

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI TERHADAP PENINGKATAN
PEMAHAMAN NILAI-NILAI PANCASILA PADA SISWA KELAS III DI SD
NEGERI 1 MONTONG TANGI**

Era Andini¹, Muhammad Husni², Iwan Usma Wardani³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Hamzanwadi

1andiniera8@gmail.com, 2mhd_husni@hamzanwadi.ac.id,

3iwanusmawardani7@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop animated video media to improve understanding of Pancasila values in third-grade students at SD Negeri 01 Montong Tangi. The research and development method used the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation). The subjects were 21 third-grade students. Instruments included validation by media and materials experts, teacher-student response questionnaires, and a pretest-posttest. Data were analyzed using quantitative descriptive methods to assess validity, practicality, and effectiveness.

Expert validation declared the media highly feasible, with scores of 74 from media experts and 73 from material experts. The practicality test received good ratings from teachers (score 50) and very good from students (average score 58.09), indicating ease of use. The results of the effectiveness test using pretests and posttests showed a clear improvement in student understanding after using the media. In conclusion, this media is valid, practical, and effective for Pancasila learning and is recommended for further implementation and development.

Keywords: Video Media, Animation, Pancasila Values

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III SD Negeri 01 Montong Tangi. Metode penelitian pengembangan menggunakan model ADDIE (analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi). Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas IIIA. Instrumen mencakup validasi ahli media dan materi, angket respon guru-siswa, serta tes pretest-posttest. Data dianalisis deskriptif kuantitatif untuk menilai validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Validasi ahli menyatakan media sangat layak, dengan skor 74 dari ahli media dan 73 dari ahli materi. Uji kepraktisan menunjukkan penilaian baik dari guru (skor 50) dan sangat baik dari siswa (rata-rata 58,09), menandakan kemudahan penggunaan. Hasil uji efektivitas melalui pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan yang jelas pada pemahaman siswa setelah menggunakan media. Kesimpulannya, media ini valid, praktis, dan efektif untuk pembelajaran Pancasila, serta direkomendasikan untuk diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: Media Video, Animasi, Nilai-Nilai Pancasila

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam membangun peradaban bangsa. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya, memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam hal ini, pendidikan Pancasila memiliki peranan penting sebagai dasar pembentukan karakter bangsa (Dachlan et al., 2024). Nilai-nilai Pancasila seperti Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan, dan Keadilan Sosial perlu ditanamkan sejak dini pada anak sekolah dasar.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa pembelajaran Pancasila sering kali masih bersifat hafalan. Siswa hanya mengingat sila-

sila Pancasila, tetapi kurang memahami makna dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan temuan awal di SD Negeri 1 Montong Tangi, di mana sebagian besar siswa kelas III hanya bisa menyebutkan sila-sila Pancasila, tetapi belum mampu memberikan contoh penerapan dalam sikap sehari-hari, seperti bekerja sama, menghargai pendapat teman, atau menunjukkan sikap adil. Selain itu, Guru juga masih terbatas menggunakan media, metode ceramah yang dominan sehingga pembelajaran menjadi pasif dan kurang menarik bagi siswa. Kondisi tersebut diperkuat oleh pendapat Magdalena et al. (2020) yang menjelaskan bahwa metode ceramah yang masih dominan di sekolah dasar cenderung membuat siswa pasif, kurang terlibat dalam pembelajaran, bahkan mudah bosan. Penelitian Septiyaningsih et al. (2025) juga mengungkapkan bahwa minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran turut berkontribusi terhadap rendahnya minat dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran

inovatif yang dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan memotivasi siswa untuk aktif dalam belajar.

Menurut Ani Daniyati et al. (2023), media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran karena mampu mempermudah pemahaman konsep.

