

Pengembangan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di sekolah dasar

Laela Nur Fauziah¹, Syarip Hidayat², Asep Nuryadin³

^{1,2,3} Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dadaha No. 18 Kota Tasikmalaya, Indonesia

¹ laelanurfauziah@upi.edu, ² hidayat@upi.edu, ³ asep.nuryadin@upi.edu

Abstract

This research is motivated by the low innovation of Civics learning media so that the essence of learning media is not maximized, as seen from the lack of knowledge and the provision of the character of responsibility to be based on Pancasila values for students. So that from these problems, the author seeks to develop animated video media with the character of responsibility on the material of Pancasila values in elementary schools. This learning media was developed using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data collection techniques in this study included observation, interviews, document analysis, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results of the validation for experts obtained an average rating of 94% from material experts in the very appropriate category, 92% from media experts in the very feasible category, and 96% from pedagogic experts in the very feasible category. Based on this, the developed learning media meets the requirements for use in learning activities. This is evidenced by the results of students' suspension of learning media in the trials of phases I and II obtaining results of 92.53% and 95.14% with very good criteria. Based on the results of expert validation and student response questionnaires, it can be concluded that animated video media with characters responsible for material Pancasila values in elementary schools is appropriate for use in learning activities.

Keywords: Learning Media Development, Animation Video, Responsible Character.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya inovasi media pembelajaran PPKn sehingga penyampaian esensi media pembelajaran belum maksimal, terlihat dari rendahnya pengetahuan dan penanaman karakter tanggung jawab berlandaskan nilai-nilai pancasila pada peserta didik. Sehingga dari permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk mengembangkan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, analisis dokumen, angket validasi ahli, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi kepada para ahli mendapat rata-rata penilaian 94% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, 92% dari ahli media dengan kategori sangat layak, dan 96% dari ahli pedagogik dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hal ini, media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran pada uji coba tahap I dan II mendapatkan hasil 92.53% dan 95.14% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan angket respon peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Video Animasi, Karakter Tanggung Jawab.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan proses dimana pendidik berusaha mengembangkan potensi peserta didik dalam hal kecerdasan, pengembangan keterampilan, dan pengembangan karakter sesuai dengan kebutuhan dan pencapaian tujuan pembelajaran. Proses keberhasilan yang ditandai dengan perubahan potensi peserta didik, termasuk perubahan pengetahuan, keterampilan, dan karakter merupakan salah satu bentuk proses keberhasilan dalam tujuan pembelajaran. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran penting yang berguna sebagai bekal peserta didik dalam

mengembangkan perilaku yang lebih baik di lingkungan tempat tinggalnya (Fauziah, 2022). Di dalam pembelajaran PPKn tentunya terdapat materi pancasila yang memuat nilai-nilai pancasila dan menerapkannya dalam kehidupannya supaya dapat membentuk perilaku peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar tentunya mengajarkan sikap atau karakter berdasarkan nilai-nilai pancasila.

Depdiknas (2012) menyatakan bahwa karakter merupakan sikap yang berlandaskan nilai-nilai terhadap nilai religius, kultur, hukum/konstitusi, adat istiadat, dan keindahan. Terdapat 18 karakter yang harus ditanamkan agar peserta didik menjadi individu yang bertanggung jawab, disiplin, dan melaksanakan pembelajaran dengan sebaik-baiknya, salah satu dari karakter tersebut adalah karakter tanggung jawab (Widiyasanti, 2018). Tanggung jawab yaitu mengerjakan setiap kegiatan atau tugas di lingkungan keluarga, sekolah dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, perlu ditumbuhkannya sikap tanggung jawab di lingkungan sekolah yang didasari oleh nilai-nilai pancasila agar peserta didik dapat menjalankan kewajiban belajar dengan sebaik-baiknya. Upaya dalam mewujudkan lingkungan sekolah yang berlandaskan nilai-nilai pancasila khususnya pada kegiatan pembelajaran PPKn adalah dengan menciptakan pembelajaran yang lebih hidup dengan menentukan penunjang keberhasilan berupa media pembelajaran.

