

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
PANCASILA KELAS IV DALAM KURIKULUM MERDEKA
DI SEKOLAH DASAR**

Wiwik Okta Susilawati¹, M. Anggrayni², Riyan Nurcahyo³
^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Dharma Indonesia
wiwikoktasusilawati@undhari.ac.id¹ melisaanggrayni@undhari.ac.id²
riyannurcahyo07@gmail.com³

ABSTRACT

This research is motivated by the lack of interesting learning media available in schools and the teacher's not optimal use of technology. The desire of students to have interesting learning media that presents various images is also the background in this research. To overcome these problems, researchers are trying to develop an interesting learning media, namely animated videos for Pancasila educational subjects, especially in chapter IV of the subject matter of Negaraku Indonesia in the independent curriculum with the aim that teachers and students have adequate learning media and maximize the use of technology in the era of society. This. This type of research is Research and Development (R&D) with 5 stages namely Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate. The results obtained from the development of this animated video get a validator result of 90% and a practicality score with a result of 97.5%.

Keyword: Animation Video, Pancasila Education, Independent Curriculum, Elementary School

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran menarik yang tersedia di sekolah dan tidak maksimalnya guru dalam memanfaatkan teknologi. Keinginan peserta didik memiliki media pembelajaran menarik yang menyajikan gambar yang bervariasi juga menjadi latar belakang pada penelitian ini. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti berupaya mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik yaitu video animasi mata pelajaran pendidikan Pancasila khususnya pada bab IV materi Negaraku Indonesia dalam kurikulum merdeka dengan tujuan yaitu agar guru dan peserta didik memiliki media pembelajaran yang memadai dan memaksimalkan penggunaan teknologi di era *society* ini. Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development (R&D)* dengan 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*. Hasil yang didapat dari pengembangan video animasi ini mendapatkan hasil validator 90% dan skor praktikalitas dengan hasil 97,5%.

Kata Kunci: Video Animasi, Pendidikan Pancasila, Kurikulum Merdeka, Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi

kehidupan manusia sebagai jembatan untuk mengembangkan sebuah potensi diri melalui proses pembelajaran (Fitri, 2021).

Pendidikan di jadikan pondasi di dalam kehidupan sehingga harus dilaksanakan dengan baik. Dalam UU tentang Sistem Pendidikan nasional No.20 tahun 2003, mengungkapkan bahwasanya pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana pembelajaran sehingga peserta didik dapat secara aktif mengembangkan sebuah potensi dirinya untuk memiliki kekuatan sepiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat (Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, 2022). Fungsi dari pendidikan itu sendiri adalah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari sebuah ketertinggalan, kebodohan serta mengembangkan kemampuan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Sujana, 2019).

Pendidikan yang ada di Indonesia masih terbilang cukup rendah jika dibandingkan dengan negara lain. Hal tersebut dibuktikan dari hasil survei mengenai sistem pendidikan menengah di dunia pada tahun 2018 yang dikeluarkan oleh PISA (Programme for International Student Assesment) pada tahun 2019 lalu, Indonesia menempati posisi yang rendah yakni ke-74 dari 79 negara lainnya (Kurniawati, 2022). Kondisi pendidikan di indonesia lebih di perburuk lagi dengan datangnya wabah covid-19.

Covid-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus baru yaitu Sars-coV-2 ditemukan pertama kali di Wuhan, Tiongkok

pada tanggal 31 desember 2019 dengan kasus 81.620 jiwa yang teridentifikasi terpapar covid-19 (Sampurno et al., 2020). Virus corona atau Covid-19 ini bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, bahkan kematian. Timbulnya wabah covid-19 telah mengubah segala aspek kehidupan manusia khususnya dibidang pendidikan yang mengalami sebuah perubahan, yaitu pemerintah melarang kegiatan pembelajaran secara tatap muka (Ndasung, 2021).

Mengingat pendidikan di Indonesia harus tetap berjalan pemerintah memberikan ketetapan dalam surat edaran nomer 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan pembelajaran secara online dan tidak boleh di laksanakan secara langsung untuk membatasi penyebaran Covid-19 (Nafrin & Hudaidah, 2021). Anggraena et al., (2021) menyatakan bahwa untuk mengantisipasi menyebarnya dampak yang terjadi dalam pembelajaran masa pandemi terhadap ketertinggalan pembelajaran dan kesenjangan pembelajaran, Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 719/P/2020 menyatakan tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum darurat.