Salah satu media yang relevan adalah video animasi, yang memadukan visual, suara, dan cerita sehingga lebih menarik perhatian siswa dan memudahkan pemahaman materi yang abstrak. Sejalan dengan pendapat Ruswan et al., (2024) mengatakan bahwa video animasi sebagai salah satu media inovatif, mampu mentransformasi nilai-nilai abstrak Pancasila menjadi konsep yang konkret dan mudah dipahami melalui kombinasi visual, audio, dan narasi cerita. Penelitian ini mengadopsi model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang menurut Slamet (2022) merupakan model sistematis yang memungkinkan pengembangan produk pembelajaran yang teruji secara empiris. Melalui pendekatan ini, dihasilkan media video animasi

"Petualangan Lala dan Dodo" yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menanamkan nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada internalisasi nilai-nilai Pancasila melalui praktik pembelajaran yang kontekstual dan bermakna (Dewi et al., 2023).

Video animasi dianggap sesuai untuk pembelajaran nilai-nilai Pancasila karena mampu menyajikan konsep yang abstrak menjadi lebih nyata, melalui kombinasi teks, gambar bergerak, suara, dan musik. Menurut Hapsari & Zulherman (2021), video animasi yang dibuat dengan aplikasi Canva mampu menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan mempermudah siswa memahami konten secara visual.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SD Negeri 01 Montong Tangi. Penelitian difokuskan pada pengukuran kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media, sehingga diharapkan memberikan manfaat bagi

guru, siswa, maupun peneliti lain dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) untuk mengembangkan media video animasi nilai-nilai Pancasila. Subjek penelitian adalah 21 siswa kelas IIIA SD Negeri 01 Montong Tangi. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes pemahaman (pretest dan posttest). Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif guna mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III di SD Negeri 01 Montong Tangi. Dalam proses pengembangan media video animasi peneliti memanfaatkan aplikasi Canva

untuk merancang animasi dan aplikasi CapCut untuk proses penyuntingan agar video lebih menarik dan mudah dipahami. Pembuatan media video animasi dilakukan melalui proses tahapan model ADDIE yang terdiri dari analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi, sehingga produk yang dihasilkan teruji dari segi kelayakan, kepraktisan, dan efektivitasnya.

1. Analisis (Analyze)

Tahap yang pertama dalam pengembangan video animasi meliputi analisis karakteristik siswa dan kebutuhan media pembelajaran. Siswa kelas IIIA SD Negeri 01 Montong Tangi berusia 8–9 tahun dengan kemampuan rendah, sehingga memerlukan media yang menarik dan mudah dipahami seperti video animasi untuk mempelajari nilai-nilai Pancasila. Guru saat ini masih terbatas menggunakan buku paket sebagai media utama sehingga pembelajaran cenderung monoton. Oleh karena itu, diperlukan media yang inovatif, yaitu video animasi yang dapat memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila dengan lebih menarik. Dengan tujuan agar siswa

dapat mengenal dan menerapkan nilai Pancasila, serta dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara lebih efektif.

2. Perencanaan (Design)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun naskah cerita yang mengintegrasikan kelima nilai-nilai Pancasila ke dalam alur petualangan karakter utama Lala dan Dodo. Naskah ini kemudian dikembangkan menjadi storyboard lengkap yang memvisualisasikan setiap adegan secara detail. Desain visual sengaja menggunakan warna-warna cerah dan gaya kartun yang disukai anak-anak, didukung musik latar yang ceria, narasi suara yang ramah, serta efek suara pendukung yang relevan dengan setiap adegan. Kombinasi elemen-elemen ini dirancang khusus untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan mudah dipahami, sekaligus meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 1. Tampilan Desain Video Animasi Nilai-Nilai Pancasila

3. Pengembangan (Development)

Tahap pengembangan merupakan proses pembuatan video animasi berdasarkan desain yang telah direncanakan. Pada tahap ini, peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk membuat semua bagian visual, termasuk gambar bergerak, tulisan, latar belakang, dan perpindahan antar adegan. Selanjutnya, aplikasi yang kedua aplikasi CapCut digunakan untuk menyempurnakan video dengan menambahkan suara narasi yang jelas, musik latar yang sesuai, serta efek suara yang membuat video lebih hidup dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan kedua aplikasi ini, dihasilkan video animasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dimengerti oleh siswa, sehingga membantu mereka memahami

nilai-nilai Pancasila dengan lebih baik.