Media pembelajaran hendaknya dapat memberikan suasana kelas yang sesuai dengan perkembangan zaman dan perkembangan karakter peserta didik. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Farida Cici, dkk. (2022) yang mengemukakan bahwa media video animasi merupakan pemanfaatan teknologi multimedia yang menjadi salah satu inovasi dalam media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut hendaknya dapat memuat nilai-nilai pendidikan karakter yang dapat diterapkan kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di salah satu sekolah di Kabupaten Tasikmalaya, dihasilkan beberapa data yaitu kurang inovatifnya media pembelajaran bermuatan karakter di Sekolah Dasar. Hal tersebut terlihat pada materi nilai-nilai pancasila yang menggunakan media pembelajaran visual gambar yang di print kemudian ditempelkan di dinding kelas yang lama kelamamaan media tersebut sobek dan kotor karena bahan dari media pembelajaran tidak tahan lama. Selain itu, sosialisasi penanaman karakter nilai-nilai pancasila yang masih terbilang rendah. Sosialisasi tata tertib sekolah selalu disampaikan pada saat upacara bendera, akan tetapi peserta didik masih menghiraukan tata tertib tersebut. Terlihat dari peserta didik yang belum paham mengenai tanggung jawab terhadap nilai-nilai pancasila. Sehingga masih banyak peserta didik yang melanggar peraturan di kelas bahkan melanggar tata tertib sekolah, lalai pada tugasnya sendiri, sering bertengkar dan membuat keributan sehingga mengganggu kelancaran proses pembelajaran. Hal itu berarti bahwa peserta didik masih rendah dalam menanamkan karakter tanggung jawab terhadap nilai-nilai pancasila. Rendahnya karakter tanggung jawab peserta didik menyebabkan kegiatan pembelajaran kurang hidup karena peserta didik tidak memiliki rasa tanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Sebaliknya, jika karakter tanggung jawab terhadap nilai-nilai pancasila terbentuk peserta didik akan memiliki kemauan dan kesadaran akan tanggung jawabnya.

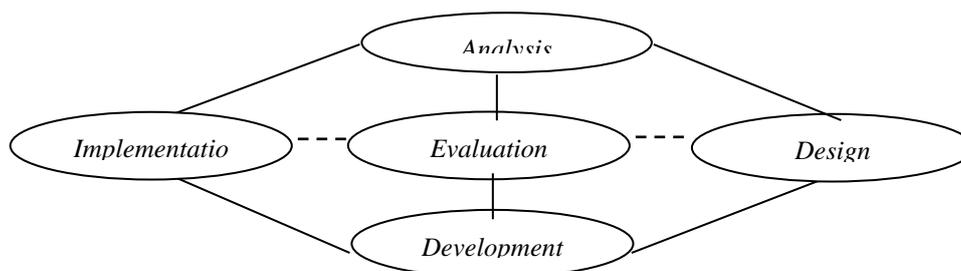
Terdapat beberapa penelitian terdahulu dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan video animasi. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh Syahera (2021) yaitu pengembangan media animasi garuda pancasila sebagai pemanfaatan dalam menumbuhkan minat belajar peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar. Selain itu, pengembangan media video animasi ini pun digunakan pula pada pembelajaran PPKn pada materi nilai-nilai pancasila sebagai media penguatan karakter peserta didik kelas II Sekolah Dasar seperti penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati Patta, dkk. (2022). Namun, belum banyak riset yang mengembangkan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar khususnya di kelas IV.

Berdasarkan paparan yang sudah dijelaskan sebelumnya, maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi karena karakteristik belajar peserta didik usia Sekolah Dasar adalah meniru, mengamati, dan

tertarik dengan animasi. Media pembelajaran video animasi tersebut dapat digunakan pada pembelajaran di SDN Pawitra dan SDN 1 Salopa karena terdapat sarana dan prasarana yang mendukung seperti proyektor, speaker, dan laptop. Sehingga, dengan pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di kelas IV Sekolah Dasar diharapkan mampu memberikan pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dan mampu membantu penanaman karakter nilai-nilai pancasila peserta didik.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan *Research and Depelopment* (R&D). Sugiyono (2019) mengemukakan bahwa metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kepraktisan produk tersebut.. Model *Research and Development* (R&D) yang menjadi acuan peneliti dalam mengembangkan media video animasi pembelajaran yaitu dengan pendekatan model ADDIE yang merupakan kepanjangan dari *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (pelaksanaan), *Evaluation* (evaluasi). Penelitian yang digunakan dengan model ADDIE dianggap cocok untuk pengembangan video animasi. Hal tersebut selaras dengan pendapat Nuryadin, A., dkk (2021) yang mengemukakan bahwa model ADDIE telah digunakan oleh calon guru untuk mengembangkan konten multimedia sehingga model ADDIE dianggap cocok untuk digunakan sebagai kerangka kerja dalam konteks pembelajaran digital, dalam pembelajaran digital tersebut memuat media pembelajaran digital.



