

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI NILAI-NILAI PANCASILA SEBAGAI
MEDIA PENGUATAN KARAKTER SISWA KELAS II SD INPRES MAWANG
KABUPATEN GOWA**

Rahmawati Patta¹, Siti Raihan², Rahmawati Amir³

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Makassar

¹rahmapatta02@gmail.com, ²sitiraihan@unm.ac.id, ³rahmawatiamir21@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop an animated video media of Pancasila values as a medium for strengthening the character of the second grade students of SD Inpres Mawang, Gowa Regency. The type of research used is Development Research (R&D) using the ADDIE model which consists of 5 stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The instrument in this study used a questionnaire aimed at media experts and material experts to assess the validity of the product, and was addressed to students and teachers to assess the feasibility of the product. The results of the validation by media experts on animated videos obtained very valid criteria. The results of the validation by material experts on animated videos obtained very valid criteria. The results of student responses/responses obtained very decent criteria. While the results of the teacher's response/response obtained very decent criteria. With the results of this study, it can be an additional reference for further research and become an innovation in developing learning media, especially in elementary school.

Keywords: animated video, Pancasila values, character

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter siswa kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Pengembangan (R&D) menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu Analisis (*Analysis*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Instrumen pada penelitian ini menggunakan angket yang ditujukan kepada ahli media dan ahli materi untuk menilai kevalidan produk, serta ditujukan kepada siswa dan guru untuk menilai kelayakan produk. Hasil validasi oleh ahli media terhadap video animasi memperoleh kriteria sangat valid. Hasil validasi oleh ahli materi terhadap video animasi memperoleh kriteria sangat valid. Hasil tanggapan/respon siswa memperoleh kriteria sangat layak. Sedangkan hasil tanggapan/respon guru memperoleh kriteria sangat layak. Dengan adanya hasil penelitian ini, dapat menjadi tambahan referensi untuk penelitian selanjutnya dan menjadi inovasi

dalam mengembangkan media pembelajaran terutama pada bangku Sekolah Dasar.

Kata Kunci: video animasi, nilai-nilai Pancasila, karakter

A. Pendahuluan

Pancasila merupakan ideologi bangsa Indonesia dan juga menjadi pandangan hidup. Sebagai pandangan hidup, Pancasila memiliki nilai-nilai luhur yang telah digagas dan dikaji oleh para tokoh terdahulu. Pancasila dianggap memiliki nilai-nilai paling sesuai untuk menuntun keberlangsungan hidup bangsa dan negara Indonesia. Nilai-nilai tersebut memperhatikan segala aspek dalam kehidupan sehingga mengalami ketimpangan-ketimpangan yang mengakibatkan pudarnya nilai-nilai Pancasila (Fatimah & Dewi, 2021). Pentingnya memahami pancasila tidak hanya mengerti namun juga mengamalkan dan melaksanakan nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila sebagai penguatan karakter.

Karakter adalah watak, tabiat, akhlak, atau kepribadian seseorang yang terbentuk dari hasil internalisasi berbagai kebijakan yang diyakini dan digunakan sebagai landasan untuk cara pandang, berpikir, bersikap, dan bertindak. Pendidikan merupakan

ujung tombak untuk mengembangkan kemampuan dan watak serta peradaban bangsa (Suwartini, 2017).

Pendidikan Pancasila termasuk upaya dalam pembentukan karakter bangsa. Salah satunya terdapat pada bangku sekolah dasar dan berkewajiban mengembangkan karakter siswa sebagai lanjutan dari pendidikan karakter dari jenjang pendidikan sebelumnya yaitu taman kanak-kanak maupun pendidikan di keluarga. Karena proses pengembangan nilai-nilai karakter merupakan sebuah proses panjang dari awal siswa masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan maka penguatan karakter perlu digalakkan secara berkelanjutan. Pembentukan karakter merupakan wujud nyata dalam membangun karakter bangsa sesuai nilai-nilai pancasila dan UUD 1945. Pada setiap sila terdapat nilai-nilai karakter yang terkandung. Pada sila pertama mencerminkan karakter religius, nilai yang mengindikasikan hubungan manusia dengan Tuhan. Pada sila kedua, terkait dengan kemanusiaan

mencerminkan karakter peduli sosial. Mengindikasikan hubungan hidup sesama manusia. Sementara sila ketiga, yakni persatuan. Mencerminkan karakter patriotisme dan kebersamaan. Pada sila keempat, merujuk pada kerakyatan dalam kehidupan bermasyarakat. Sila yang mencerminkan karakter demokratis. Terakhir, pada sila kelima keadilan mencerminkan karakter adil. Adil bagi semua pihak tanpa pandang bulu.