Gambar 2. Tampilan Proses Pengeditan Video Animasi di Canva



Gambar 3. Tampilan Proses Pengeditan Video Animasi di Capcut Setelah melalui proses

pengembangan, produk media video animasi yang telah selesai kemudian menjalani tahap validasi oleh para ahli guna memastikan kelayakannya. Validasi ini dilakukan secara terpisah oleh dua ahli yang berbeda, yaitu ahli media dan ahli materi. Ahli media bertugas mengevaluasi aspek-aspek teknis dan visual dari produk, yang meliputi kualitas tampilan grafis, konsistensi desain, kejelasan animasi, keterbacaan teks, pemilihan warna, serta kualitas audio dan narasi. Sementara itu, ahli materi fokus pada penilaian substansi konten, yang

mencakup kesesuaian pesan dan nilai-nilai yang disampaikan dengan butir-butir Pancasila, keakuratan contoh perilaku yang ditampilkan, serta kesesuaian bahasa dan penyampaian dengan tingkat kognitif siswa sekolah dasar. Berikut ini tabel hasil validasi media dan materi.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

No	Nama Validator	Sebagai	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Laili Hadiaturrohmah, S.Pd.SD.	Ahli Media	74	Sangat Baik
2.	Rohanah, S.Pd.	Ahli Materi	73	Sangat Baik

Hasil validasi dari tabel 1 ahli media memperoleh skor 74 dengan kategori “Sangat Baik”, sedangkan hasil validasi dari ahli materi memperoleh skor 73 dengan kategori “Sangat Baik”. Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ini menunjukkan bahwa secara tampilan visual, penyajian konten, kesesuaian materi, serta kemudahan pemahaman, media video animasi memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.

4. Implementasi (Implement)

Video animasi yang telah melalui proses validasi dan dinyatakan layak kemudian diimplementasikan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas IIIA SD Negeri 01 Montong Tangi yang berjumlah 21 orang. Selama proses pembelajaran, kemudian peneliti menggunakan video animasi sebagai media utama, sementara siswa menunjukkan semangatnya dalam mengikuti kegiatan belajar. Setelah pembelajaran selesai, guru dan siswa diminta mengisi angket untuk memberikan tanggapan terkait kemenarikan serta kemudahan penggunaan video animasi tersebut.

Tabel 2. Hasil Respon Guru dan Siswa

No.	Responden	Jumlah Skor	Kriteria
1.	Guru	50	Baik
2.	Siswa (rata-rata)	58,09	Sangat Baik

Hasil dari tabel 2 uji kepraktisan menunjukkan bahwa respon guru memperoleh skor 50 dengan kategori "Sangat Baik", sedangkan respon siswa memperoleh rata-rata skor 58,09 dengan kategori "Sangat Baik". Berdasarkan hasil tersebut, media video animasi yang dikembangkan tidak hanya praktis digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, tetapi juga sangat disukai oleh siswa

karena dianggap menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, media video animasi dapat dinyatakan sangat praktis untuk mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila di kelas III sekolah dasar.

Selain itu, siswa juga mengerjakan tes pretest sebelum pembelajaran dan posttest setelah pembelajaran. Tahap penelitian diawali dengan pemberian pretest kepada seluruh siswa kelas IIIA SD Negeri 01 Montong Tangi yang berjumlah 21 orang. Pretest ini bertujuan untuk mengukur pemahaman awal siswa tentang nilai-nilai Pancasila sebelum menggunakan media video animasi. Soal-soal pretest disusun untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenal dan dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Setelah pretest selesai, penelitian dilanjutkan dengan menggunakan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Meskipun perangkat yang digunakan sederhana, yaitu laptop dan speaker, video animasi berhasil ditampilkan dengan baik. Media ini menampilkan gambar

bergerak yang menarik, warna-warna cerah, dan suara narasi yang jelas. Siswa usia 8-9 tahun sangat antusias mengikuti pelajaran, terlihat dari perhatian mereka yang tidak teralihkan dan keaktifan mereka dalam menjawab pertanyaan selama pembelajaran.