Gambar 1. Tahapan Model ADDIE (Rayanto, 2020)

Partisipan atau orang yang ikut berperan dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, ahli pedagogik, guru dan peserta didik kelas IV SDN Pawitra dan kelas IV SDN 1 Salopa. Penelitian ini dilaksanakan di 2 Sekolah Dasar yaitu lokasi penelitian ke-1 terletak di SD Negeri Pawitra Kec. Salopa Kab. Tasikmalaya Prov. Jawa Barat. Lokasi penelitian ke 2 terletak di SD Negeri 1 Salopa Kec. Salopa Kab. Tasikmalaya Prov. Jawa Barat.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti bertujuan untuk mendapatkan keterangan sebagai informasi yang dapat membantu selama proses penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, lembar wawancara, analisis dokumen, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli pedagogik, dan lembar angket respon peserta didik.

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif pada penelitian ini diperoleh dari hasil validasi produk yang dilakukan kepada para ahli dan hasil angket respon peserta didik kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti menggunakan Skala *Likert*. Skala *Likert* disusun dengan suatu pernyataan dan diikuti dengan lima respon. Sedangkan, Tahap analisis kualitatif yang akan dilakukan yaitu tahap reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), dan penarikan kesimpulan (*conclusion: drawing/verifying*).

3. Hasil dan Diskusi

a. Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar

Tahap pertama dalam penelitian ini yaitu tahap analisis. Pada tahap ini dilakukan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Studi pendahuluan dilakukan untuk mengetahui informasi yang akan dituangkan dalam analisis kebutuhan media pembelajaran dan analisis peserta didik. Adapun hasil analisis kebutuhan media pembelajaran dan analisis peserta didik di kelas IV Sekolah Dasar adalah sebagai berikut:

- 1) Kondisi lingkungan belajar di kelas IV Sekolah Dasar
Berdasarkan hasil observasi mengenai kondisi lingkungan belajar di kelas IV Sekolah Dasar didapatkan hasil sebagai berikut: a) kondisi kelas terbilang cukup baik dan nyaman untuk dilakukan proses pembelajaran, b) interaksi peserta didik dengan guru di luar pembelajaran terbilang cukup baik begitupun dengan interaksi peserta didik dengan peserta didik.
- 2) Kurikulum dan bahan ajar pembelajaran PPKn di kelas IV Sekolah Dasar
Studi dokumentasi dilakukan melalui analisis kurikulum dan bahan ajar. Adapun dokumen-dokumen yang dikaji oleh peneliti adalah sebagai berikut: a) pada tahap analisis kurikulum, peneliti menganalisis silabus muatan pembelajaran PPKn kelas IV khususnya pada tema 4 (berbagai pekerjaan). Materi pembelajaran yang terdapat pada muatan pelajaran PPKn pada tema 4 (berbagai pekerjaan) adalah materi simbol serta nilai-nilai Pancasila. b) peneliti juga melakukan analisis bahan ajar berupa buku pembelajaran dilakukan untuk mengetahui konsep pada materi Pancasila. Buku yang dianalisis oleh peneliti adalah buku tema 4 terbitan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia dengan judul "Berbagai Pekerjaan" buku tematik terpadu kurikulum 2013 untuk peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Pembelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar
Analisis pembelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Dani Ramadhani, S.Pd. selaku guru kelas IV diperoleh hasil sebagai berikut: a) pembelajaran PPKn pada materi nilai-nilai Pancasila di kelas IV masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu berpusat pada guru dimana guru mengendalikan atas penyajian pembelajaran, b) hambatan dalam menerapkan penanaman karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila yaitu terdapat pemahaman peserta didik yang berbeda dengan pengalaman langsung.
- 4) Karakteristik peserta didik kelas IV Sekolah Dasar
Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada Dani Ramadhani, S.Pd. selaku guru kelas IV diperoleh hasil sebagai berikut: a) karakteristik peserta didik kelas IV cenderung lebih menyukai media pembelajaran audio visual. Hal tersebut terlihat dari antusias peserta didik dalam menyimak audio visual, b) karakter peserta didik kelas IV sebagian sudah menunjukkan karakter disiplin dan tanggung jawab terhadap dirinya sendiri. Akan tetapi, masih terdapat peserta didik yang kurang bertanggung jawab terhadap dirinya sendiri seperti tidak mengerjakan tugas, tidak menjaga kebersihan, dan sebagainya. peserta didik belum memiliki kesadaran penuh akan tanggung jawabnya, sehingga perlu dibimbing dan diingatkan, c) bentuk penerapan tanggung jawab peserta didik diimplementasikan melalui tata tertib di sekolah dengan cara memberikan pemahaman pada saat upacara bendera dan sering disosialisasikan juga terhadap orang tua. Akan tetapi, masih banyak peserta didik yang menghiraukan tata tertib tersebut dan masih banyak peserta didik yang melanggar, d) hambatan dalam menerapkan karakter tanggung jawab kepada peserta didik yaitu lingkungan yang mempengaruhi peserta didik. Peserta didik belum dapat memilih lingkungan yang baik sehingga mudah terpengaruh dari hal-hal negatif. Cara memahami karakteristik anak yaitu harus dilakukan pemantauan secara khusus dan intensif yang dilakukan oleh orang tua dan guru terhadap segala aspek karakter anak yang muncul saat melakukan kegiatan di sekolah maupun di rumah.

