

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

Sovia Astari¹⁾, Firman²⁾, Desyandri³⁾

^{1,2,3}Pendidikan Dasar Universitas Negeri Padang

¹⁾soviaastari@gmail.com, ²⁾firmamhd@yahoo.co.id, ³⁾desyandri@fip.unp.ac.id

ABSTRACT

Study This is study development (Research and Development). Study development is research used For produce product certain And test effectiveness product the (Sugiyono, 2015). Model development Which used is model ADDIE. (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). ADDIE is a model that is designed in a way programmed in effort breakdown problem related learning with appropriate learning media with need And characteristics participant educate. Results study show that animated video as a learning medium education Pancasila in schools base very support the learning process, it is seen from improvement understanding to material Study And results learning, participants educate who become more active And enthusiastic as well as Also very enthusiastic in learning, because of the media used make student motivated And Spirit For learn. Animated video Also facilitate various type style Study student.

Keywords : Learning Media, Animation Video, Pancasila Education

ABSTRAK

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). ADDIE merupakan model yang disusun secara terprogram dalam upaya pemecahan masalah belajar yang terkait dengan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi sebagai media pembelajaran pendidikan pancasila di sekolah dasar sangat mendukung proses pembelajaran, terlihat dari peningkatan pemahaman terhadap materi belajar dan hasil belajar, peserta didik yang menjadi lebih aktif dan bersemangat serta juga sangat antusias dalam belajar, karena media yang digunakan membuat siswa termotivasi dan semangat untuk belajar. Video animasi juga memfasilitasi berbagai macam gaya belajar siswa.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Video Animasi, Pendidikan Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu elemen yang sangat penting bagi kemajuan suatu peradaban bangsa. Maju atau tidaknya sebuah

negara diukur dari bagaimana tingkat keberhasilan negara tersebut dalam mengimplementasikan program pendidikan. Kualitas Pendidikan dapat ditingkatkan melalui proses

pembelajaran yang efektif. Oleh sebab itu, setiap satuan pendidikan hendaknya mampu merancang dan mempersiapkan proses pembelajaran dengan matang serta selalu memperhatikan kebutuhan setiap peserta didik di sekolah yang bersangkutan. Salah satu hal penting yang dapat menunjang pelaksanaan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

Undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana dalam mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Suasana belajar yang dirancang hendaknya menciptakan interaksi antara guru dan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik, dan peserta didik dengan media

pembelajaran serta lingkungannya dalam mencapai tujuan pendidikan.

Proses pembelajaran saat ini telah mengalami perubahan sesuai dengan kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi ini sangat berpengaruh besar terhadap pendidikan. Sistem pembelajaran pada masa sekarang ini mengoptimalkan teknologi sebagai media yang dapat memotivasi dan menarik pembelajaran yang inovatif. Perkembangan teknologi yang berkembang pesat akan mempermudah dan memperlancar proses pembelajaran. Namun meskipun teknologi berkembang dan mudah diakses peran pendidik tidak dapat tergantikan karena adanya teknologi.

Salah satu mata pelajaran di sekolah dasar yaitu Pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila adalah sebuah mata pelajaran wajib yang memiliki nilai dan moral serta bertujuan agar memiliki kepribadian dan karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila membentuk karakteristik bangsa (Global et al., 2024) dan meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap nilai-nilai Pancasila, dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu materi

pembelajaran pendidikan pancasila yakni materi penerapan sila-sila pancasila. Materi penerapan sila-sila Pancasila ini merupakan materi yang abstrak, namun materi tersebut tetap harus dipelajari di Sekolah Dasar. Peserta didik disekolah dasar umumnya masih pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, dimana mereka memerlukan visualisasi dalam upaya memenuhi kebutuhan konkretisasi mereka. Oleh karena itu media pembelajaran sangat diperlukan dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik.

Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik selama proses belajar. Interaksi dan komunikasi akan terjalin jika pendidik mampu melibatkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Rahmadini & Rahmi, 2022). Guru harus cermat dalam memilih media pembelajaran yang sesuai, karena ketidaktepatan dalam pemilihan materi dapat mengurangi minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih, mengombinasikan, serta mempraktikkan penggunaan bahan dan media pembelajaran yang

selaras dengan kebutuhan peserta didik (Shafa Alyaqhuta et al., n.d.). Dengan kata lain, media pembelajaran tidak hanya berperan sebagai alat penyampai informasi, tetapi juga sebagai sarana yang dapat mengajak peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Dalam pembuatan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pendidik adalah media audio visual. (Setiyawan, 2021) mengemukakan media audio visual menggabungkan unsur suara dan gambar untuk menyampaikan informasi sehingga dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan suasana pembelajaran menjadi lebih interaktif dan nyata sehingga siswa pun menjadi lebih termotivasi dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Dengan demikian proses pembelajaran menggunakan media audio visual akan lebih mudah diserap peserta didik (Toma, 2023).

