PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA KELAS IV SDN 182 PEKANBARU

Helena Okti Marito Hutasoit[1], Zaka Hadikusuma Ramadan[2]
[1,2]PGSD FKIP Universitas Islam Riau
[1]helenaoktimaritohutasoit82@student.uir.ac.id, [2]zakahadi@edu.uir.ac.id

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video–based learning medium for teaching Pancasila values to fourth-grade elementary school students. The study employed a research and development method using the ADDIE model. The research subjects consisted of a fourth-grade teacher and students at SDN 182 Pekanbaru, as well as six validators, including two material experts, two language experts, and two media experts. Data were collected through interviews and questionnaires, while data analysis was conducted using qualitative and quantitative approaches. The validation results showed that the animated video learning media achieved a validity percentage of 96.73% for the content aspect, 91.23% for the language aspect, and 87.5% for the media aspect, all of which fell into the very valid category. In addition, the teacher response reached 100%, and the student response reached 84.72%, both of which were categorized as very good. Based on these findings, it can be concluded that the developed animated video learning media is feasible for use in learning activities and can help improve students' understanding and learning interest in Pancasila values at the elementary school level.

Keywords: learning media, animated video, Pancasila values, ADDIE model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri atas guru dan siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru, serta enam validator yang meliputi dua ahli materi, dua ahli bahasa, dan dua ahli media.Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dan angket, sedangkan analisis data menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi memperoleh persentase kevalidan sebesar 96,73% pada aspek materi, 91,23% pada aspek bahasa, dan 87,5% pada aspek media, yang seluruhnya termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, hasil respon guru mencapai persentase 100% dan respon siswa sebesar 84,72%, yang keduanya berada pada kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran dan mampu membantu meningkatkan

pemahaman serta minat belajar siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, nilai-nilai Pancasila, ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan berperan sebagai wadah penting bagi manusia dalam mengembangkan potensi diri melalui proses belajar yang terus berlangsung. Proses ini berlangsung secara berkelanjutan dan tidak mengenal akhir, serta mengedepankan nilai-nilai luhur budaya dan Pancasila, demi menjamin kualitas yang berkesinambungan dan membentuk generasi masa depan yang merdeka. Sesuai dengan Undang- Undang Sistem Pendidikan Negara Tahun 2003 No. 20 (Undang- Undang Pendidikan Umum). Ayat 1 pasal 1 menyatakan bahwa Pendidikan merupakan kegiatan yang praktis dan terencana untuk menciptakan suasana belajar agar Siswa dapat ikut serta dalam pengembangan kemampuannya membentuk gagasan berdasarkan keimanan, akhlak, dan ilmu pengetahuan.

Dalam konteks pendidikan, guru memegang peran penting dalam mendukung kelancaran proses pembelajaran. Kemampuan dan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran di kelas sangat berpengaruh terhadap peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. (Rahman, 2023:1) beranggapan bahwa guru memiliki tanggung jawab atas ilmu yang dimiliki dan harus mampu mengembangkannya secara berkelanjutan sebagai bentuk pengambdian serta tugas profesinya. Rosyada & Ansori (2024:4752) menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, serta berperan dalam merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu bentuk media yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan TIK adalah video animasi.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi saat ini, berbagai inovasi terus bermunculan di berbagai sektor, termasuk dalam bidang pendidikan. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan tersebut dan memanfaatkan teknologi secara optimal dalam proses pembelajaran, agar tidak tertinggal dalam menghadapi kemajuan teknologi yang semakin canggih. Salah satu inovasi yang mungkin sering ditemukan dalam pembelajaran adalah pnggunaan media pada pembelajaran. Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat dipahami oleh siswa. Menurut Nurfadhillah et al (2021:8) media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang membantu guru dalam menyampaikan pesan dan pembelajaran serta dapat merangsang pikiran siswa. Kemampuan guru dalam menguasai penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Dengan pemahaman yang baik terhadap cara menggunakan serta menerapkan media tersebut, proses penyampaian materi kepada siswa menjadi lebih efektif. Selain itu, pembelajaran akan terasa lebih menarik, sehingga mampu membangkitkan minat dan motivasi belajar Siswa. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan guru adalah media audiovisual, yang dapat membantu memperjelas penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar.