5) Media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara mengenai kebutuhan media pembelajaran bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar didapatkan hasil sebagai berikut: a) Media pembelajaran yang digunakan di kelas IV dapat dikatakan sesuai teori materi pembelajaran, akan tetapi melihat dari karakteristik peserta didik yang cepat bosan dan gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda media pembelajaran yang digunakan dapat dikatakan kurang menarik, monoton, dan membuat peserta didik menjadi bosan ketika melaksanakan pembelajaran, b) media pembelajaran yang digunakan sudah sesuai dengan lingkungan, akan tetapi pada aspek pendukung dan waktu media pembelajaran yang digunakan di kelas IV tersebut kurang bisa bertahan lama karena bahan dari media tersebut adalah kertas sehingga mudah kotor dan robek. c) media pembelajaran yang digunakan belum ada unsur mengajak peserta didik untuk bersikap tanggung jawab sebagai bangsa Indonesia, d) Media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah buku paket, gambar, dan sesekali menggunakan media video dari YouTube. Terkadang motivasi belajar peserta didik menurun ketika menggunakan media buku paket dan gambar, akan tetapi jika menggunakan media video peserta didik menjadi antusias dalam melaksanakan pembelajaran. Namun media video tersebut masih mengadaptasi dari YouTube sehingga belum adanya inovasi pengembangan media video dari guru, e) Hambatan dalam menerapkan media pembelajaran adalah keterbatasan kemampuan dalam membuat media pembelajaran.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari studi pendahuluan maka dapat disimpulkan bahwa kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran apabila tidak menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristiknya dan belum adanya pemahaman karakter tanggung jawab peserta didik terhadap nilai-nilai pancasila. Dengan demikian, peneliti mengembangkan video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar yang dapat memberikan warna dan mampu menarik perhatian dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat memunculkan perilaku sehingga peserta didik akan berupaya baik secara fisik ataupun mental, bersungguh-sungguh dalam melaksanakan tugas belajarnya (Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. 2018). Selain itu, media tersebut juga dapat memudahkan pemahaman peserta didik pada materi yang disampaikan dalam hal pemahaman karakter tanggung jawab terhadap nilai-nilai pancasila.

b. Perancangan Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila

Tahap perancangan dalam penelitian ini bertujuan untuk menyusun prototipe produk yang akan dikembangkan. Beberapa tahap yang dilakukan yaitu menentukan konten pembelajaran, analisis kebutuhan perangkat lunak dan keras, dan menyusun *storyboard* video animasi. Adapun langkah-langkah tersebut akan disajikan sebagai berikut:

1) Menentukan konten pembelajaran media video animasi

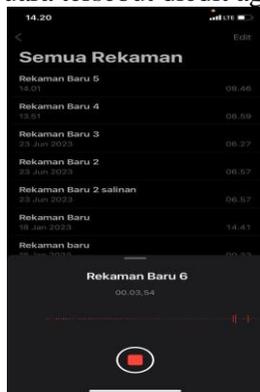
Penentuan konten dilakukan sebagai bahan untuk isi pada media yang dikembangkan agar penggunaannya efektif dan tepat sasaran. Fokus materi yang dimuat pada materi ini sesuai dengan permasalahan yang ditemukan, yaitu mengenai tanggung jawab sebagai bangsa Indonesia melalui penanaman nilai sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik perlu adanya bimbingan dalam menumbuhkan karakter tanggung jawab di lingkungan sekolah supaya peserta didik dapat melaksanakan tanggung jawabnya sebaik mungkin (Widiyasanti, M. 2018). Maka dari itu, peneliti memilih jenjang kelas IV Sekolah Dasar Tema 4 (Berbagai Pekerjaan), Sub Tema 2 (Pekerjaan di Sekitarku), Muatan Pembelajaran PPKn. Pada muatan pembelajaran PPKn ini menuntut peserta didik agar mampu mengetahui simbol dan makna yang terkandung di dalam pancasila serta mampu menganalisis contoh sikap yang mencerminkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut merupakan sikap tanggung jawab sebagai bangsa Indonesia.

- 2) Analisis kebutuhan perangkat lunak dan keras
Perangkat lunak utama yang digunakan peneliti selama pembuatan media video animasi adalah *doratoon*. Adapun perangkat lunak pendukung yang digunakan yaitu *google chrome*, *voice memos*, dan *adobe podcast*. Selain itu, terdapat juga perangkat keras yang menjadi suatu hal penting yang perlu diperhatikan. Perangkat keras yang digunakan yaitu laptop dan *smartphone*.
- 3) Menyusun *storyboard* video animasi
Pada tahap penyusunan *storyboard* berguna untuk memaparkan rangkaian peristiwa yang akan direkam dalam video animasi. *Storyboard* merupakan penjelasan dari setiap *scene* yang secara jelas menggambarkan objek serta perilakunya yang dapat dituangkan dalam simbol maupun teks sehingga jelas dan terarah berdasarkan materi yang sudah ditentukan sebelumnya. Peneliti menyusun *storyboard* ke dalam bentuk tabel. *Storyboard* yang disusun terdiri atas: a) kegiatan, dalam hal ini berisi judul peristiwa yang sedang terjadi, b) visual, dalam hal ini berisi deskripsi visual apa yang akan ditampilkan, c) narasi atau *voice over*, dalam hal ini berisi teks yang akan *didubbing* oleh narator.

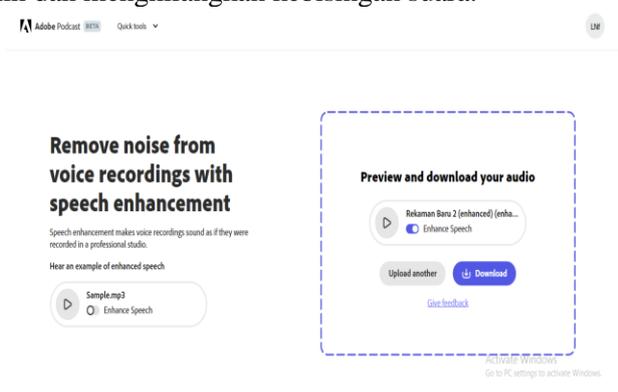
c. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Kelas IV Sekolah Dasar

Tahap pengembangan merupakan tahap untuk menghasilkan produk penelitian berdasarkan rancangan yang telah dibuat sebelumnya. Terdapat beberapa kegiatan yang dilakukan pada tahap pengembangan ini berupa pengembangan, uji coba, validasi, dan revisi seperti yang diuraikan di bawah ini:

- 1) Pengembangan media video animasi
Pada tahap ini peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berdasarkan proses rancangan sebelumnya. Berikut beberapa tahapan dalam mengembangkan video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar:
 - a) pembuatan dan pengeditan rekaman suara, tahap pertama yaitu pembuatan rekaman suara untuk *voice over* pada media video animasi melalui aplikasi *voice memos*. Setelah melakukan perekaman, rekaman suara tersebut diedit agar lebih jernih dan menghilangkan kebisingan suara.

