guru dan siswa melalui channel youtube masing-masing sehingga materi mudah dimiliki dan dipahami dalam mencerna isi materi (Coles, 2019; Miranda, 2019). Media Video animasi dapat mengasah perhatian dan kesadaran siswa terhadap materi yang disampaikan karena terdapat kuis yang tersedia di dalamnya (Alfianti et al., 2020; Yuniarni et al., 2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi secara kongkret sangat mendukung proses pembelajaran, sehingga mewujudkan mutu pembelajaran lebih baik dan meningkatkan ketertarikan siswa pada pembelajaran (Achmad, Fanani, Wali, & Nadhifah, 2021; Aria Farindhni, 2018). Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat memberikan pengalaman materi yang lebih dalam dan mudah dipahami siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa tidak hanya sebatas mengetahui materi tetapi mampu meningkatkan keterampilan Menganalisis contoh perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai luhur dalam sila-sila Pancasila. Kedua, media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Hal ini karena pada media video animasi

memuat kalimat, suara, serta gambar yang bergerak. Hal ini akan mampu meningkatkan fokus siswa terhadap materi yang dipelajari. Selain itu dengan media video animasi siswa mudah dalam memahami materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari secara baik (Apriansyah, Sambowo, & Maulana, 2020; Irawan, Wulansari, & Edriyansyah, 2022). Kemudahan ini terwujud karena terdapat visual karakter yang bergerak dengan tampilan yang menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas V dan dapat di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari (Gae et al., 2021; Izzaturahma et al., 2021). Pemilihan aplikasi corelldraw dan adobe animate sebagai penunjang dalam pembuatan desain karakter dan animasi karena aplikasi tersebut mampu menciptakan karakter yang lebih hidup dan tampilan menarik sehingga dapat diimplementasikan oleh siswa secara langsung.

Kelebihan penelitian ini yaitu media dapat dimainkan secara individu dan kelompok, meningkatkan kecepatan siswa dalam menjawab pertanyaan kuis dalam media tersebut karena disertai waktu. Video animasi dapat diakses dengan mudah baik menggunakan android maupun komputer karena tersedia dichannel youtube, Guru dan siswa dapat mengakses masing-masing. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar PKn siswa (Sukarini & Manuaba, 2021; Supriyani et al., 2021). Penelitian lainnya menyatakan bahwa media video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru (Gae et al., 2021; Zahara & Hendriana, 2021). Dengan media video animasi pembelajaran akan menjadi aktif dan menyenangkan bagi siswa. Penelitian sebelumnya menyatakan media video animasi valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran (Deiby Tiwow, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, 2022; Yuniarni et al., 2020).

Keterbatasan penelitian ini yaitu hanya memfokuskan pengembangan media pembelajaran pada satu muatan pembelajaran pada kelas V SD. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis animasi pada muatan pembelajaran, materi, dan tingkatan kelas yang berbeda. Implikasi teoritis penelitian ini yaitu menambah wawasan pengetahuan terkait muatan pembelajaran PKn khususnya pada materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pengembangan media berbasis video animasi dapat membantu guru dalam penyampaian materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari muatan pembelajaran PKn Kelas V SD. Implikasi praktis penelitian ini yaitu keterkaitan antara hasil penelitian terhadap proses pelaksanaan pembelajaran dimasa mendatang, antara lain: bagi peneliti menambah pengetahuan dan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dalam kegiatan pembelajaran, bagi guru menambah referensi dalam pembelajaran PKn, bagi sekolah memberikan dorongan dan motivasi kepada pihak sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan. Implikasi pedagogis merupakan keterkaitan antara hasil penelitian dengan keefektifan penggunaan media. Implikasi pedagogis penelitian ini yaitu memberikan gambaran secara unium mengenai pengembangan media pembelajaran media yang menarik, inovatif, menyenangkan, kreatif. dan mudah dipahami serta digunakan oleh siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari menggunakan model ADDIE terdiri atas 5 tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari muatan pembelajaran PKn kelas V SD terbukti sangat baik, efektif, dan sangat

layak. Oleh karenanya, video animasi dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk materi perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari muatan pembelajaran PKn kelas V SD. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan video pembelajaran dengan bentuk animasi yang berbeda, lebih interaktif, maupun lebih menarik untuk mendapatkan hasil yang memuaskan dan dapat disukai oleh siswa.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, Z. A., Fanani, M. I. D., Wali, G. Z., & Nadhifah, R. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *JCommsci - Journal Of Media and Communication Science*, 4(2), 54. <https://doi.org/10.29303/jcommsci.v4i2.121>.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso Dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*, 5(1), 19. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>.
- Ahmadi, F., Witanto, Y., & Ratnaningrum, I. (2017). Pengembangan media edukasi “Multimedia Indonesian Culture” (Mic) sebagai penguatan pendidikan karakter siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 34(2), 127–136. <https://doi.org/10.15294/jpp.v34i2.12368>.
- Alfianti, A., Taufik, M., & Hakim, Z. R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnnya Keragaman Di Negeriku. *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, 1(2), 1–12. <https://doi.org/10.31000/ijoe.v1i2.2927>.
- Ani Sulianti, Yusuf Efendi, H. S. (2020). Penerapan Nilai-Nilai Pancasila dalam Lembaga Pendidikan. *JPK (Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan)*, 5(1), 54–65. <https://doi.org/10.24269/jpk.v5.n1.2020.pp54-65>.
- Apriansyah, M. R., Sambowo, K. A., & Maulana, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan di Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil*, 9(1), 9–18. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.12905>.
- Aria Farindhni, D. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 172–186. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21850>.
- Batubara, H. H. (2023). *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatawa Publishing.
- Cecep Kustandi, D. D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Coles, A. (2019). Facilitating the use of video with teachers of mathematics: learning from staying with the detail. *International Journal of STEM Education*, 6(1). <https://doi.org/10.1186/s40594-018-0155-y>.
- Deiby Tiwow, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, E. A. L. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik. *Journal Focus Action of Research Mathematic*, 4(2), 107–122. https://doi.org/10.30762/factor_m.v4i2.4219.
- Dewi, Putu Diah Purnami, N. W. S. (2022). Media Video Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Pada Muatan Materi Pengenalan Bangun Datar. *Jurnal EDUTECH Undiksha*, 10(1), 156–166. <https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.44775>.