Kurikulum darurat merupakan sebuah kurikulum yang dalam penerapannya dilakukan pengurangan pada kompetensi dasar dalam setiap muatan pelajaran sehingga guru dan siswa lebih fokus pada kompetensi esensial dan prasyarat guna melanjutkan pembelajaran selanjutnya

(Rahmadayanti & Hartoyo, 2022). Rofiq and Arifin (2021) menjelaskan bahwa dalam pelaksanaan kurikulum darurat mengalami kesulitan yang disebabkan kurangnya sarana dan prasarana serta kurangnya pemahaman dalam penggunaan media IT. Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia ingin mengembalikan sistem pendidikan dengan mengubah dan menetapkan kurikulum merdeka sebagai penyempurna kurikulum 2013 (Rahayu et al., 2022). Kurikulum merdeka merupakan implementasi dari kurikulum pasca pandemi dan diterapkan secara penuh dilembaga pendidikan. Kurikulum ini telah diterapkan secara terbatas pada berbagai jenjang, salah satunya adalah sekolah dasar (Fitriyah & Wardani, 2022).

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan awal yang dijadikan sebagai landasan ilmu pengetahuan. Guna membangun karakter peserta didik, sekolah memerlukan sarana untuk mengembangkan nilai-nilai Pancasila, moral dan sikap peserta didik (Bhughe, 2022). Salah satu mata pelajaran yang mengkombinasikan ilmu pengetahuan dan karakter adalah pendidikan Pancasila. Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar, dengan fokus utama membangun karakter peserta didik agar memiliki jiwa pelajar pancasila guna memperkokoh budaya, suku bangsa serta kebhinekaan Indonesia secara keseluruhan (Wika Alzana et al., 2021).

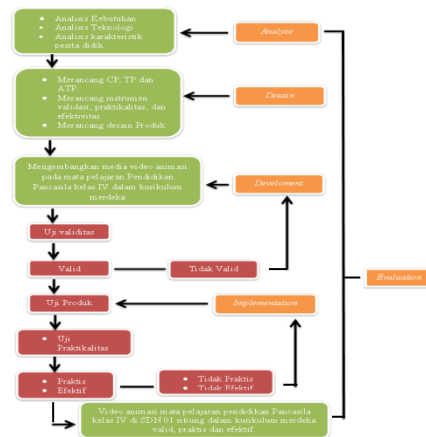
Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 01 Sitiung dan kepada guru kelas IV di SDN 01 sitiung, melihat permasalahan yang terjadi di kelas IV pada saat proses pembelajaran, guru belum mampu memaksimalkan dalam mengembangkan sumber belajar. Guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan panduan pembelajaran dari internet sebagai sumber bahan ajar. Tidak hanya itu melaksanakan proses pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana, media yang guru gunakan belum bisa memaksimalkan pembelajaran pendidikan pancasila sehingga hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik serta tidak fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan menyebutkan contohnya saja, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan pola fikir sehingga sulit mengungkapkan gagasan mereka secara luas.

Dapat disimpulkan bahwa permasalahan serta kesulitan-kesulitan yang tengah dihadapi oleh guru didalam kurikulum merdeka yakni dalam mengembangkan media pembelajaran, oleh karena itu diperlukan pengembangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum di sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan sebuah produk (Sugiono, 2019).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yaitu: (1) Analyze, (2) Design, (3) Development, (4) Implementation, (5) Evaluate (Susilawati, 2022). Langkah-langkah yang dilakukan dalam pengembangan video animasi antara lain: 1) Analize, terdiri dari analisis kebutuhan, analisis teknologi, analisis karakteristik peserta didik. 2) Design, terdiri dari merancang capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, desain produk, merancang instrumen. 3) Development, terdiri dari uji validasi produk oleh para ahli. 4) Implementation, pada tahapan ini yaitu uji coba produk kepada guru untuk mengetahui tingkat kepraktikalitasan produk yang dikembangkan. 5) Evaluasi, proses yang dilakukan setiap tahapannya agar produk yang dihasilkan layak. Berikut prosedur model ADDIE pada gambar 1.