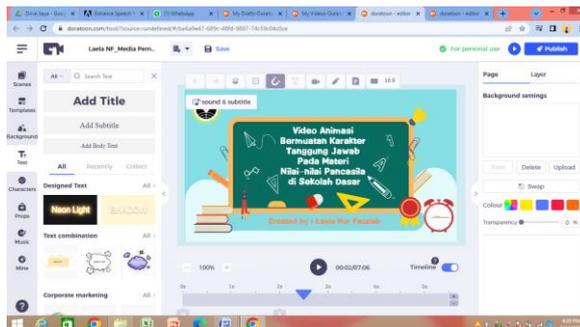


Gambar 2. Proses perekaman suara



Gambar 3. Proses pengeditan suara

- b) pengembangan media video animasi, tahap selanjutnya yaitu membuat produk pada *software doratoon*.



Gambar 4. Proses pembuatan video animasi

2) Validasi ahli

Tahap validasi bertujuan untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Penilaian para ahli ini melibatkan tiga ahli yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik. Berikut adalah identitas ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik:

Tabel 1. Identitas Para Ahli

Nama/NIP	Peran	Unit Kerja
Dr. Elan, M.Pd. NIP. 197703072008011017	Ahli Materi	UPI Tasikmalaya
Muhammad Rijal W. Muharram, M.Pd. NIP. 920200819920701101	Ahli Media	UPI Tasikmalaya
Dani Ramadhani, S.Pd.SD NIP. 198206272007011001	Ahli Pedagogik	SDN Pawitra

Setelah dilakukan penilaian oleh para ahli, peneliti menghitung rata-rata persentase penilaian dengan melakukan rekapitulasi validasi ahli. Berikut ini merupakan tabel hasil rekapitulasi penilaian oleh para ahli:

Tabel 2. Rekapitulasi Penilaian Ahli

Ahli	Persentase	Kategori
Materi	94%	Sangat Layak
Media	92%	Sangat Layak
Pedagogik	96%	Sangat Layak
Rata-rata	94%	Sangat Layak

Secara keseluruhan, hasil rekapitulasi validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik menunjukkan video animasi yang dikembangkan dalam kategori "Sangat Layak" dengan perolehan skor rata-rata 94%. Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran sudah layak digunakan dalam kegiatan uji coba yang akan dilaksanakan di kelas IV Sekolah Dasar. Namun nilai yang diperoleh tidak terlepas dari saran perbaikan yang harus dilakukan agar kualitas video animasi menjadi lebih baik dari sebelumnya. Maka dari itu, peneliti akan melakukan revisi produk berdasarkan saran dan masukan dari para ahli.

3) Revisi produk

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Maka perlu adanya perbaikan produk untuk memaksimalkan kualitas media video pembelajaran. Berikut paparan perbaikan berdasarkan saran dari para ahli: a) Lebih membangun *engagement* dengan peserta didik agar terjadi interaksi dua arah, b) Tingkatkan dialog interaktif. Hal ini untuk menjaga peserta didik tetap fokus menyimak video animasi. Misalnya dengan menggunakan beberapa kalimat tanya, ajakan atau

pengulangan sejenak dari pemaparan yang sudah disampaikan. Kalimat tanya dapat membangkitkan peserta didik dalam menjawab setiap kalimat tanya yang terdapat dalam materi pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih hidup, meningkatkan fokus peserta didik, dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

d. Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar

Tahap implementasi atau yang lebih dikenal dengan tahap uji coba dilakukan setelah melakukan pengembangan, validasi, dan perbaikan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai penggunaan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar dan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran. Selaras dengan pendapat Kustandi, dkk. (2020) yang mengatakan bahwa pada tahap implementasi ini dilaksanakannya program pembelajaran yang telah dikembangkan. Implementasi produk dilakukan sebanyak 2 kali uji coba terhadap sekolah yang berbeda yaitu kelas IV SDN Pawitra dan kelas IV SDN 1 Salopa. Adapun uraian pelaksanaan uji coba media tahap 1 dan uji coba media tahap 2 dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Uji coba tahap 1 sebagai kegiatan implementasi media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar dilaksanakan di kelas IV SDN Pawitra, Kecamatan Salopa, Kabupaten Tasikmalaya. Seperti yang sudah dipaparkan sebelumnya, kegiatan uji coba ini bertujuan untuk memperoleh gambaran terkait penggunaan media video animasi dan untuk mengetahui respon peserta didik pada saat menggunakan media video animasi. Kegiatan pembelajaran diikuti oleh 30 orang peserta didik. Jumlah peserta didik kelas IV SDN Pawitra sebanyak 31 orang, namun pada saat uji coba sebanyak 1 orang peserta didik berhalangan hadir.
- 2) Uji coba tahap 2 sebagai kegiatan implementasi media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Salopa, Kecamatan Salopa, Kabupaten Tasikmalaya. Jumlah peserta didik yang hadir pada saat uji coba yaitu sebanyak 14 orang peserta didik dari 17 peserta didik di kelas IV SDN 1 Salopa.