Media audio visual dapat diartikan sebagai media yang menggabungkan dua aspek, yaitu aspek audio dan aspek visual menjadi satu. Menurut Damayanti (2021:14) audio visual adalah media dengar pandang yang Dimana pada media ini meliputi suara dan gambar. Ia kemudian lebih lanjut menjelaskan bahwa media audio visual dapat menyajikan pesan dan informasi dengan jelas karena dalam penyajiannya menampilkan langsung gambar serta suara. Dalam dunia pendidikan, media audiovisual sering dimanfaatkan untuk menyampaikan materi pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami penjelasan dari guru. Media ini mampu menghadirkan situasi yang kompleks atau sulit diwujudkan secara langsung di dalam kelas, karena menyajikan

pengalaman belajar yang nyata melalui tampilan visual dan suara. Ketertarikan Siswa terhadap pembelajaran pun dapat meningkat dengan penggunaan media audiovisual yang menarik, sehingga pemahaman mereka terhadap materi menjadi lebih optimal. Penggunaan media ini juga sangat relevan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Saat ini, tidak sedikit generasi muda yang menganggap bahwa Pancasila telah kehilangan relevansinya sebagai dasar negara. Padahal, jika dipahami secara mendalam, Pancasila justru memiliki nilai-nilai yang bersifat universal dan tetap dapat diterapkan di masa depan. Untuk mencegah lunturnya nilai-nilai Pancasila di kalangan generasi penerus, penting untuk menanamkannya sejak dini. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui pengajaran Pendidikan Pancasila kepada anak-anak sebagai calon penerus bangsa. Pendidikan Pancasila adalah bentuk Pendidikan ideologi di Indonesia yang bertujuan membentuk individu sebagai warga negara yang berkualitas. Tujuan dari Pendidikan ini adalah untuk mengembangkan pemahaman mengenai hak dan kewajiban sebagai warga negara, membudayakan cinta tanah air, dan menumbuhkan semangat kebangsaan yang kuat (Rosyada & Ansori, 2024).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD 182 Pekanbaru, ditemukan bahwa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi nilai-nilai Pancasila, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Kesulitan tersebut terlihat dari rendahnya hasil belajar yang diperoleh serta kurangnya minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Permasalahan ini dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti materi nilai-nilai Pancasila yang bersifat abstrak sehingga sulit dipahami siswa dan keterlibatan siswa dalam proses belajar masih rendah. Kondisi tersebut tampak dari perilaku siswa yang sering tidak memperhatikan penjelasan guru, lebih banyak bermain, atau berbicara dengan temannya saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui juga bahwa guru telah menggunakan beberapa media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila, seperti buku teks dan slide presentasi. Namun, media-media

tersebut belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Buku teks dan slide presentasi cenderung monoton yang mengakibatkan media yang digunakan kurang efektif dalam menumbuhkan minat belajar siswa dan belum dapat memperkuat pemahaman mereka terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Salah satu solusi yang dapat peneliti berikan adalah pengembangan media video animasi untuk materi nilai-nilai Pancasila. Media video animasi sangat penting dalam pembelajaran karena mampu menjembatani kesenjangan antara materi yang abstrak dengan pemahaman konkret siswa. Melalui kombinasi gambar bergerak, teks, dan suara, video animasi dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, memotivasi, sekaligus membantu siswa mengingat materi dengan lebih baik. Menurut Farida et al., (2022:55) penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Munir (dalam Widyahabsari et al., 2023:590) media video animasi memiliki sejumlah kelebihan, antara lain penyampaian materi menjadi lebih efektif, cepat, dan dapat diulang sesuai kebutuhan. Selain itu, media video animasi memiliki daya tahan lama dan dapat digunakan berulang dengan risiko kerusakan yang rendah. Di samping berbagai kelebihan tersebut, media video animasi juga memiliki kelemahan. Menurut Febiyanti & Muhroji (2024:86) kelemahan media video animasi terletak pada proses pembuatannya, hal ini dikarenakan membutuhkan waktu yang cukup lama, ruang penyimpanan yang cukup besar, serta memerlukan kemampuan khusus dalam menyusun video animasi.

Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana pembuatan media video animasi. Pemilihan aplikasi Canva didasarkan pada sejumlah keunggulan, seperti fitur desain yang lengkap, terdapat berbagai template animasi dan elemen visual yang dapat membantu dalam merancang media serta aksesibilitas yang mudah digunakan. Kelebihan aplikasi Canva menurut Janah et al., (2023:141) yaitu

dapat mempermudah dalam membuat desain yang sesuai keinginan atau kebutuhan pengguna, Canva menyediakan berbagai template gratis, dan mudah dijangkau dan dimanfaatkan oleh siapapun.

Dengan demikian, penggunaan video animasi diharapkan dapat meningkatkan perhatian siswa, menumbuhkan minat belajar, serta memperkuat pemahaman mereka terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas VI SD 182 Pekanbaru".**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE. Namun, dalam penelitian ini peneliti hanya melaksanakan sampai pada tahap pengembangan (*Development*), yang mencakup proses pembuatan media, validasi oleh para ahli, serta pengumpulan respon dari guru dan siswa. Penellitian ini akan dilaksanakan di kelas IV B SD Negeri 182 Pekanbaru. Data dalam penelitian ini berupa data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh langsung dari wawancara guru dan siswa, validasi, serta respon guru dan siswa. Sedangkan data sekunder diperoleh dari buku dan jurnal yang relevan dengan penelitian ini. Subjek penelitian pada penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas IV SDN 182 Pekanbaru, serta 6 validator yang mencakup 2 ahli materi, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli media.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu wawancara dan angket. Instrument penelitian berupa lembar wawancara, lembar validasi, dan lembar angket respon. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh melalui komentar dan saran yang diberikan oleh validator, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari skor validasi serta respon guru dan siswa.

Uji validasi media akan diukur menggunakan skala likert. Adapun rumus yang digunakan peneliti untuk mengolah data diadopsi dari Gulo & Harefa (2022) sebagai berikut ini:

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

Berdasarkan persentase kevalidan yang diperoleh, peneliti kemudian menetapkan kriteria kevalidan produk yang disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk

Kategori	Skor
Sangat Valid	81% - 100%
Valid	61% - 80%
Cukup Valid	41% - 60%
Tidak Valid	< 40%

Sumber: Gulo & Harefa (2022) dimodifikasi oleh peneliti.

Proses validasi dapat dinyatakan selesai apabila memperoleh nilai persentase atau skor sebesar 81%–100% dengan kategori sangat valid tanpa revisi.

Pengukuran angket respon guru menggunakan skala likert, dengan rumus yang diadopsi dari Wibowo et al (2022) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \; x \; 100\%$$

Angket respon siswa diukur menggunakan skala Guttman dengan rumus yang diadopsi dari Efendi et al., (2021) sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \; x \; 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

∑x = Jumlah skor yang diperoleh

∑i = Jumlah skor maksimal

Setelah melakukan perhitungan terhadap angket respon guru dan siswa, tingkat persentasenya dapat dikonfirmasi berdasarkan kriteria berikut:

Tabel 2. Kriteria Respon Guru dan Siswa

Kategori	Skor
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup Baik	41% - 60%
Kurang Baik	< 40%

Sumber: Efendi et al., (2021) dimodifikasi oleh peneliti.

Hasil angket respon guru dan siswa dinyatakan selesai apabila mencapai persentase atau skor sebesar 81%–100% dengan kategori sangat baik.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi pada materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas IV di SDN 182 Pekanbaru. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE. Namun, dalam pelaksanaannya, peneliti hanya menerapkan tiga tahapan pertama,

yakni analisis, desain, dan pengembangan. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan pengalaman peneliti dalam melaksanakan tahap implementasi serta evaluasi secara menyeluruh di lingkungan sekolah.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh informasi terkait kurikulum, serta kebutuhan guru dan siswa yang menjadi dasar dalam pengembangan media video animasi.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tujuan pembelajaran (TP) pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar yang akan dikembangkan dalam media video animasi. Adapun tujuan pembelajaran pada materi ini yaitu: 1) Siswa dapat mengetahui dan menyebutkan nilai-nilai yang terkandung dalam setiap sila Pancasila; 2) Siswa mampu menunjukkan sikap sesuai nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, baik dirumah, sekolah, maupun masyarakat.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan guru dilakukan untuk mengetahui harapan guru terhadap media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SDN 182 Pekanbaru, diperoleh informasi bahwa pembelajaran telah menggunakan buku teks dan slide presentasi, namun media tersebut belum optimal membantu pemahaman siswa. Selain itu, keterbatasan waktu menjadi kendala dalam pembuatan media pembelajaran. Oleh karena itu, guru berharap tersedianya media pembelajaran yang inovatif, kreatif, berbasis teknologi, dan interakti. Terkait video animasi, guru mengharapkan adanya tampilan karakter guru disertai kuis berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

