

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBASIS
WAWASAN KEBANGSAAN PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS III SDN KADEMANGAN 2**

Robby Adi Wardana¹, Didit Yulian Kasdriyanto², Shofia Hattarina³

¹²³PGSD FKIP Universitas Panca Marga

¹robadiw531@gmail.com, ²didityulian@upm.ac.id,

³shofiahattarina@gmail.com

ABSTRACT

This study focuses on the development of animated video media to overcome the obstacles faced by Class III students of SDN Kademangan 2 in understanding Pancasila education materials. The learning media that have been used so far are less effective, making students bored. This study aims to create an interesting and interactive learning experience through animated video media. This study uses the Research and Development (R&D) method, specifically using the Borg and Gall development model which consists of six stages. The media and materials developed have been validated by appointed experts, including media, material, and learning experts, before being tested. The results of the study on class 3 students, namely animated video learning media, are very effective and very valid, as they get a score of 91% for media experts and 80% for material experts. The analysis of teacher responses produced a score of 95%. And there was a significant increase in student test scores from an average pretest score of 65.6 to an average posttest score of 97.3 after using learning media.

Keywords: Development, Learning Media, Animation Video

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media video animasi untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa Kelas III SDN Kademangan 2 dalam memahami materi pendidikan Pancasila. Media pembelajaran yang selama ini digunakan kurang efektif sehingga membuat siswa jenuh. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif melalui media video animasi. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), khususnya menggunakan model pengembangan Borg and Gall yang terdiri dari enam tahap. Media dan materi yang dikembangkan telah melalui validasi oleh para ahli yang ditunjuk, meliputi ahli media, materi, dan pembelajaran, sebelum dilakukan uji coba. Hasil Penelitian pada siswa kelas 3 yaitu media pembelajaran video animasi sangat efektif dan sangat valid, sebagaimana mendapatkan skor 91% untuk ahli media dan 80% untuk ahli materi. Analisis respons guru menghasilkan skor 95%. Dan adanya peningkatan nilai tes siswa secara signifikan dari nilai rata - rata *pretest* 65,6 ke nilai rata – rata *posttest* 97,3 setelah menggunakan media pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, Video Animasi

A. Pendahuluan

Pendidikan Pancasila merupakan komponen kunci dalam membentuk karakter dan identitas nasional siswa. Pendidikan Pancasila memberdayakan siswa untuk memahami dan menghargai prinsip-prinsip yang mendasari negara. Pendidikan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teoritis tetapi juga berfokus pada praktik di dunia nyata. Kata “media” dalam bahasa Inggris berasal dari kata Latin “medium”, yang berarti “permulaan” atau “perantara” ketika membahas lingkungan pendidikan (Firmadani, 2020). Seperangkat sumber daya yang dikembangkan untuk meningkatkan distribusi konten pendidikan adalah apa yang dimaksud dengan ungkapan “media pembelajaran” (Prastiwi, Ribut et al., 2022). Memanfaatkan media pembelajaran visual membuat pembelajaran Pancasila lebih dinamis dan menarik. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang menarik perhatian siswa, membuat proses pembelajaran lebih menarik dan mencegah kebosanan. Siswa akan lebih mudah mengingat apa yang dipelajari ketika mereka mempunyai beberapa kesempatan

menggunakan media pembelajaran, baik secara tatap muka maupun dalam kelompok kecil (Zaenah et al., 2019). Canva adalah alat hebat untuk menangkap dan menjaga minat anak-anak terhadap materi pendidikan. Untuk membantu mereka mengingat lebih banyak konten, siswa dapat menggunakan Canva, alat pembelajaran online, untuk membuat animasi. Animasi, poster, resume, dan presentasi merupakan bagian dari paket desain komprehensif Canva. Guru dan siswa mungkin merasa bahwa Canva dapat menghemat waktu dalam membuat materi pengajaran yang menarik secara visual. Ditambah lagi, ia memiliki banyak sekali desain cantik yang dapat membuat Anda memikirkan ide-ide baru. Canva kompatibel dengan berbagai macam perangkat digital, termasuk ponsel cerdas, tablet, dan PC. (Tanjung & Faiza, 2019). Permasalahan lain yang peneliti temukan saat observasi adalah dinamika informal antar siswa dapat menghambat proses pembelajaran, karena beberapa siswa mungkin tidak menganggap serius pengajaran teman sebayanya. Sikap tidak hormat dan kurangnya disiplin juga dapat menyebabkan gangguan dan