Memasuki abad ke-21 persoalan karakter menjadi sorotan tajam masyarakat. Sorotan itu mengenai berbagai aspek kehidupan yang tertuang dalam berbagai tulisan di media cetak, wawancara, dialog, dan gelar wicara di media elektronik. Mustari (Made and Ratih, 2018) menyatakan ada dua persoalan pembangunan karakter yang sedang dihadapi, yaitu persoalan makro dan persoalan mikro. Persoalan makro: (1) disorientasi dan belum dihayatinya nilai-nilai Pancasila sebagai ideologi bangsa, (2) keterbatasan perangkat kebijakan terpadu nilai Pancasila, (3) bergesernya nilai etika dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, (4) memudarnya kesadaran nilai-nilai

budaya bangsa, (5) ancaman disintegrasi bangsa, dan (6) melemahnya kemandirian bangsa. Persoalan mikro: (1) tawuran pelajar, (2) penyalahgunaan obat-obat terlarang, (3) pelanggaran disiplin, (4) kurangnya kesadaran akan kebersihan, (5) merosotnya budaya antri, dan lain sebagainya.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 03 Januari sampai 04 Januari 2022 di SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa peneliti menemukan beberapa masalah yaitu pertama, masalah sikap dan karakter siswa masih menjadi keprihatinan para guru. Permasalahan yang dimana sikap yang sering terjadi di dalam kelas yaitu ada beberapa siswa ketika meminta bantuan kepada temannya yang pintar mengenai tugas pada mata pelajaran tersebut temannya tidak memberikan bantuan namun marah dan mendorong temannya, selain itu juga kurangnya saling toleransi sesama teman kelas yaitu mengganggu teman dari agama lain saat menjalankan kewajiban masing-masing, tidak menerima pendapat temannya ketika berdiskusi, dan mengejek hasil karya temannya ketika di berikan tugas

menggambar. Hal tersebut dikarenakan siswa masih belum memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Survei badan pusat statistik tahun 2010 menunjukkan temuan bahwa masyarakat masih membutuhkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Dari 12.000 responden, 79,26% menyatakan pancasila penting untuk dipertahankan, 89% berpendapat bahwa timbulnya permasalahan bangsa karena kurangnya pemahaman nilai-nilai pancasila (Purwanti & Tyesta, 2011). Masalah kedua, belum adanya inovasi media dengan bertemakan nilai-nilai Pancasila yang dibuat oleh guru sebagai alat bantu berupa penyajian gambar yang bergerak disertai dengan suara seperti media pembelajaran audio visual untuk memberikan pemahaman kepada siswa di sekolah akan pentingnya nilai-nilai pancasila. Ketiga, guru membutuhkan media pembelajaran dalam membantu memberikan penerapan nilai-nilai pancasila untuk mengatasi kebiasaan buruk siswa. Maka dari itu, peneliti memberikan solusi berupa media video animasi.

Video animasi merupakan alat untuk membantu proses

pembelajaran yang berupa gambar yang bergerak seperti hidup (Agustien, 2018). Menurut Permata dan Hapsari (2021), video animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Animasi memiliki dua kekuatan yang mempengaruhi proses kognitif siswa yaitu visual dan audio. Kedua unsur ini lebih memudahkan siswa belajar jika dibandingkan dengan menggunakan kata-kata saja. Dasar pemikiran prinsip ini ialah siswa dapat membangun hubungan pengetahuan ketika kata-kata dan gambar disajikan secara bersamaan dari pada hanya menggunakan kata-kata saja.

Ade (2017) meneliti tentang penggunaan animasi, narasi, dan teks sebagai cara untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran. Penggabungan ketiga unsur tersebut ternyata mampu meningkatkan daya ingat siswa dan siswa dapat mengimplementasikan pengetahuannya. Penelitian sejenis juga dilakukan oleh Oktavia (2018) yang menunjukkan bahwa presentasi multimedia yang memuat animasi ternyata mampu menarik minat siswa, keterlibatan dalam belajar,

membuat pembelajaran menyenangkan, dan siswa mulai menyukai pembelajaran.