c. Analisis Kebutuhan Siswa

Analisis kebutuhan siswa dilakukan untuk mengetahui harapan siswa terhadap media pembelajaran pada materi nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan wawancara dengan tiga siswa, diketahui bahwa materi tersebut masih membingungkan dan belum sepenuhnya dipahami. Siswa mengharapkan media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, dilengkapi gambar atau animasi serta kuis agar pembelajaran tidak membosankan. Selain itu, siswa juga

menunjukkan ketertarikan terhadap media video animasi. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media video animasi sebagai solusi untuk membantu guru dalam menjelaskan materi dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

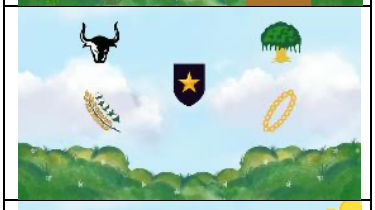
2. Tahap Desain (*Design*)

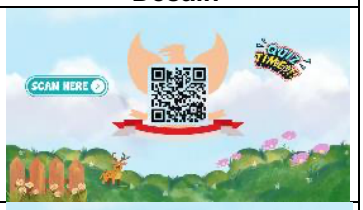
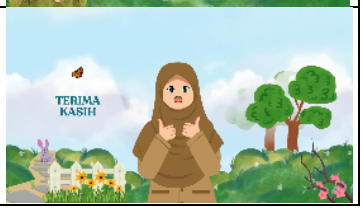
Tahapan ini mencakup perancangan dan pembuatan media video animasi sebagai langkah penting untuk memastikan media yang dihasilkan menarik secara visual dan efektif mendukung proses pembelajaran. Tahap desain dilakukan berdasarkan data dan informasi yang diperoleh pada tahap analisis. Adapun langkah-langkah pembuatan media video animasi sebagai berikut:

a. Pemilihan aplikasi dan *website*
b. Membuat desain baru dan *background* media
c. Desain cover media video animasi
d. Penambahan tujuan pembelajaran
e. Penyajian materi
f. Kesimpulan materi
g. Penambahan kuis

Berikut ini disajikan media video animasi yang telah dirancang oleh peneliti:

Tabel 3. Desain Media Video Animasi

Komponen	Desain
Cover	
Tujuan Pembelajaran	
Materi	   
Kesimpulan	
Pertanyaan	

Komponen	Desain
Kuis	
Penutup	

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

a. Validasi

Pada tahap validasi, peneliti menindaklanjuti saran dan komentar dari validator untuk menyempurnakan media yang dikembangkan agar lebih optimal. Berikut disajikan hasil validasi media video animasi pada materi nilai-nilai Pancasila kelas IV sekolah dasar:

1) Validasi Aspek Materi

Validasi aspek materi dilakukan oleh dua validator, yaitu Bapak MN selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau dan Bapak RHG sebagai guru di SDN 182 Pekanbaru. Validasi oleh Bapak MN dilaksanakan pada 18 November 2025, sedangkan validasi oleh Bapak RHG dilakukan pada 30 Oktober 2025, dengan prosedur memperlihatkan media video animasi secara langsung dan menyerahkan lembar penilaian untuk diisi. Berikut disajikan tabel hasil validasi aspek materi:

Tabel 4. Hasil Validasi 1 Aspek Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
MN	59	64	92,19 %	Sangat Valid
RHG	61	64	95,31 %	Sangat Valid
Rata-Rata Aspek Materi			**96,73 %**	**Sangat Valid**

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan tabel di atas, media video animasi memperoleh skor 92,19% dari Bapak MN dan 95,31% dari Bapak RHG, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Rata-rata skor validasi aspek materi mencapai 96,73%, sehingga media video animasi tergolong sangat valid secara kualitatif. Bapak MN menyatakan media layak digunakan tanpa revisi, sedangkan Bapak RHG menilai media sudah baik dengan saran perbaikan kecil pada penggunaan bahasa agar lebih mudah dipahami siswa. Meskipun demikian, kedua validator menyatakan media layak digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, validasi aspek materi telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu persentase 81%–100% dengan kategori sangat valid, sehingga

peneliti tidak melanjutkan ke tahap validasi kedua.