Gambar 1. prosedur model ADDIE

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian “pengembangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar” telah dilaksanakan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE pada tahap Research and Development (R&D). Hasil pengembangan video animasi dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Rancangan pengembangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum Merdeka di sekolah dasar

Rancangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila diawali dengan tiga analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis teknologi dan analisis karakteristik peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan tahap mendesain atau merancang produk berupa video animasi. Dalam mengembangkan produk video animasi peneliti menggunakan model ADDIE.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN 01 Sitiung dan kepada guru kelas IV di SDN 01 sitiung, melihat permasalahan yang terjadi di kelas IV pada saat proses pembelajaran, guru belum mampu memaksimalkan dalam mengembangkan sumber belajar. Guru hanya menggunakan buku pegangan guru dan panduan pembelajaran dari internet sebagai sumber bahan ajar. Tidak hanya itu melaksanakan proses pembelajaran guru jarang menggunakan media pembelajaran pada saat melaksanakan proses pembelajaran, guru hanya menggunakan media pembelajaran sederhana, media yang guru gunakan belum mampu memaksimalkan pembelajaran pendidikan pancasila sehingga hal tersebut mengakibatkan peserta didik kurang tertarik serta tidak fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Pada saat proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan menyebutkan contohnya saja, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam mengembangkan pola fikir sehingga sulit mengungkapkan gagasan mereka secara luas.

Dengan demikian berdasarkan hasil wawanca yang dilakukan peneliti kepada guru kelas IV, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang telah peneliti desain dengan tujuan agar seorang guru dapat menggunakan media pembelajaran pada saat menyampaikan materi pembelajaran sehingga peserta didik

menjadi lebih tertarik serta dapat lebih fokus terhadap pembelajaran.

Berdasarkan wawancara kepada guru kelas IV yang dilakukan secara langsung di SDN 01 Sitiung, diperoleh bahwasanya di SDN 01 Sitiung memiliki jaringan yang stabil. Tidak hanya itu di SDN 01 Sitiung terdapat media teknologi seperti laptop, infocus dan speaker yang nantinya digunakan dalam menampilkan video animasi mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV.

2. Validasi video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Tabel 1. Hasil Validasi Bahasa

NO	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Kalimat yang digunakan didalam video animasi jelas.	5
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik untuk belajar.	4
3	Bahasa yang digunakan tidak bermakna ganda.	4
4	Bahasa yang digunakan merupakan bahasa yang baik dan benar menurut kaidah tata bahasa Indonesia.	4
5	Ejaan yang digunakan mengacu EYD.	5
6	Informasi yang disampaikan jelas.	5
Jumlah		27
Skor (%)		90%

Berdasarkan tabel di atas, validasi bahasa mendapatkan skor 27 maka mendapatkan nilai 90%. Skor ini termasuk kedalam kategori sangat valid. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni video animasi layak untuk diujicobakan dalam penelitian. Tidak ada saran dari validator dan tidak ada perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti.

Tabel 2. Hasil Validasi

NO	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan CP, TP, Indikator dan Modul ajar.	5
2	Pembukaan video animasi dengan menggunakan kata-kata menarik.	4
3	Background yang digunakan dalam video animasi menarik.	4
4	Video animasi dilengkapi dengan animasi yang menarik.	5
5	Video animasi yang disajikan mudah untuk dipahami.	5
6	Tulisan yang jelas dan mudah dimengerti peserta didik.	5
7	Audio/sound yang digunakan dalam video animasi jelas.	5
Jumlah		33
Skor (%)		94,28%

Berdasarkan tabel di atas, validasi kegrafikan mendapatkan skor 33 maka mendapatkan nilai 94,28%. Skor ini termasuk kedalam kategori sangat valid. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni video animasi layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai dengan saran. Sebelum melaksanakan uji coba produk peneliti melakukan revisi sesuai dengan saran dan arahan dari validator.