Namun dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar masih terdapat guru yang menyajikan

pembelajaran di dalam kelas dengan metode ceramah yang dimana hal tersebut tentu saja akan menyebabkan pembelajaran hanya akan menjadi satu arah dan membuat peserta didik akan merasa bosan. Guru juga masih belum terbiasa dalam penggunaan media dalam membantu menyajikan pembelajaran kepada peserta didik. Dengan adanya media siswa lebih tertarik untuk belajar. Hal ini sangat penting bagi suksesnya proses belajar dan mengajar di kelas (Afandi, 2017).

Media pembelajaran video animasi adalah media yang menggabungkan gambar, suara, dan gerakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media ini dapat membantu peserta didik memahami materi, meningkatkan hasil belajar, dan membuat pengalaman belajar menjadi menyenangkan. Hakikat video pembelajaran animasi berupa gambar-gambar yang dibuat seolah-olah hidup (Millati, 2024) dengan menggunakan teknik animasi untuk menciptakan efek gerak pada gambar (Nofri Hendri, 2014) sehingga video ini dapat memvisualisasikan materi pembelajaran yang abstrak bagi peserta didik (Fitria, 2018).

Hal ini juga di dukung dengan ketersediaan sarana yang memadai untuk menampilkan media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran di sekolah. Dimana (Isti et al., 2022) mengungkapkan fasilitas yang diperlukan oleh siswa harus selaras dengan kemajuan teknologi terkini. Teknologi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung sesuai dengan karakteristik pembelajaran.

Penelitian ini didasarkan pada beberapa penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ponza et al., 2018) menunjukkan video animasi pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar tematik siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Rata-rata nilai pretest adalah 55,5 sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 90,5. Data tersebut menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Mashuri & Budiyono, 2020) menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hal ini dilihat dari persentase rata-rata perhitungan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan pencapaian 90%. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi mendapat respon siswa `sangat positif` dan layak digunakan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh (Lukman et al., 2019) menyatakan kesesuaian video animasi yang disajikan dalam pembelajaran mampu membuat siswa tertarik dan lebih mudah dalam mempelajari materi pembelajaran. Hal ini dilihat dari tingkat kevalidan 4,1 pada validasi media dan tingkat kemenarikan 4,65. Hal ini menunjukkan video animasi yang digunakan dalam pembelajaran menarik minat dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

Namun dari media video animasi yang sudah ada masih terdapat beberapa kelemahan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi,

seperti keterbatasan dalam pembuatan video animasi menggunakan software animaker, item yang tersedia hanya sedikit sehingga jika ingin menambahkan gambar tidak terdapat pada software tersebut (Mashuri & Budiyono, 2020). Keterbatasan dalam penelitian ini yaitu metode pengukuran yang digunakan belum sepenuhnya mengakomodasi semua aspek dari efektivitas media pembelajaran (Wardana et. al, 2024). Media Pembelajaran video animasi dapat digunakan juga pada materi pembelajaran lain yang memerlukan gambaran nyata kepada peserta didik dan memberikan motivasi kepada peserta didik untuk terus aktif dalam aktivitas belajar mengajar sehingga dapat membantu siswa memahami materi (Wahyudin & Paksi, 2022).

Uraian di atas menunjukkan bahwa masih kurang adanya media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik sekolah dasar, dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dan juga dapat meningkatkan minat belajar serta hasil belajar peserta didik sekolah dasar. Pengembangan

media pembelajaran audio visual berupa video animasi dalam materi penerapan sila-sila Pancasila pada mata pelajaran pendidikan Pancasila di kelas 2 sekolah dasar diharapkan mampu untuk meningkatkan pemahaman serta motivasi peserta didik dalam pembelajaran tersebut. Hal inilah yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian pengembangan adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2015). Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*). ADDIE merupakan model yang disusun secara terprogram dalam upaya pemecahan masalah belajar yang terkait dengan media pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik peserta didik.(Millati, 2024).

Prosedur Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini berdasarkan model pengembangan ADDIE.

Teknik pengumpulan data merupakan alat ukur seperti tes, kuisisioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data untuk mendapatkan data yang diperlukan, yaitu dokumentasi, angket, dan wawancara.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Adapun data hasil penelitian yang dimasukkan dalam penelitian ini adalah analisis dan rangkuman dari artikel yang didokumentasi terkait dengan pengembangan Video animasi pada pembelajaran di sekolah dasar.

- 1) Penelitian yang dilakukan oleh (Ponza et al., 2018) dalam penelitiannya yang berjudul

"Pengembangan Media Video Animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di Sekolah Dasar", hasil penelitian tersebut menunjukkan video animasi pembelajaran memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar tematik siswa sebelum dan sesudah menggunakan video pembelajaran. Rata-rata nilai pretest adalah 55,5 sedangkan rata-rata nilai posttest adalah 90,5. Data tersebut menunjukkan bahwa media video animasi pembelajaran terbukti efektif secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

- 2) Penelitian yang dilakukan oleh (Mashuri & Budiyono, 2020) dengan judul "Pengembangan Video Animasi Materi Bangun Ruang untuk SD Kelas V", penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa. Hal ini dilihat dari persentase rata-rata

perhitungan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan pencapaian 90%. Hal ini menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi mendapat respon siswa 'sangat positif' dan layak digunakan.