ketidaktertarikan, sehingga siswa kesulitan menyerap materi yang diajarkan penjelasan yang diberikan. Hal tersebut juga menjadi rendahnya nilai sopan dan santun siswa terhadap guru maupun mahasiswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi. Cara animasi yang indah dan partisipatif menggunakan warna, gerakan, dan music untuk menyampaikan informasi adalah salah satu kelebihanannya. Karena perpaduan tersebut, penonton mendapatkan pengalaman edukasi yang menarik dan tak terlupakan (Ega Safitri & Titin, 2021).

Dengan memanfaatkan pengembangan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sangat menjanjikan sebagai bantuan memori bagi siswa karena informasi visual dapat diingat dengan baik. Selain itu, media pembelajaran video mempunyai potensi untuk mengatasi masalah kurangnya media yang digunakan untuk tujuan pendidikan.

Media pembelajaran video yang digunakan dapat menggunakan canva sebagai media ajar. Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk memvisualisasikan materi Pendidikan

Pancasila tentang taat pada aturan. Selain itu fitur yang terdapat di aplikasi canva dapat menjelaskan materi yang dibutuhkan dengan jelas dan dapat lebih detail. Bukti dari penelitian, wawancara, dan observasi menunjukkan bahwa media digital seperti canva dapat berfungsi sebagai alat pendidikan yang ampuh dan memajukan pemahaman ilmiah tentang taat pada aturan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan pada penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian untuk pengembangan lebih dikenal dengan Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan atau Research and Development adalah suatu proses atau langkah- langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Oktapatrioka, 2023). Borg & Gall dalam Rohmaini, dkk (2020) menyatakan bahwa penelitian pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk yang sedang dikembangkan.

Menurut Borg & Gall, Penelitian dan Pengembangan (R&D)

melibatkan proses sepuluh langkah: (1) penelitian dan pengumpulan data, (2) perencanaan, (3) pengembangan produk awal, (4) pengujian lapangan awal, (5) revisi berdasarkan hasil pengujian, (6) pengujian lapangan lebih lanjut, (7) penyempurnaan produk, (8) pengujian operasional, (9) penyempurnaan produk akhir, dan (10) penyebaran dan distribusi.

Penelitian ini mengadaptasi Model Pengembangan Borg & Gall, memodifikasinya agar sesuai dengan ruang lingkup penelitian dan keterbatasan waktu. Mengingat keterbatasan dalam melakukan penelitian di SDN Kademangan 2, kelas III, maka model tersebut diringkas menjadi enam tahap: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah, (2) perencanaan, (3) desain produk, (4) validasi produk, (5) revisi produk, dan (6) uji coba produk.

Potensi Masalah

Untuk mengetahui kendala dalam pembelajaran Pancasila, peneliti melakukan wawancara dan observasi terhadap siswa kelas III. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, salah satunya karena kurangnya media pembelajaran yang menarik. Untuk

mengumpulkan data yang komprehensif, peneliti melakukan wawancara dengan kepala sekolah, guru, dan siswa kelas III, dan mengamati kelas pendidikan Pancasila untuk menilai pendekatan pengajaran, penggunaan media, dan partisipasi siswa.