Tabel 3. Hasil Validasi Isi/konstruksi

NO	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan CP, TP, Indikator dan Modul ajar.	4
2	Video animasi yang didesain sesuai dengan materi pembelajaran.	4
3	Materi didalam video animasi mudah untuk dipahami.	5
4	Video animasi menyajikan gambar yang sesuai dengan materi pembelajaran.	4
5	Video animasi menggunakan font yang jelas.	4
6	Membuat peserta didik tertarik dalam memahami materi pembelajaran.	5
7	Video animasi mempunyai desain yang menarik.	4
Jumlah		30
Skor (%)		85,71%

Berdasarkan tabel di atas, validasi isi/konstruksi mendapatkan skor 30 maka mendapatkan nilai 85,71%. Skor ini termasuk kedalam kategori sangat valid. Validator menyimpulkan pada produk yang peneliti kembangkan yakni video animasi layak untuk diujicobakan dalam penelitian. Tidak ada saran dari

validator dan tidak ada perbaikan yang harus dilakukan oleh peneliti.

Tabel 3. Hasil Validasi soal

NO	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Topik yang dimuat dalam soal tes sesuai dengan CP, TP dan ATP dan Modul Ajar.	5
2	Butir soal yang telah didesain sesuai dengan materi pembelajaran.	5
3	Kejelasan petunjuk dalam mengerjakan soal.	5
4	Butir soal menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5
5	Rumusan kalimat soal menggunakan kata tanya atau perintah yang menentukan jawaban.	4
6	Membuat peserta didik tertarik untuk mengerjakan soal.	4
Jumlah		28
Skor(%)		93,33%

Berdasarkan tabel di atas, validasi soal mendapatkan skor 28 maka mendapatkan nilai 93,33%, Skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Validator menyimpulkan bahwasanya soal tes layak untuk diuji cobakan didalam penelitian.

Tabel 4. Hasil Validasi Modul Ajar

NO	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi sesuai dengan Capaian Pembelajaran dan Tujuan pembelajaran	4
2	Kebenaran isi	4
3	Modul ajara sesuai dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila	4
4	Kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik	4
5	Langkah pembelajaran pada modul ajar sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan	4
6	Model pembelajaran dapat digunakan untuk kelompok kecil atau individu	4
Jumlah		24
Skor(%)		80%

Berdasarkan tabel di atas, validasi soal mendapatkan skor 24 maka mendapatkan nilai 80%, Skor tersebut termasuk kedalam kategori sangat valid. Validator menyimpulkan bahwasanya modul ajar layak digunakan dalam penelitian.

3. Praktikalitas Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Tabel 4. Hasil Praktikalitas Respon Guru

NO	Aspek yang Dinilai	Skor
1	Materi yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan CP, TP, Indikator dan Modul ajar.	5
2	Tampilan karakter animasi dalam video animasi menarik.	5
3	Video animasi yang dikembangkan dapat membantu guru dalam melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran.	4
4	Audio/suara dalam video animasi terdengar jelas.	4
5	Kualitas video animasi yang ditampilkan terlihat jelas.	5
6	Video animasi yang dikembangkan dapat memudahkan guru dalam membantu siswa memahami materi.	5
Jumlah		29
Skor (%)		97%

Hasil angket penilaian ahli praktisi yang dilakukan oleh guru kelas IV mendapatkan total skor 29 maka mendapatkan nilai 97%. Skor ini termasuk kedalam kategori sangat valid serta tidak ada saran maupun perbaikan dari praktisi.

Selanjutnya dilakukan praktikalitas yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV yang berjumlah 23 orang. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik, terlihat bahwa rata-rata yang didapatkan adalah 98%. Hal ini membuktikan bahwa video animasi yang peneliti kembangkan masuk kedalam kategori sangat praktis.

4. Efektivitas Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Respon Guru

Responden	Kategori Tuntas	Kategori Tidak Tuntas
Peserta Didik Kelas IV	19	4
Rata -rata	$(19/23 \times 100) = 82,60\%$	$(4/23 \times 100) = 17,39\%$

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwasanya terdapat 19 peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori tuntas dan terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan hasil tidak tuntas. Maka didapatkan rata-rata efektivitasnya dengan kategori ketuntasan adalah

82,60% serta rata-rata dengan kategori tidak tuntas adalah 17,39%.