- 3) Penelitian yang dilakukan oleh (Amalia Yunia Rahmawati, 2020) dengan judul " pengembangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum Merdeka", hasil tes belajar menunjukkan bahwa video animasi sangat efektif, dengan 82,60% peserta didik mencapai kategori tuntas. Ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Pancasila video animasi yang dihasilkan telah mendapatkan validasi tinggi dari para ahli, dengan rata-rata skor 90% untuk validitas konten dan 97,5% untuk praktikalitas.

4) Penelitian yang dilakukan oleh (Lukman et al., 2019) menyatakan kesesuaian video animasi yang disajikan dalam pembelajaran mampu membuat siswa tertarik dan lebih mudah dalam mempelajari materi pembelajaran. Hal ini dilihat dari tingkat kevalidan 4,1 pada validasi media dan tingkat kemenarikan 4,65. Hal ini menunjukkan video animasi yang digunakan dalam pembelajaran menarik minat dan memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan menjelaskan bahwa video animasi terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Video animasi menjadi media yang sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran karena dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik. Secara keseluruhan, media pembelajaran video animasi menunjukkan potensi besar dalam menciptakan

pengalaman belajar yang menarik dan efektif, serta sesuai dengan kebutuhan pendidikan modern. Media ini diharapkan dapat digunakan secara luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di berbagai tingkat pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A. (2017). Media ICT Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19–26.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62.
<https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Global, K., Gotong, D. A. N., Pada, R., & Sekolah, S. (2024). 3 1,2,3. 4(2), 1007–1020.
- Isti, L. A., Agustiningasih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28.
<https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153.
<https://doi.org/10.32332/elementary.v5i2.1750>

- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Millati, S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO KARTUN ANIMASI BERBASIS PROBLEM BASED LEARNING (PBL) TERHADAP KEMAMPUAN KOMUNIKASI MATEMATIS SISWA Skripsi.*
- NOFRI HENDRI. (2014). *BAHAN AJAR TEKNIK ANIMASI (Dengan Macromedia Flash 8).* 2–5.
- Pgri, U., & Buana, A. (2024). *Jurnal basicedu.* 8(5), 3669–3681.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Rahmadini, S., & Rahmi, U. (2022). Desain Video Animasi Berbasis Studi Kasus Untuk Mata Kuliah Pengembangan E-Learning. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1, 42–54. <https://doi.org/10.24036/jpol.v1i1>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Shafa Alyaqhuta, G., Kurnianti, E. M., & Hasanah, U. (n.d.). Penggunaan Film Animasi dalam Pembelajaran Terpadu terhadap Keterampilan Menyimak dan Berbicara Siswa Sekolah Dasar. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan.*
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan.*
- Toma, A. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar.* 32(02), 162–177.
- Afandi, A. (2017). Media ICT Dalam Pembelajaran Matematika Menggunakan Powerpoint Interaktif Dan Ispring Presenter. *Jurnal Terapan Abdimas*, 2, 19–26.
- Animasi, V. (1860). Pengembangan Video animasi untuk Membantu siswa SD Memahami Materi "Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah", 1860–1869.
- Fitria, A. (2018). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(2), 57–62. <https://doi.org/10.17509/cd.v5i2.10498>
- Global, K., Gotong, D. A. N., Pada, R., & Sekolah, S. (2024). 3 1,2,3. 4(2), 1007–1020.
- Isti, L. A., Agustiniingsih, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *EduStream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/eds.v4n1.p21-28>
- Lukman, A., Hayati, D. K., & Hakim, N. (2019). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2), 153. <https://doi.org/10.32332/element>

- ary.v5i2.1750
- Mashuri, D. K., & Budiyo. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893–903.
- Nofri Hendri. (2014). *BAHAN AJAR TEKNIK ANIMASI (Dengan Macromedia Flash 8)*. 2–5.
- Pgri, U., & Buana, A. (2024). *Jurnal basicedu*. 8(5), 3669–3681.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19.
- Rahmadini, S., & Rahmi, U. (2022). Desain Video Animasi Berbasis Studi Kasus Untuk Mata Kuliah Pengembangan E-Learning. *Journal of Pedagogy and Online Learning*, 1, 42–54. <https://doi.org/10.24036/jpol.v11i1>
- Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2). <https://doi.org/10.24176/jpp.v3i2.5874>
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*.
- Toma, A. A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Berbasis Model Problem Based Learning di Kelas IV Sekolah Dasar*. 32(02), 162–177.