Adapun proses implementasi media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar akan dipaparsajikan sebagai berikut:

- Peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan memberikan salam
- Peserta didik diminta untuk berdo'a sebelum melaksanakan kegiatan, dengan dipimpin oleh salah satu peserta didik. (Religius).
- Melakukan komunikasi tentang kehadiran peserta didik. (Disiplin)
- Peserta didik diingatkan untuk selalu menjaga kerapian, kebersihan, sikap disiplin setiap saat dan manfaatnya bagi tercapainya cita-cita. (Disiplin)
- Menyanyikan lagu nasional Indonesia Raya. Peneliti memberikan penguatan tentang pentingnya menanamkan semangat. (Nasionalisme)
- Peneliti menanyakan perkembangan kegiatan literasi yang telah dilakukan oleh peserta didik berkenaan dengan materi yang akan disampaikan.
- Memberikan pemahaman terhadap pelajaran yang akan dipelajari berkenaan dengan manfaatnya dalam kehidupan sehari-hari.
- Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran.
- Peneliti memberikan acuan dengan cara menyampaikan pokok materi yang akan dibahas.
- Peneliti menampilkan video animasi pembelajaran
- Peserta didik diminta untuk mengamati video animasi pembelajaran (Mengamati)
- Selanjutnya peneliti melakukan tanya jawab tentang tayangan video animasi pembelajaran
- Peserta didik diberikan intruksi untuk melakukan diskusi dengan teman sebangku untuk menyajikan contoh sikap yang mencerminkan nilai pancasila

- Peserta didik merumuskan contoh sikap yang mencerminkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- Peserta didik menyajikan contoh sikap yang mencerminkan nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari
- Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi tersebut di depan kelas (*Communication*)
- Peserta didik bersama peneliti menyimpulkan hasil pembelajaran. (*Collaboration*)
- Peserta didik mengajukan pertanyaan dan peneliti memberikan umpan balik. (*Communication*)
Peneliti mengajukan pertanyaan kepada peserta didik mengenai kesan peserta didik terhadap kegiatan pembelajaran hari ini.
- Peneliti membagikan angket kepada peserta didik
- Peneliti menjelaskan tata cara pengisian angket serta menjelaskan setiap aspek penilaian
- Peserta didik diminta untuk mengisi angket dengan penuh kejujuran
- Peserta didik dengan bimbingan peneliti memimpin doa untuk mengakhiri pembelajaran. (Religius)
- Peserta didik bersama peneliti mengungkapkan rasa syukur terhadap nikmat Tuhan. (Religius)
- Peneliti mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

e. Evaluasi Media Pembelajaran Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Di Kelas IV Sekolah Dasar

Tahap *evaluation* (evaluasi) yaitu tahap akhir dalam penelitian pengembangan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar. Peneliti melakukan evaluasi berdasarkan hasil validasi, masukan, dan saran yang diberikan oleh para ahli. Selain itu, peneliti juga menganalisis terhadap hasil uji coba dan hasil angket respon peserta didik. Lembar angket peserta didik digunakan peneliti untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik terhadap media video animasi yang telah digunakan pada pembelajaran. Angket respon peserta didik, kemudian akan dihitung untuk mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran video animasi. Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil angket peserta didik uji pada coba tahap 1 dan hasil uji coba tahap 2 yang akan disajikan pada tabel di bawah ini:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik

Tahap Uji Coba	Jumlah Skor	Persentase	Kategori
Uji Coba Tahap 1 (SDN Pawitra)	1388	92.53%	Sangat Baik
Uji Coba Tahap 2 (SDN 1 Salopa)	666	95.14%	Sangat Baik
Jumlah skor rata-rata	2054	93.8%	Sangat Baik

Angket peserta didik yang terdiri dari aspek desain media, isi materi, dan manfaat media pembelajaran menunjukkan hasil yang sangat baik karena media video animasi tersebut memuat keserasian antar aspek. Hal ini sejalan dengan pendapat Dwi, N. I. S. (2021) yang mengatakan bahwa video animasi terkesan menarik, lucu, dan cocok digunakan untuk anak SD karena dilengkapi animasi bergerak yang diisi oleh *voice over*. Maka dari itu, dalam pengembangan media video animasi harus memperhatikan aspek-aspek penting agar memiliki keselarasan atau keserasian satu sama lain.

Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang diperoleh, maka terdapat evaluasi media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar ini yang dirumuskan menjadi kelebihan dan kekurangan. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan dari media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar yaitu:

- 1) Kelebihan Media Video Animasi
 - a. Media video animasi memiliki ketahanan yang lebih lama dan tingkat kerusakan yang rendah karena media tersebut berbentuk digital sehingga dapat digunakan berulang kali selama beberapa tahun.

- b. Media video animasi dapat menjadi alternatif guru dalam menyampaikan materi pembelajaran
 - 2) Kekurangan Media Video Animasi
 - a. Aplikasi *doratoon* sebagai *software* pembuat video animasi masih tergolong baru sehingga masih banyak kekurangan dalam pengoperasiannya, seperti web yang sering *down* saat digunakan.
 - b. Media video animasi yang dikembangkan dari *software doratoon* memerlukan biaya karena untuk mendapatkan template atau animasi tertentu harus menggunakan akun pro yang berbayar.
- Penayangan media video animasi terkait dengan peralatan lainnya yaitu laptop, proyektor, dan speaker yang terkadang fasilitas tersebut terbatas ketersediaanya.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan model ADDIE terhadap media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Analisis kebutuhan media pembelajaran di kelas IV Sekolah Dasar berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan studi dokumentasi adalah diketahui belum adanya inovasi media pembelajaran yang mengembangkan pemahaman karakter tanggung jawab peserta didik terhadap nilai-nilai pancasila. Media pembelajaran yang digunakan masih terbilang sederhana dan tidak meningkatkan antusias peserta didik dalam pembelajaran sehingga mempengaruhi pemahaman peserta didik.
- 2) Perancangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar meliputi beberapa kegiatan yaitu menentukan konten pembelajaran media video animasi (meliputi pemilihan KD, KI, penyusunan Indikator Pencapaian Kompetensi, Tujuan Pembelajaran, dan Materi Pembelajaran). Kemudian, menentukan kebutuhan perangkat (Meliputi perangkat lunak dan perangkat keras), dan menyusun *storyboard* media video animasi.
- 3) Pengembangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar sudah sesuai dengan rancangan yang dibuat. Setelah produk dibuat, dilakukan proses validasi ahli untuk menentukan kelayakan media pembelajaran. Kelayakan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli pedagogik telah memenuhi kriteria sangat layak untuk digunakan dalam kegiatan implementasi dalam proses pembelajaran.
- 4) Implementasi media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar dilakukan secara dua tahap di SDN Pawitra dan SDN 1 Salopa. Berdasarkan hasil implementasi yang dilaksanakan di sekolah mendapatkan respon positif. Hal tersebut dapat dilihat dari perolehan rata-rata hasil angket peserta didik pada uji coba tahap 1 dan tahap 2 yaitu sebesar 93.8% dengan kategori sangat baik. Hal itu menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar sangat baik digunakan pada proses pembelajaran.
- 5) Evaluasi media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar dilakukan untuk menilai kualitas yang dapat dilihat berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil angket respon peserta didik. Hasilnya yaitu dapat dilihat bahwa media pembelajaran yang dilakukan melalui proses perancangan dan pengembangan layak dan baik digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, media tersebut dapat digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Kemudian, peneliti merumuskan kelebihan dan kekurangan media pembelajaran video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai pancasila di Sekolah Dasar.

5. Referensi

- Depdiknas. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dwi, N. I. S. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- 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.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.
- Hidayat, S., & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *JIV- Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 29-35.
- Kustandi, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidikan Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Nuryadin, A., Lidinillah, D. A. M., & Muharram, M. R. W. (2021). Pre-service Teachers' Experiences In Developing Digital Learning Designs Using ADDIE Model Amid COVID-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4013-4025.
- Patta, R., Raihan, S., & Amir, R. (2022). Pengembangan Video Animasi Nilai-nilai Pancasila sebagai Media Penguatan Karakter Siswa Kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 624-637.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Syahera, A. (2021). Pengembangan Media Video Animasi “Garuda Pancasila” Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Siswa Kelas 1 SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(2).
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).