Pembahasan

Pengembangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar dengan menggunakan model pengembangan ADDIE telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Video animasi telah diterapkan pada kelas IV di SDN 01 Sitiung dengan jumlah peserta didik 23 orang.

Pembahasan mengenai hasil penelitian pengembangan yang telah dilakukan, terutama yang berhubungan dengan validitas, praktikalitas dan efektivitas yang dikembangkan dijelaskan dibawah ini:

1. Rancangan pengembangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum Merdeka di sekolah dasar

Rancangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila diawali dengan tiga analisis yaitu analisis kebutuhan, analisis teknologi dan analisis karakteristik peserta didik. Kemudian dilanjutkan dengan tahap mendesain atau merancang produk berupa video animasi. Dalam mengembangkan produk video animasi peneliti menggunakan model ADDIE.

a. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap analisis merupakan tahapan awal yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu tahap analisis kebutuhan, analisis teknologi dan analisis karakteristik peserta didik.

1) Analisis Kebutuhan

Pada tahap analisis kebutuhan ini, dilakukan untuk mengetahui kebutuhan yang dibutuhkan guru dan peserta didik didalam pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV. Dalam tahap analisis kebutuhan peneliti melaksanakan dengan kegiatan observasi, wawancara serta memberikan angket kepada peserta didik. Seperti pendapat yang dinyatakan oleh Lely Yuliawati, dkk (2020) dalam penelitiannya bawasanya dalam analisis kebutuhan dapat dilakukan dengan melaksanakan kegiatan observasi, wawancara dan angket. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi dan hal yang dibutuhkan guru serta peserta didik didalam proses pembelajaran. Adapun permasalahan yang ditemukan oleh peneliti di SDN 01 Sitiung yaitu seorang guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran khususnya dibidang teknologi. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya kemampuan guru di SDN 01 Sitiung dalam penggunaan media teknologi. Tidak hanya itu berdasarkan angket yang diberikan kepada peserta didik menunjukkan bawa guru jarang menggunakan media pembelajaran serta media yang digunakan guru kurang menarik.

Dengan adanya permasalahan tersebut guru dan peserta didik sama-sama membutuhkan media pembelajaran menarik yang nantinya dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi

pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2) Analisis Teknologi

Pada tahap analisis teknologi dilakukan dengan teknik wawancara kepada guru kelas IV. Hasil wawancara analisis teknologi yang dilakukan oleh peneliti yaitu menunjukkan bahwa di SDN 01 Sitiung terdapat sarana yang cukup memadai yang dapat digunakan untuk menampilkan video animasi pada saat pembelajaran. Adapun media teknologi yang ada di SDN 01 Sitiung seperti infocus, laptop, dan speaker. Dengan adanya sarana tersebut media video animasi ini dapat diterapkan dengan baik di SDN 01 Sitiung khususnya pada kelas IV.

3) Analisis Karakteristik Peserta Didik

Hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap analisis karakteristik peserta didik di SDN 01 Sitiung pada kelas IV terdapat 23 peserta didik yang terdiri dari 11 laki-laki dan 12 perempuan. Adapun usia rata-rata peserta didik di kelas IV adalah 10-11 tahun. Pada rentang usia tersebut gaya belajar peserta didik senang mengamati, senang belajar berkelompok dan mencoba hal-hal baru. Tidak hanya itu peserta didik menyukai media pembelajaran dalam bentuk nyata seperti audio visual yang menyajikan gambar-gambar yang memiliki suara dalam bentuk video yang sesuai dengan materi pembelajaran. Sehingga di dalam proses pembelajaran menjadi lebih

asik dan menarik. Dengan demikian pengembangan video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat membantu dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik didalam pembelajaran.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Penyajian materi dalam media pembelajaran berbasis video animasi disusun secara menarik (Farida et al., 2022). Tahap perancangan bertujuan untuk merancang video animasi yang sesuai dengan CP, TP dan ATP yang telah ditetapkan. Pada tahapan ini produk yang dihasilkan berupa video animasi yang dalam pembuatan serta penggunaanya memanfaatkan perkembangan teknologi. Dalam tahap perancangan video animasi terdapat 3 instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan serta keefektivan yaitu instrumen validasi, instrumen praktikalitas dan instrumen efektivitas.