Perencanaan

Tahap kedua yang dilakukan oleh peneliti, setelah mengetahui masalah yang ada yaitu membuat perencanaan. Pada perencanaan peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengadakan observasi guna mengetahui gaya belajar siswa yang nantinya akan dikembangkan melalui media video animasi. Pada perencanaan ini diharapkan dapat mengatasi masalah yang ada.

Desain Produk

Pada tahap penelitian ketiga, peneliti mengembangkan desain produk dengan fokus pada pembuatan media pembelajaran video animasi. Desain produk ini dibuat dengan menyesuaikan materi taat pada aturan pada mata pelajaran pendidikan pancasila.

Validasi Produk

Pada tahap keempat, peneliti melakukan validasi produk, di mana para ahli mengevaluasi media video

animasi untuk memberikan umpan balik dan meningkatkan kualitasnya, memastikan produk akhir memenuhi standar tinggi.

Revisi Produk

Setelah validasi ahli, peneliti merevisi produk, menggabungkan masukan dan saran untuk meningkatkan media video animasi dan memastikannya memenuhi standar yang diinginkan

Uji Coba Produk

Setelah merevisi produk, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas III SDN Kademangan 2, mengevaluasi dampak dan kegunaan media video animasi dalam dunia nyata.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penyajian Data Uji Coba

Pengumpulan data untuk uji coba ini mengikuti proses penelitian dan pengembangan terstruktur yang dilakukan di SDN Kademangan 2 pada tanggal 23 Februari 2025. Peneliti mengumpulkan wawasan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner analisis kebutuhan, dengan hasil terperinci disertakan dalam lampiran.

1. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data melalui kombinasi wawancara,

observasi, dan kuesioner, yang menargetkan kepala sekolah, guru kelas III, dan siswa untuk memahami kebutuhan dan perspektif mereka. Dalam pengumpulan data terdapat masalah yang dihadapi yaitu keterbatasan sumber daya (waktu, biaya dan teknologi) yang dapat mempengaruhi kualitas. Siswa memiliki kebutuhan yang beragam serta kurangnya keterlibatan guru dalam mengimplementasikan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas siswa. Perencanaan yang akan dilakukan yaitu mengumpulkan data tentang kebutuhan siswa, guru dan sekolah melalui wawancara, Membuat perencanaan pengembangan media pembelajaran video animasi termasuk tujuan dan strategi pengembangan, Melakukan revisi produk, Melakukan uji coba produk dan mengimplementasikan media pembelajaran video animasi di sekolah

2. Desain Produk

Setelah fase pengumpulan data, langkah

berikutnya melibatkan perancangan dan pengembangan produk.



Analisis Data

Validasi Produk

Pengembangan media pembelajaran video animasi ini melibatkan beberapa tahap validasi, antara lain:

- Validasi ahli media oleh Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd.
- Validasi ahli materi oleh Ibu Uswatun Hassanah, S.Pd., M.Pd.
- Validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Deka Matsushita S.Pd., guru kelas III

1. Validasi Ahli Media

Untuk menilai desain media pembelajaran, validasi dilakukan oleh ahli media Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd., yang memberikan umpan balik dan evaluasi ahli.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{55}{60} \times 100 \%$$

= 91%

Dengan skor total 55 dan skor persentase 91%, media pembelajaran dinilai sangat valid, melampaui ambang batas validitas 81-100%. Ahli media juga mengemukakan bahwa media tersebut memiliki prospek yang menjanjikan untuk diimplementasikan secara lebih luas.

2. Validasi Ahli Materi

Untuk mengevaluasi kelayakan materi, validasi dilakukan oleh ahli material Ibu Uswatun Hasannah, S.Pd., M.Pd., dengan menggunakan kuesioner yang mengumpulkan masukan, saran, dan komentar dari para ahli.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{42}{52} \times 100 \%$$
$$= 80 \%$$

Hasil penilaian ahli materi menghasilkan skor total 42, yang berarti persentase skornya 80%. Berdasarkan penilaian ini, materi pembelajaran dapat dikatakan valid.