Dapat disimpulkan hal yang menjadi daya tarik adalah penggunaan audio, visual maupun animasi yang memberikan pilihan belajar visual dan audio dibandingkan audio saja. Hasil-hasil penelitian tersebut merupakan acuan untuk memanfaatkan animasi dalam peningkatan daya ingat siswa dan peningkatan karakter siswa. Berdasarkan pembahasan di atas, maka mendorong penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi Nilai-Nilai Pancasila sebagai Media Penguatan Karakter Siswa Kelas II Sekolah Dasar”.

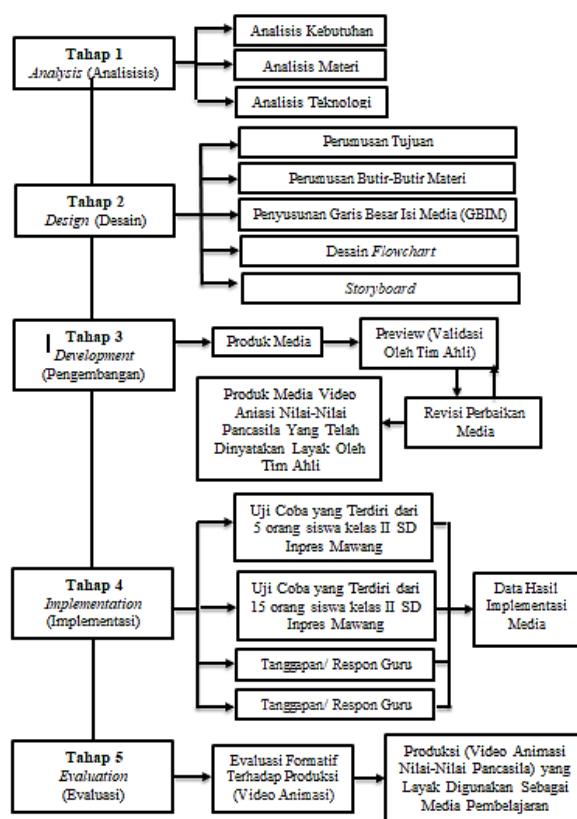
B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau *Research & Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.

Waktu penelitian ini dilaksanakan sejak tanggal 25 April 2022 sampai dengan 25 Juni 2022. Tempat pelaksanaan penelitian yaitu di kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa.

Desain penelitian ini menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian dalam uji coba produk yaitu kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa dengan jumlah siswa sebanyak 20 orang. Penggunaan subjek penelitian pada siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil dan kelompok besar. Guru kelas II yaitu Ibu Asliyah Eddy Yusuf, S.Pd.

Berikut gambar prosedur penelitian pengembangan media.



Gambar 1. Prosedur Pengembangan Video Animasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Angket
2. Wawancara
3. Dokumentasi

Data yang akan diperoleh dalam penelitian ini adalah data kualitatif berupa lembar validasi dari tim ahli, siswa dan guru yang berisi tanggapan, saran dan masukan. Sedangkan data kuantitatif, data yang didapat berupa penilaian terhadap pengembangan produk yang diperoleh dari validasi ahli media, ahli

materi, dan respons pengguna (siswa dan guru). Lalu data tersebut dianalisis dan diolah secara deskriptif menjadi data interval menggunakan skala *Likert*, berikut prosedur teknik analisis data penelitian:

1. Format instrumen validasi ahli media dan ahli materi serta angket respon/tanggapan guru dan siswa. Dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Format Pernyataan Skala *Likert*

Pernyataan Sikap	Sangat Baik/ Sangat Setuju/ Sangat Menarik	Baik/ Setuju/ Menarik	Ragu-ragu	Tidak Baik/ Tidak Setuju/ Tidak Menarik	Sangat Tidak Baik/ Sangat Tidak Setuju/ Sangat Tidak Menarik
Pernyataan Positif	5	4	3	2	1

Sumber : Sukardi (Ulyawati, 2019)

2. Kemudian untuk mengetahui data kuantitatif terhadap seberapa besar persentase hasil kelayakan dari media jika dibandingkan dengan yang diharapkan oleh peneliti digunakan rumus persentase menurut Sugiyono (2019) yaitu:

$$\text{Kelayakan \%} = \frac{\text{Nilai Kenyataan}}{\text{Nilai yang diharapkan}} \times 100\%$$

Keterangan:

Nilai kenyataan = hasil dari instrumen yang telah diidi validator/ responden

Nilai diharapkan = hasil skor dari

instrumen dengan asumsi setiap butir dijawab sangat baik atau skor 5.