- Gae, N. A., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. G. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i1.32453>.
- Harry Sugara, F. M. (2020). Peran Guru Ppkn Dalam Membangun Karakter Bangsa Sebagai Respon Dan Tantangan Abad Ke-21. *Buana Pendidikan: Jurnal Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 16(29), 16–30. <https://doi.org/10.36456/bp.vol16.no29.a2266>.
- Irawan, Y., Wulansari, & Edriyansyah. (2022). Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android (Studi Kasus Di Paud Parahyangan). *Jurnal Ilmu Komputer*, 11(1), 30–34. <https://doi.org/10.33060/JIK/2022/Vol11.Iss1.251>.
- Izma, T., & Kesuma, V. Y. (2019). Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Membangun Karakter Bangsa. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 17(1), 84–92. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v17i1.2419>.
- Izzaturahma, E., Mahadewi, L. P. P., & Simamora, A. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis ADDIE pada Pembelajaran Tema 5 Cuaca untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 216. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38646>.
- Khaulani, F., Noviana, E., & Witri, G. (2019). Penerapan Metode Brainstorming Dengan Bantuan Media Gambar Grafis Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn Siswa Kelas V SD Negeri 009 Pulau Kecamatan Bangkinang Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 3(1), 18–25. <https://doi.org/10.33578/pjr.v3i1.6305>.
- Lusiana, & Fatonah, S. (2022). Pendidikan Karakter pada Siswa melalui Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6651–6660. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3067>.
- Mantiri, J. (2019). Peran Pendidikan Dalam Menciptakan Sumber Daya Manusia Berkualitas Di Provinsi Sulawesi Utara. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 3(1). <https://doi.org/http://ojs.unm.ac.id/JEKPEND>.
- Miranda, D. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Karakter Cinta Tanah Air Untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 11(2), 12. <https://doi.org/10.26418/jvip.v11i2.32565>.
- Muna, K. N., & Wardhana, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi dengan Model Addie pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Perkenalan Diri dan Keluarga Untuk Kelas 1 SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 175–183. <https://doi.org/10.26740/eds.v5n2.p175-183>.
- Munthe, M. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keberhasilankurikulum Ditinjau Dari Sudut Manajerial. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 14(2). <https://doi.org/10.46576/wdw.v14i2.626>.
- Octavyanti, N. P. L., & Wulandari, I. G. A. A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32223>.
- Ryan Indy, Fonny J. Waani, N. K. (2019). Peran Pendidikan Dalam Proses Perubahan Sosial di Desa Tumuluntung Kecamatan Kauditan Kabupaten Minahasa Utara. *Holistik: Journal of Social and Cultural Anthropology*, 12(4). Retrieved from <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/holistik/article/view/25466>.
- Siti Humaeroh, D. A. D. (2021). Peran Pendidikan Kewarganegaraan di Era Globalisasi Dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Journal on Education*, 3(3). <https://doi.org/10.31004/joe.v3i3.381>.
- Sukarini, K., & Manuaba, I. B. S. (2021). Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Daring Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*,

- 9(1), 48–56. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i1.32347>.
- Supriyani, M. D., Japa, I. G. N., & Margunayasa, I. G. (2021). Tingkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V SD dengan Media Video Animasi Pembelajaran. *Mimbar PGSD Undikhsa*, 10(1). <https://doi.org/10.23887/jjsgsd.v10i1.40974>.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1), 1–16. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i1.21489>.
- Wulandari, Y., Ruhiat, Y., & Nulhakim, L. (2020). Pengembangan Media Video Berbasis Powtoon pada Mata Pelajaran IPA di Kelas V. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 8(2), 269–279. <https://doi.org/10.24815/jpsi.v8i2.16835>.
- Yuniarni, D., Sari, R. P., & Atiq, A. (2020). Pengembangan Multimedia Interaktif Video Senam Animasi Berbasis Budaya Khas Kalimantan Barat. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 290. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.331>.
- Zahara, S., & Hendriana, B. (2021). Pengembangan Media Video Animasi untuk Kemampuan Menghafal Hadist pada Anak Usia Dini. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3593–3601. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.948>.