2) Validasi Aspek Bahasa

Validasi aspek bahasa dilakukan oleh dua validator, yaitu Bapak L selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Islam Riau dan Ibu GIS sebagai guru di SDN 182 Pekanbaru. Validasi oleh Bapak L dilaksanakan pada 3 Desember 2025, sedangkan validasi oleh Ibu GIS dilakukan pada 30 Oktober 2025, dengan prosedur memperlihatkan media secara langsung dan mengisi lembar validasi. Hasil penilaian kedua validator disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Validasi 1 Aspek Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
L	52	60	86,67 %	Sangat Valid
GIS	57	60	95%	Sangat Valid
Rata-Rata Aspek Bahasa			**91,23 %**	**Sangat Valid**

Sumber: Data olahan peneliti

Hasil validasi tahap pertama pada aspek bahasa memperoleh skor 86,67% dari Bapak L dan 95% dari Ibu GIS, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Rata-rata skor aspek bahasa mencapai 91,23%, sehingga media video animasi tergolong sangat valid secara kualitatif. Bapak L menyatakan media layak digunakan tanpa revisi, sedangkan Ibu GIS menilai media sudah menarik dan mudah dipahami, dengan saran agar tampilan dibuat lebih kreatif untuk meningkatkan semangat peserta didik. Meskipun demikian, kedua validator menyatakan media layak digunakan tanpa revisi. Oleh karena itu, validasi aspek bahasa dinyatakan selesai pada tahap pertama.

3) Validasi Aspek Media

Validasi aspek media dilakukan bersama Bapak AS, dosen Pendidikan Akuntansi Universitas Islam Riau, dan Ibu RH, guru di SDN 182 Pekanbaru. Validasi oleh Bapak AS dilaksanakan pada 11 November 2025, sedangkan validasi oleh Ibu RH dilakukan pada 30 Oktober 2025, dengan prosedur menunjukkan media video animasi secara langsung dan mengisi lembar validasi.

Tabel 6. Hasil Validasi 1 Aspek Media

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
AS	49	56	87,5%	Sangat Valid
RH	56	56	100%	Sangat Valid
Rata-Rata Aspek Media			**87,5%**	**Sangat Valid**

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan hasil validasi, Bapak AS memberikan skor 87,5% dan Ibu RH memberikan skor 100%, yang keduanya termasuk kategori sangat valid. Rata-rata nilai kedua validator mencapai 87,5%, sehingga aspek media video animasi tergolong sangat valid secara kualitatif. Bapak AS menyarankan agar efek tulisan dibuat tidak bergerak, sedangkan Ibu RH menilai media sudah sangat baik dan perlu dipertahankan serta ditingkatkan. Kedua validator menyatakan media layak digunakan tanpa revisi. Dengan demikian, validasi aspek media telah memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu skor 81%–100% dengan kategori sangat valid, sehingga tidak dilakukan validasi tahap kedua.

Secara keseluruhan, media video animasi dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran berdasarkan hasil validasi aspek materi, bahasa, dan media.

b. Respon Guru dan Siswa

Peneliti melanjutkan ke tahap respon guru dan siswa untuk mengetahui kesesuaian media video animasi dengan harapan pengguna. Tahap ini melibatkan satu guru kelas IV dan enam siswa kelas IV. Kegiatan dilakukan dengan menampilkan media video animasi, kemudian guru dan siswa mengisi angket respon. Hasil respon guru disajikan pada tabel berikut:

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru Kelas IV

No	Aspek Penilaian	Persentase	Kategori
1.	Penyajian Materi	100%	Sangat Baik
2.	Kemudahan Penggunaan		
3.	Desain dan Kualitas Media		
Rata-Rata Respon Guru		**100%**	**Sangat Baik**

Sumber: Data olahan peneliti

Berdasarkan tabel diatas, guru kelas IV memberikan respon dengan rata-rata 100% yang menunjukkan bahwa media video animasi berada pada kategori sangat baik. selanjutnya disajikan hasil respon dari siswa kelas IV:

Tabel 8. Hasil Respon Siswa Kelas IV

No	Nama Siswa	Persentase	Kategori
1.	AS	83,33%	Sangat Baik
2.	SQ	83,33%	Sangat Baik
3.	NA	83,33%	Sangat Baik
4.	NS	83,33%	Sangat Baik
5.	A	83,33%	Sangat Baik
6.	NR	91,67%	Sangat Baik
Rata-Rata Respon Siswa		**84,72%**	**Sangat Baik**

Sumber: Data olahan peneliti.

Berdasarkan hasil respon guru dan siswa, kegiatan ini dinyatakan selesai karena memenuhi kriteria yang ditetapkan, yaitu skor 81%–100% dengan kategori sangat baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan telah sesuai dengan harapan guru dan siswa. Menurut Intaniasari & Utami (2022) respon siswa yang positif terhadap media pembelajaran membuat proses belajar terasa lebih menyenangkan dan jauh dari kesan monoton.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Isti et al., (2020) yang berjudul "Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar". Hasil validasi oleh para ahli dalam penelitian ini menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 86,5%, yang termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga media dinyatakan memenuhi standar untuk digunakan dalam pembelajaran. Selanjutnya penelitian oleh Azizah et al., (2024) dengan judul "Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo". Hasil validasi oleh tiga ahli yakni bahasa, materi, dan media menunjukkan skor rata-rata 0,82, yang berada dalam kategori sangat valid, sehingga media dinyatakan layak digunakan. Penilaian kepraktisan oleh guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan skor rata-rata 90%, yang mengindikasikan bahwa media mudah digunakan dan diterima dengan baik dalam pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan produk yang dikembangkan berupa media video animasi yang menampilkan materi nilai-nilai Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Penilaian pada aspek materi memperoleh rata-rata 96,73%, bahasa 91,23%, dan media 87,5%, seluruhnya menunjukkan kategori sangat valid. Selain itu, respon guru mencapai rata-rata 100%, sementara respon siswa sebesar 84,72%, keduanya berada pada kategori sangat baik. Secara keseluruhan, hasil validasi terhadap media video animasi menunjukkan nilai rata-rata 91,82%. Kemudian respon guru dan siswa memperoleh rata-rata 92,36%. Hal ini menunjukkan bahwa media

video animasi yang dikembangkan telah layak digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

Azizah, V. N., Charli, L., & Egok, A. S. (2024). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Tegalrejo. *LJESE. Linggau Jurnal of Elementary School Education, 4*(1), 176–186. https://doi.org/10.55526/ljese.v4i1.666

Damayanti, S. P. I. (2021). *Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada Siswa Kelas IV SDN 33 Lebong*. CV. Tatakata Grafika.

Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika, 10*(2), 49. https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763

Farida, C., Destiniar, & 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

Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan, 1*(1), 291–299. https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40

Hapsari, G. P. P. , & Z. Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu, 5*(4), 2384–2394. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Intaniasari, Y., & Utami, R. D. (2022). Menumbuhkan Antusiasme Belajar Siswa Sekolah Dasar Melalui Media Audio-Visual Dalam Pembelajaran. *Buletin*

Literasi Budaya, 4(1), 25–34. https://doi.org/10.23917/blbs.v4i1.17752

Isti, L. A., Agustiningsih, & Wardoyo, A. A. (2020). 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

Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar, 11*(1), 138–146. https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716

Nurfadhillah, S., Andriyanto, A, Shadiqa, C. D, Refaldi, R. R, & Hasri, T. N. (2021). Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1. https://doi.org/10.36088/bintang.v3i1.1290

Rahman, E. Y., dkk. (2023). *Peran Guru Dalam Dunia Pendidikan*. PT. Mafy Literasi Inonesia.

Rosyada, H. A., & Ansori, I. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pakintelan 02. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(2), 4750–4762. https://www.journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/14311

Wibowo, V. R., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality pada Materi Penggolongan Hewan Kelas V Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas, 3*(1), 58–69. https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.119

Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan*

Pembelajaran), 6, 587–594. https://proceeding.unpkediri.ac.id/index.php/semdikjar/article/view/3856/2702