3. Selain data kuantitatif dihitung, hasil perhitungan tersebut dikonversi menjadi nilai kualitatif berupa kriteria kelayakan yang dapat dilihat pada tabel 3.9.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan penelitian dengan judul “Pengembangan video animasi nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter siswa kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa” dilaksanakan mulai bulan April sampai bulan juni 2022 dengan populasi berjumlah 20 orang siswa kelas II SD Inpres Mawang. Jenis penelitian yang dilaksanakan ialah penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE yang diuji kelayakan berdasarkan validasi ahli media dan ahli materi serta penilaian berupa respon pengguna yang diberikan oleh siswa dan guru kelas II.

1. Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, pengembang menganalisis masalah kebutuhan, materi, dan juga teknologi. Adapun hasil analisis yang

dilakukan akan dijabarkan sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah analisis yang diperlukan untuk menemukan permasalahan pembelajaran, penggunaan media, guru dan juga siswa. Dari hasil observasi awal permasalahan yang ditemukan yaitu pertama, masalah sikap dan karakter siswa masih menjadi keprihatinan para guru. Permasalahan yang dimana sikap yang sering terjadi di dalam kelas yaitu ada beberapa siswa ketika meminta bantuan kepada temannya yang pintar mengenai tugas pada mata pelajaran tersebut namun temannya tidak memberikan bantuan namun marah dan mendorong temannya, selain itu juga kurangnya saling toleransi sesama teman kelas yaitu mengganggu teman dari agama lain saat menjalankan kewajiban masing-masing, tidak menerima pendapat temannya ketika berdiskusi, dan mengejek hasil karya temannya ketika di berikan tugas menggambar. dimana kurangnya toleransi, kurangnya sikap tolong menolong sesama teman dan masih sering terjadi saling mengejek dan

merendahkan teman sebayanya sendiri. Hal tersebut dikarenakan siswa masih belum memahami nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila serta tidak adanya inofasi media dengan bertemakan penanaman nilai-nilai Pancasila sebagai penguatan karakter siswa. Maka dari itu, solusi peneliti berupa media video animasi yang didalamnya terdapat contoh karakter dari penerapan nilai-nilai Pancasila.

b. Analisis Materi

Analisis materi merupakan tahap menentukan materi yang sesuai untuk digunakan dalam memenuhi kebutuhan pengembangan media. Oleh karena itu, materi yang dituangkan dalam pengembangan media berupa nilai-nilai yang diambil dari Pancasila untuk menguatkan karakter seperti toleransi beragama, membantu teman, bersama-sama membantu orang yang sedang kesusahan, bermusyawarah dalam mengambil keputusan, dan menghargai hasil karya orang lain yang dirancang dalam sebuah media video animasi.

c. Analisis teknologi

Analisis teknologi merupakan proses analisis yang dilakukan untuk

mengetahui apakah tempat yang dijadikan objek penelitian mendukung terlaksananya penelitian. Untuk SD Inpres Mawang memiliki sarana dan prasarana yang cukup memadai dan mendukung proses pembelajaran dimana terdapat proyektor, spiker, maupun tv hanya saja belum termanfaatkan secara optimal.

2. Desain (Design)

Tujuan tahap desain yakni untuk mempersiapkan isi media yang akan dikembangkan. Adapun tahapan desain yaitu:

a. Perumusan tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai menggunakan video animasi nilai-nilai Pancasila didasarkan pada hasil analisis kebutuhan dan kurikulum yang berlaku di SD Inpres Mawang.

b. Perumusan butir-butir materi

Perumusan butir-butir yang dimuat dalam produk video animasi nilai-nilai Pancasila didasarkan pada hasil rumusan tujuan.

c. Penyusunan garis besar isi media(GBIM)

Garis Besar Isi Media (GBIM) mengarah pada penyusunan topik isi produk media dan pokok-pokok

materi. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan dan analisis materi produk media yang dibutuhkan dapat dirumuskan susunan GBIM video animasi nilai-nilai Pancasila dalam bentuk tampilan draft media dalam bentuk *flowchart*.

d. Storyboard

Storyboard merupakan pengembangan dari *flowchart* yang memvisualisasikan tentang penyajian gambar yang jelas mengenai konten pembelajaran.

e. Flowchart

Flowchart atau yang biasa disebut dengan bagan alir merupakan alir kerja atau tahapan atau langkah-langkah kerja dalam bentuk simbol-simbol grafis tertentu yang urutannya dihubungkan dengan tanda panah.

3. Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan proses pembuatan video animasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan pada tahap desain. Setelah dilakukan pembuatan produk, kemudian dilakukan validasi oleh tim ahli baik ahli media maupun ahli materi untuk mengukur sejauh mana kevalidan produk yang telah dikembangkan dan

dilanjutkan dengan revisi apabila terdapat saran perbaikan. Adapun hasil validasi ahli media dan validasi ahli materi sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan oleh Hartoto, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Negeri Makassar Program Studi PGSD. Hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media dari video animasi dapat dilihat pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Persentase	Keterangan
Fungsi dan Manfaat	100 %	Sangat Valid
Visual	92 %	Sangat valid
Audio	80 %	Valid
Tipografi	100 %	Sangat Valid
Bahasa	100 %	Sangat Valid
Jumlah	94 %	Sangat Valid

Tabel 2 tersebut merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media pada tiap-tiap aspek. Aspek fungsi dan manfaat memperoleh skor 5 dengan skor maksimal adalah 5, maka persentasenya = $\frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Aspek visual memperoleh skor 23 dengan skor

maksimal adalah 25, maka persentasenya $\frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Aspek audio memperoleh skor 4 dengan skor maksimal adalah 5, maka persentasenya $\frac{4}{5} \times 100\% = 80\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria valid. Aspek tipografi memperoleh skor 10 dengan skor maksimal adalah 10, maka persentasenya $\frac{10}{10} \times 100\% = 100\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Aspek bahasa memperoleh skor 5 dengan skor maksimal adalah 5, maka persentasenya $\frac{5}{5} \times 100\% = 100\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 47 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentasenya $= \frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh Dra. Amrah, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Universitas Negeri Makassar Program Studi PGSD. Berikut ini merupakan hasil validasi oleh ahli materi. Hasil validasi dari

ahli materi dapat dilihat pada tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Persentase	Keterangan
Isi	85,7 %	Sangat Valid
Bahasa dan Tampilan	86,6 %	Sangat Valid
Jumlah	86 %	Sangat Valid

Tabel 3. diatas merupakan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi pada setiap aspek. Aspek isi memperoleh skor 30 dengan skor maksimal adalah 35, maka persentasenya $= \frac{30}{35} \times 100\% = 85,7\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Dan aspek bahasa dan tampilan memperoleh skor 13 dengan skor maksimal adalah 15, maka persentase $\frac{13}{15} \times 100\% = 86,6\%$ sehingga termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Sehingga diperoleh skor secara keseluruhan sebanyak 43 dengan skor maksimal adalah 50, maka persentase $= \frac{43}{50} \times 100\% = 86\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi atau pelaksanaan dapat dikatakan sebagai tahap penerapan sekaligus pengujian

produk baru. Dalam tahap implementasi peneliti akan melakukan pelaksanaan uji coba media video animasi nilai-nilai Pancasila.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil terdiri dari 5 orang siswa kelas II SD Inpres Mawang yang dipilih secara acak. Pengambilan data uji kelompok kecil dilakukan oleh peneliti pada tanggal 11 Juni 2022. Dalam uji coba ini, masing-masing siswa memberikan penilaian terhadap video animasi yang dikembangkan.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Kelompok Kecil

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar terdiri dari 15 orang siswa kelas II SD Inpres Mawang yang dipilih secara acak. Pengambilan data uji kelompok besar dilakukan oleh peneliti pada tanggal 17 Juni 2022. Dalam uji coba ini, masing-masing siswa memberikan penilaian terhadap video

animasi yang dikembangkan. berikut dokumentasi pelaksanaan uji kelompok besar.



Gambar 2. Dokumentasi Pelaksanaan Uji Kelompok Besar

c. Respon/Tanggapan Guru

Uji coba kelayakan media video animasi nilai-nilai pancasila juga dinilai kelayakannya oleh wali kelas II SD Inpres Mawang yaitu ibu Asliyah Eddy Yusuf, S.Pd. melalui angket respon/tanggapan guru. Berikut merupakan hasil penilaian angket respon/tanggapan guru.