2. Validasi video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila

Sugiyono (2005)

mengungkapkan bahwa Validitas itu sendiri merupakan suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur. Uji coba validasi dilakukan oleh ahli validator dengan tujuan untuk menghasilkan produk video animasi yang valid serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Data hasil validasi video animasi diperoleh dari tiga validator yaitu Bapak Aprimadedi M.Pd sebagai validator ahli bahasa, Bapak Firmansyah Putra, S.Kom,

M.Pd. T sebagai validator ahli kegrafikan, Bapak Ahmad Ilham Asmaryadi. MA, M.Pd sebagai validator ahli isi/kontruk.

Berdasarkan data hasil validasi yang dilakukan oleh lima validator yaitu Bapak Aprimadedi M.Pd sebagai validator ahli bahasa dengan hasil 90% dengan kategori sangat valid, Bapak Firmansyah Putra, S.Kom, M.Pd. T sebagai validator ahli kegrafikan dengan hasil 94% dengan kategori sangat valid, Bapak Ahmad Ilham Asmaryadi. MA, M.Pd sebagai validator ahli isi/kontruk dengan hasil 85% dengan kategori sangat valid, Dengan demikian penilaian hasil lembar validasi video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV mendapatkan nilai rata-rata 90% Yang dikategorikan sangat valid untuk digunakan. Sedangkan untuk validasi soal oleh ibu Mismarni, S.Pd dengan hasil 93,33% dengan kategori sangat valid dan ibu Mismarni, S.Pd 80% dengan kategori sangat valid.

3. Praktikalitas Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Uji praktikalitas ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dari produk yang peneliti kembangkan (Nurlentiana, 2022). Data kepraktisan video animasi di dapatkan dari hasil angket respon guru dan respon peserta didik yang diberikan untuk mengetahui kepraktisan video animasi yang dikembangkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket respon guru yang di isi oleh ibu mismarni, S.Pd dan angket respon peserta didik yang di isi oleh

peserta didik kelas IV sebanyak 23 siswa.

Berdasarkan hasil lembar praktikalitas respon guru yang diisi oleh guru kelas IV yaitu ibu Mismarni, S.Pd mendapatkan hasil 97% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan hasil lembar praktikalitas hasil respon peserta didik kelas IV sebanyak 23 siswa mendapatkan hasil rata-rata 98% dengan kategori sangat praktis. Dengan demikian data hasil penilaian praktikalitas video animasi terhadap angket respon guru dan angket respon peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 97,5% dengan kategori Sangat Praktis, sehingga video animasi yang telah dikembangkan dapat diterapkan dan layak digunakan di SDN 01 Sitiung yaitu pada kelas IV.

4. Efektivitas Video Animasi Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

Efektivitas merupakan tindakan yang dianggap besar kecilnya menyesuaikan antara arah yang hendak dicapai dengan hasil yang baik (Susilawati et al., 2020). Data efektivitas video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV didapatkan dari penilaian hasil belajar peserta didik melalui tes soal. Adapun soal yang diberikan berupa 10 pilihan ganda dan 5 essay. Soal mencakup materi pertemuan 11 dan 12 pada video animasi yang peneliti kembangkan. Penyajian data efektivitas dilakukan untuk melihat sejauh mana keefektifan video animasi yang peneliti buat didalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil tes belajar peserta didik menunjukkan bahwa terdapat 19 peserta didik yang

mendapatkan nilai dengan kategori tuntas dan terdapat 4 peserta didik yang mendapatkan nilai dengan kategori tidak tuntas. Maka didapatkan rata-rata efektivitasnya dengan kategori ketuntasan adalah 82,60% serta rata-rata dengan kategori tidak tuntas adalah 17,39%. Dengan demikian berdasarkan data efektivitas hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa video animasi yang telah dikembangkan sangat efektif dan layak untuk diterapkan.