3. Validasi Ahli Pembelajaran

Validasi ahli pembelajaran menilai keselarasan produk dengan tujuan pembelajaran, menentukan kelayakannya sebagai sumber daya

pendidikan yang berharga. Validasi dilakukan oleh Ibu Deka Matsushita S.Pd, guru kelas III.

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

$$P = \frac{38}{40} \times 100 \%$$
$$= 95 \%$$

Hasil penilaian ahli menunjukkan skor total 38 dan skor persentase 95%. Berdasarkan penilaian tersebut, media pembelajaran dapat digolongkan sangat valid untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran karena berada pada rentang capaian 81-100%.

Revisi Produk

Melalui masukan para ahli, peneliti mendapatkan wawasan untuk meningkatkan cakupan produk dan relevansi materi pembelajaran, yang pada akhirnya menghasilkan produk berkualitas tinggi yang memenuhi standar pendidikan

Uji coba Lapangan

Penelitian ini dilakukan dengan uji coba lapangan terhadap 23 siswa Kelas III SDN Kademangan 2 yang terdiri dari 16 laki-laki dan 7 perempuan. Uji coba dilaksanakan pada tanggal 23 Februari 2025 mulai pukul 10.00 WIB. Selama uji coba,

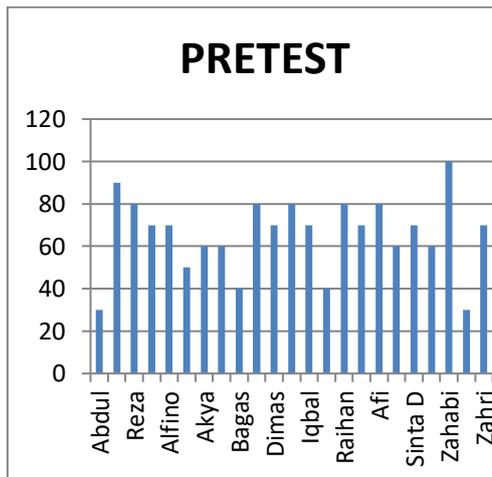
siswa mendapatkan bimbingan dalam penggunaan media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti.

Sebelum uji coba, 23 siswa diberikan *pretest* untuk menilai kemampuan awal mereka. Siswa secara bergantian mencoba media pada sesi pendampingan, dan materi disajikan secara berkelompok untuk memudahkan pemahaman. Uji coba lapangan dilaksanakan di Kelas IV SDN Kademangan 2.

1. Pretest

Untuk menilai pengetahuan awal siswa tentang sejarah kemerdekaan Indoensia, peneliti memberikan tes awal kepada 23 siswa yang akan berpartisipasi dalam penelitian ini. Tes awal tersebut terdiri dari 10 pertanyaan pilihan ganda, yang dijawab siswa secara individual. Hasil tes awal untuk 23 siswa disajikan di bawah ini:

Grafik 1 Hasil Pretest

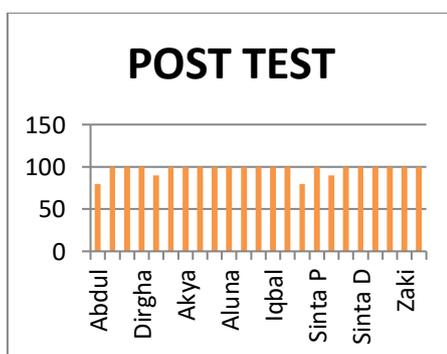


Seperti yang ada pada grafik di atas, hasil *pretest* terdapat 2 siswa yang mendapatkan nilai 30, 2 siswa mendapatkan nilai 40, 1 siswa mendapatkan nilai 50 dan 4 siswa mendapatkan nilai 60.