Tabel 4. Data Hasil Angket Respon/Tanggapan Guru

Indikator yang Dinilai	Persentase	Keterangan
Aspek Materi	92%	Sangat Valid
Aspek Pemograman	90%	Sangat Valid
Aspek Audio dan Visual	100%	Sangat Valid
Jumlah	94%	Sangat valid

Tabel 4 tersebut merupakan hasil respon/ tanggapan guru terhadap penggunaan media video animasi nilai-nilai pancasila. Validasi

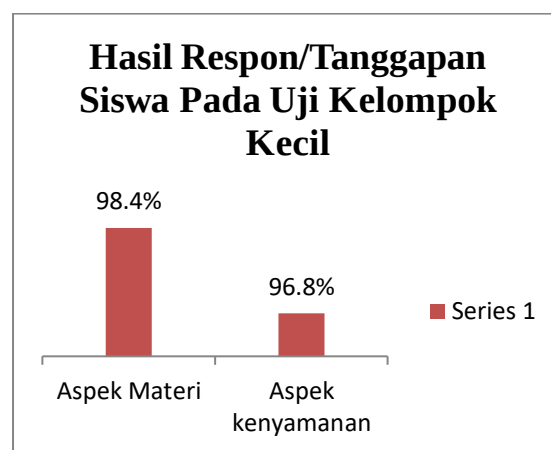
yang telah dilakukan oleh guru atau wali kelas II pada tiap indikator atau aspek yang dinilai. Aspek materi memperoleh skor 23 dengan skor maksimal 25, maka persentasinya = $\frac{23}{25} \times 100\% = 92\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Aspek Pemograman memperoleh skor 9 dengan skor maksimal 10, maka persentasinya = $\frac{9}{10} \times 100\% = 90\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Sedangkan aspek audio dan visual memperoleh skor 15 dengan skor maksimal 15, maka persentasinya = $\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$ termasuk ke dalam kriteria sangat valid. Jumlah keseluruhan aspek dari hasil penilaian guru, diperoleh skor 47 dengan skor maksimal adalah 50. Maka persentasenya = $\frac{47}{50} \times 100\% = 94\%$. Berdasarkan perhitungan tersebut, diperoleh hasil penilaian guru yaitu 94% dengan kategori sangat layak. Sehingga produk dapat digunakan untuk pembelajaran menurut persepsi guru.

d. Respon/ Tanggapan Siswa

Uji coba kelayakan media video animasi nilai-nilai pancasila dilakukan oleh 20 orang siswa kelas II yang dipilih secara acak.

Pengambilan data melalui uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa dan uji kelompok besar yang terdiri dari 16 siswa. Dimana angket yang diberikan terdiri dari 10 Pertanyaan (P). adapun hasil uji coba kelayakan, sebagai berikut.

1) Hasil Penilaian Respon/ Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Kecil

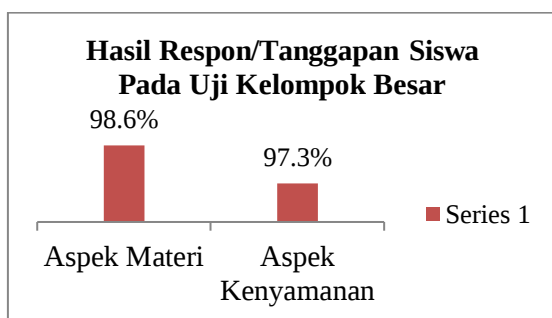


Gambar 3. Hasil Respon/Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Kecil

Gambar 3 tersebut merupakan hasil respon/tanggapan siswa pada uji kelompok kecil terhadap penggunaan media video animasi nilai-nilai pancasila. Respon/tanggapan yang telah dilakukan siswa pada tiap indikator atau aspek yang dinilai. Aspek materi memperoleh skor 123 dengan skor maksimal 125, maka persentasenya = $\frac{123}{125} \times 100\% = 98,4\%$ termasuk

kriteria sangat valid. Sedangkan aspek kenyamanan memperoleh skor 121 dengan skor maksimal 125, maka persentasenya $\frac{121}{125} \times 100\% = 96,8\%$ termasuk kriteria sangat valid. Jumlah keseluruhan persentase respon/tanggapan uji kelompok kecil memperoleh skor 244 dengan skor maksimal 250, maka persentasenya $= \frac{244}{250} \times 100\% = 97,6\%$ termasuk kriteria sangat valid. Sehingga, jumlah keseluruhan persentase respon/tanggapan uji kelompok kecil yaitu 97,6% termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