D. Kesimpulan

Simpulan yang dapat diambil berdasarkan penelitian dan pengembangan video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka yang peneliti lakukan adalah sebagai berikut:

1. Perancangan pengembangan video animasi dilakukan dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan yakni analisis (analisis kebutuhan, analisis teknologi dan analisis karakteristik peserta didik), selanjutnya tahapan desain, tahap validasi (validasi bahasa, validasi kegrafikan, validasi soal dan validasi isi/konstruksi), kemudian tahapan implementasi uji produk kepada peserta didik di kelas IV dan tahapan evaluasi.
2. Dalam pengembangan ini telah dirancang sebuah media pembelajaran berupa video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka di

sekolah dasar yang telah dinilai oleh tiga validator menunjukkan bahwa video animasi yang telah dikembangkan memperoleh persentase 90% dengan kategori sangat valid. Sedangkan untuk validasi soal dengan hasil 93,33% dan validasi modul ajar dengan hasil 80% dengan kategori sangat valid. Kategori tersebut menunjukkan bahwa video animasi layak untuk digunakan oleh guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran.

3. Praktikalitas dari video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar yang dinilai dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon peserta didik, menunjukkan bahwa video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila memperoleh hasil persentase rata-rata 97,5% dengan kategori sangat praktis. Pada kategori sangat praktis menunjukkan bahwa video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila dapat mempermudah guru dan peserta didik didalam proses pembelajaran.
4. Efektivitas dari video animasi mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dalam kurikulum merdeka di sekolah dasar diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik dengan soal tes dengan hasil terdapat 19 peserta didik dengan ketuntasan serta ada 4 peserta didik yang tidak tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Bhughe, K. I. (2022). Peran Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Kewarganegaraan*, 19(2), 113. <https://doi.org/10.24114/jk.v19i2.36954>
- Desi Pristiwanti, Bai Badariah, Sholeh Hidayat, R. S. D. (2022). *Jurnal Pendidikan dan Konseling*. 4, 1707–1715.
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53–66. <https://doi.org/10.31980/plusminus.v2i1.1521>
- Fitri, S. F. N. (2021). Problematika Kualitas Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1617–1620.
- Fitriyah, C. Z., & Wardani, R. P. (2022). Paradigma Kurikulum Merdeka Bagi Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(3), 236–243. <https://doi.org/10.24246/j.js.2022.v12.i3.p236-243>
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Nafrin, I. A., & Hudaidah, H. (2021). Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Edukatif: Jurnal Ilmu*

- Pendidikan, 3(2), 456–462.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.324>
- Ndasung, D. J. (2021). Pendidikan di Indonesia Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 3014–3018.
<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/1334>
- Nurlentiana, I. et. al. (2022). *Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Proplem Solving Tema 8 Subtema 1 di SDN 07 SITIUNG*. 4(2015), 1707–1715.
- Rahayu, R., Rosita, R., Rahayuningsih, Y. S., & Hernawan, A. H. (2022). *Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak*. 6(4), 6313–6319.
- Rahmadayanti, D., & Hartoyo, A. (2022). *Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar di Sekolah Dasar*. 6(4), 7174–7187.
- Sampurno, M. B. T., Kusumandyoko, T. C., & Islam, M. A. (2020). Budaya Media Sosial, Edukasi Masyarakat, dan Pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5).
<https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15210>
- Sugiono, P. D. (2019). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R%D*. ALFABETA.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29.
<https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Susilawati, W. O. (2022). *Pengembangan Video Animasi Berbantu Stop Motion pada Subtema 4 Muatan PPKn Kelas II Sekolah Dasar*. 4, 1349–1358.
- Susilawati, W. O., Saputri Anggrayni, M., Fatimah, S., & Nadziroha, U. (2020). Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengembangan Modul PPKn Terintegrasi Al-Qur'an Dan Hadis Tema 6 Kelas IV di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(6), 7708–7720.
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i6.3410>
- Wika Alzana, A., Harmawati, Y., & Pd, M. (2021). Pendidikan Pancasila sebagai pendidikan multikultural. *Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 9(1), 51–57.
<http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/citizenship/article/view/2370>