Proses pembelajaran dilakukan dengan memutar video animasi, diselingi tanya jawab dan diskusi untuk memastikan siswa memahami materi. Guru membantu memandu diskusi dan memberikan penjelasan tambahan bila diperlukan. Kelebihan media video animasi adalah dapat menampilkan nilai-nilai Pancasila yang awalnya abstrak menjadi lebih nyata dan mudah dipahami melalui contoh-contoh perilaku dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap akhir penelitian adalah pemberian posttest yang bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa setelah belajar dengan media video animasi. Soal posttest disusun mirip dengan pretest agar dapat dibandingkan dengan mudah. Hasil posttest kemudian dibandingkan dengan hasil pretest untuk mengetahui apakah media video animasi efektif dalam membantu

siswa memahami nilai-nilai Pancasila. Berikut ini tabel hasil tes pemahaman siswa.

Tabel 3. Hasil Pretest dan Posttest

Aspek	Pretest	Posttest	Keterangan
Nilai Tertinggi	86	93	Terjadi Peningkatan
Nilai Terendah	46	73	Terjadi Peningkatan
Jumlah Responden	21 Siswa	21 Siswa	Semua Meningkatkan

Hasil dari tabel 3 uji efektivitas menunjukkan bahwa nilai tertinggi siswa meningkat dari 86 pada pretest menjadi 93 pada posttest, sedangkan nilai terendah meningkat dari 46 menjadi 73. Jumlah responden sebanyak 21 siswa semuanya mengalami peningkatan nilai setelah menggunakan media video animasi. Hal ini membuktikan bahwa media video animasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila.

5. Evaluasi (Evaluate)

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk memastikan produk video animasi sesuai kebutuhan pembelajaran. Masukan dari ahli media, ahli materi, dan guru digunakan untuk memperbaiki tampilan, isi, dan penyajian. Adapun saran validator ahli media mengatakan bahwa secara

keseluruhan video sudah bagus, sudah sesuai urutan dari sila 1-5. Namun, alangkah baiknya simbol Pancasila menggunakan warna latar yang asli agar siswa terbiasa mengenal sila-sila Pancasila sesuai warna dan bunyi sila. Ahli materi memberikan penilaian pada media video animasi yang berkaitan dengan kesesuaian isi materi, kejelasan bahasa, ketepatan contoh, dan kelengkapan materi yang disampaikan. Dengan perbaikan ini, video animasi menjadi lebih baik, valid, praktis, dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa media video animasi yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila pada siswa kelas III telah melalui tahapan analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis sehingga menghasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran. Validasi ahli media dan ahli materi

menunjukkan kategori “sangat baik”, sedangkan penilaian kepraktisan memperoleh respon “baik” dari guru dan “sangat baik” dari siswa, yang menandakan media mudah digunakan, menarik, serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas melalui perbandingan pretest dan posttest memperlihatkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, media video animasi ini dinyatakan valid, praktis, dan efektif, serta dapat menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dachlan, R. F., Abdurrahman, Vashti, R. P., Putri, M. F. J. L., Devi, L. S., Nurhayati, I., Pratama, F. F., Harahap, S., Amane, A. P. O. (2024). *Pendidikan Pancasila*. Kota Padang Sumatera Barat: CV HEI Publishing Indonesia.
- Daniyati, A., Saputri I. B., Wijaya, R., Septiyani, S. A., & Setiawan, U. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(1), 282–

294. x.php/pandawa
- Dewi, R. K., Sary, K. R. C., & Hanifah, H. (2023). *Panduan Guru Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III*. Jakarta Selatan: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. *Men. Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Magdalena, I., Rahma Ishaq, A., Maemunah, S., Rizky, & Wijaya, R., & Tangerang, U. M. (2020). Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Metode Pembelajaran PPKN di Kelas V SD Negeri Bojong 04 Tangerang. *Jurnal Pendidikan Dan Dakwah*, 2(1), 25–41. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pandawa>
- Ruswan, A., Rosmana, P. S., Fazrin, D. N., Maulidawanti, D., Nurlaela, I., Pebriyanti, P., Febriyanti, R., & Amelia, S. (2024). Penerapan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar (Studi Literatur). *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(1), 1468–1476.
- Septiyaningsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). *Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah Dasar*. 07(02), 10309–10318.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Jabung, Malang, Jawa Timur: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.