2. *Posttest*

Setelah uji coba produk, *posttest* diberikan kepada 23 siswa untuk menilai pemahaman mereka terhadap materi setelah memanfaatkan media video animasi. Berikut ini adalah hasil *posttest*

Grafik 2 Hasil *Posttest*



Seperti yang ada pada grafik di

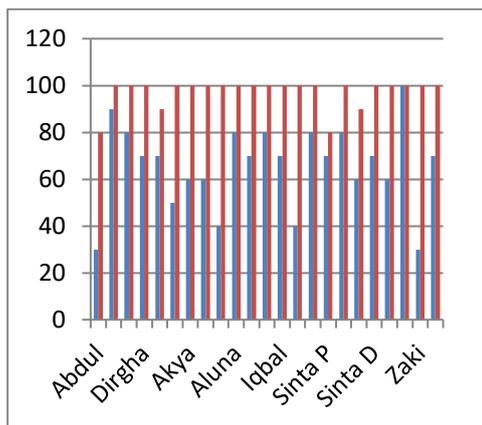
atas, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang signifikan pada skor siswa. Khususnya, 19 siswa mendapatkan skor sempurna 100, 2 siswa mendapatkan skor 90, dan 2 siswa mendapatkan skor 80.

Hasil *Pretest* kelas 3 memiliki nilai rata – rata 65 dan *postets* mendapatkan nilai rata – rata 97. Sebelum *posttest*, peneliti menyampaikan instruksi menggunakan media video animasi, memberikan siswa dukungan dan keterlibatan belajar.

3. Perubahan Nilai Siswa

Peneliti membandingkan skor *pretest* dan *posttest* setelah uji coba lapangan untuk mengevaluasi efektivitas media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

Grafik 3 Perubahan Nilai Siswa



Grafik tersebut mengungkap peningkatan signifikan pada skor siswa, dengan skor rata-rata pretes sebesar 65,6 meningkat menjadi 97,3 pada posttes, yang mencerminkan peningkatan sebesar 31,7

E. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan, yang juga dikenal sebagai Penelitian dan Pengembangan (R&D), yang bertujuan untuk menciptakan atau meningkatkan produk melalui proses yang sistematis. Menurut Borg & Gall, penelitian pengembangan melibatkan pengembangan dan Media video animasi memiliki kualitas validasi media oleh ahli media yaitu Ibu Faridahtul Jannah, S.Pd., M.Pd yang didapatkan sudah dikatakan sangat valid. Materi media pembelajaran telah melalui tahap validasi oleh ahli materi Ibu Uswatun Hassanah M.Pd dengan skor total 42 (80%) dan tahap

validasi oleh pakar pembelajaran yaitu guru kelas III dengan skor total 38 (95%), yang berarti media sangat valid dan tidak memerlukan revisi

DAFTAR PUSTAKA

- Ega Safitri, and Titin, 'Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon', *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1.2 (2021), pp. 74–80, doi:10.53621/jippmas.v1i2.12
- Firmadani, Fifit, 'Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0', *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2.1 (2020), pp. 93–97 <http://ejournal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660>
- Okpatrioka Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg and Gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176. <https://doi.org/10.25157/teorema.v5i2.3649>

Tanjung, Rahma Elvira, and Delsina Faiza, 'Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika', *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7.2 (2019), p. 79, doi:10.24036/voteteknika.v7i2.104261

Uswatun Hasanah, Ribut Prastiwi Sriwijayanti, Maulidza Wijayanti, Windi Soleha, and Zulkha Suharwati, 'Learning Assistance Using Image Media in Increasing Reading Interest of Students of Grade 1 Madrasah Ibtidaiyah Darul ' Ula Tarokan Lor Village', *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3.2 (2022), pp. 538–43, doi:10.36526/gandrung.v3i2.2052

Zaenah, Siti, Yudi Darma, and Hodyanto, 'Pengembangan Media Scrapbook Bermuatan Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Mipa Dan Teknologi Ii*, September, 2019, pp. 7–14