2) Hasil Penilaian Respon/Tanggapan Siswa Pada Uji Kelompok Besar



Gambar 4. Hasil Respon/Tanggapan Siswa Pada Uji kelompok Besar

Gambar 4 tersebut merupakan hasil respon,tanggapan siswa pada uji kelompok besar terhadap penggunaan media video animasi nilai-nilai Pancasila.

Respon/tanggapan yang telah dilakukan siswa pada tiap indikator atau aspek yang dinilai. Aspek materi memperoleh skor 370 dengan skor maksimal 375, maka persentasenya $= \frac{370}{375} \times 100\% = 98,6\%$ termasuk kriteria sangat valid. Sedangkan aspek kenyamanan memperoleh skor 365 dengan skor maksimal 375, maka persentasenya $\frac{365}{375} \times 100\% = 97,3\%$ termasuk kriteria sangat valid. Jumlah keseluruhan persentase respon/tanggapan uji kelompok besar memperoleh skor 735 dengan skor maksimal 750, maka persentasenya $= \frac{735}{750} \times 100\% = 98\%$. Jumlah keseluruhan persentase respon/tanggapan uji kelompok besar yaitu 98% termasuk ke dalam kriteria sangat valid.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini adalah evaluasi formatif. Evaluasi formatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah evaluasi lapangan yang diuraikan secara deskriptif. Sehingga tahap ini menitikberatkan pada komentar/saran terhadap video animasi nilai-nilai Pancasila. Berikut

komentar/saran dari guru dan siswa kelas II SD Inpres Mawang.

a) Guru/ wali kelas II

Ibu Asliyah Eddy Yusuf, S.Pd. sebagai wali kelas II memberikan komentar dan saran yaitu “Medianya sangat bermanfaat, membuat siswa tertarik dan senang. Dengan adanya animasi ini siswa dapat melihat penerapan nilai-nilai Pancasila yang ada di video animasi tersebut.

b) Siswa kelas II

Siswa kelas II sebanyak 20 orang yang telah mengikuti uji kelompok kecil dan uji kelompok besar memberikan komentar/saran terhadap media video animasi nilai-nilai Pancasila.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter mengacu pada model ADDIE yang melalui 5 tahapan proses yaitu tahap *Analysis* (Analisis), tahap *Design* (Desain), tahap *Development* (Pengembangan), tahap *Implementation* (Implementasi),

dan tahap *Evaluation* (Evaluasi).

2. Kelayakan video animasi nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter berdasarkan penilaian validator ahli materi mencapai persentase sebesar 86% termasuk ke dalam kriteria sangat valid dan penilaian validator ahli media mencapai persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat valid.
3. Respon pengguna terhadap video animasi nilai-nilai Pancasila sebagai media penguatan karakter berdasarkan hasil uji kelompok kecil dan kelompok besar siswa termasuk ke dalam kriteria sangat layak. Sedangkan untuk respon guru dengan persentase yang diperoleh sebesar 94% termasuk ke dalam kriteria sangat layak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade. 2017. Effect of multimedia instruction on senior secondary school students' achievement in physics. *European Journal of Educational Studies*. 3(3). 537-550.
<http://www.ozelacademy.com>.
- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno, S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman Di

Bondowoso Dengan Model
Addie Mata Pelajaran Sejarah
Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*,
5(1), 19.
<https://doi.org/10.19184/jukasi.v5i1.8010>

Made, D., & Ratih, A. (2018). *Animasi Pendidikan Untuk Meningkatkan Karakter Siswa*. 23(3), 183–192.

Fatimah, S., & Dewi, D. A. (2021). Pengimplementasian Nilai-Nilai Pancasila Dalam Membangun Karakter Jati Diri Anak Bangsa. *Antropocene : Jurnal Penelitian Ilmu Humaniora*, 1(5). Retrieved from <https://journal.actualinsight.com/index.php/antropocene/article/view/205>.

Permata, G., & Hapsari, P. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(4), 2384–2394.