

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA  
MUATAN PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR**



*Mencerdaskan &  
Memartabatkan Bangsa*

Oleh:

**DAR ENALIA SABRINA**

**1107618027**

**SKRIPSI**

**Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Mendapatkan  
Gelar Sarjana Pendidikan**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2024**

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA UJIAN SIDANG SKRIPSI

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar  
Nama Mahasiswa : Dar Enalia Sabrina  
Nomor Registrasi : 1107618027  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Tanggal Ujian : Senin, 22 Januari 2024

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II



Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M.Pd.



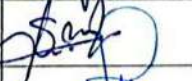

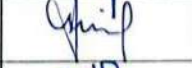

NIP. 196807171993031004



Dr. Uswatun Hasanah, M.Pd.

NIP. 199202232023212037

### Panitia Ujian Sidang Skripsi

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Mumi Winarsih, M.Pd. (Penanggung Jawab)*		20 Februari 2024
Dr. Wirda Hanim, M.Psi. (Wakil Penanggung Jawab)**		20 Februari 2024
Dr. Gusti Yarmi, M.Pd. (Koordinator Program Studi)***		31 Januari 2024
Prof. Dr. Iva Sarifah, M.Pd. (Ketua Penguji)****		26 Januari 2024
Dr. Nina Nurhasanah, M.Pd. (Dosen Penguji)*****		26 Januari 2024
Drs. Dudung Amir Soleh, M.Pd. (Dosen Penguji)*****		25 Januari 2024

#### Catatan:

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\*\* Koordinator Program Studi
- \*\*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\*\* Dosen Penguji selain Pembimbing dan Koordinator Program Studi

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI PADA  
MUATAN PEMBELAJARAN PPKN KELAS V SEKOLAH DASAR  
(2024)**

**DAR ENALIA SABRINA**

**ABSTRAK**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan dampak yang besar terhadap aspek-aspek kehidupan, tak terkecuali aspek pendidikan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memasukkan teknologi ke dalam pendidikan, yaitu dengan mengadakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Pengasinan II Kota Bekasi. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu melalui kegiatan wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner. Instrumen penelitian pada penelitian pengembangan ini, yaitu instrumen wawancara dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu statistik deskriptif kuantitatif. Hasil uji validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa secara berturut-turut, yaitu sebesar 92%, 80%, dan 98%. Hasil uji validasi oleh para ahli secara berturut-turut masuk ke dalam kategori sangat baik, baik, dan sangat baik. Hasil uji coba pada peserta didik pada uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan secara berturut-turut mendapatkan hasil sebesar 92%, 92%, dan 92%. Hasil uji coba pada peserta didik secara berturut-turut masuk ke dalam kategori sangat baik, sangat baik, dan sangat baik. Berdasarkan hasil uji validasi ahli dan uji coba pada peserta didik, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi valid dan layak untuk digunakan dalam muatan pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, video animasi, muatan pembelajaran PPKn

**THE DEVELOPMENT OF ANIMATION VIDEO AS A LEARNING MEDIA  
IN CIVIC EDUCATION FOR GRADE V ELEMENTARY SCHOOL  
STUDENTS  
(2024)**

**DAR ENALIA SABRINA**

**ABSTRACT**

*The development of science and technology has a major impact on all aspects of life, including education. One of the efforts that can be made to incorporate technology into education is to organize learning media in the learning process. The purpose of this research is to develop and determine the feasibility of animated video in civic education for grade V elementary school. This research was conducted at SDN Pengasinan II, Kota Bekasi. This research used the Research and Development (RnD) method with ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Data collection techniques carried out in this research are interview, observation, and questionnaires. The research instruments in this research are interview instruments and questionnaires. The data analysis technique used in this research is quantitative descriptive statistics. The results of the validation test by media experts, material experts, and linguists were 92%, 80%, and 98%, respectively. The results of the validation test by experts successively fall into the categories of very good, good, and very good. The results of the trial on students in individual trial, small group trial, and field trial successively obtained results of 92%, 92%, and 92%. The results of trials on students successively fall into the categories of very good, very good, and very good. Based on the results of the expert validation test and the trial on students, it can be concluded that th animated video is valid and feasible to use as a learning media in grade V elementary school.*

**Keywords:** *Development, animation video, civic education*

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Dar Enalia Sabrina

NIM : 1107618027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”** adalah:

1. Dibuat, disusun, dan diselesaikan oleh saya, berdasarkan bimbingan dari dosen pembimbing dan data hasil penelitian yang dilakukan sejak November 2022 sampai Agustus 2023.
2. Skripsi ini bukan merupakan duplikasi, jiplakan atau terjemahan skripsi/karya inovasi/karya tulis yang pernah dibuat oleh orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sadar dan bersedia bertanggung jawab atas konsekuensi yang harus didapatkan jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 11 Januari 2024

Yang membuat pernyataan,



Dar Enalia Sabrina

# SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA  
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220  
Telepon/Faksimili: 021-4894221  
Laman: [lib.unj.ac.id](http://lib.unj.ac.id)

## LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Dar Enalia Sabrina  
NIM : 1107618027  
Fakultas/Prodi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Alamat email : darenaliasabri@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi     Tesis     Disertasi     Lain-lain (.....)

yang berjudul :

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan Pembelajaran

PPKn Kelas V Sekolah Dasar

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 30 Januari 2024

Penulis

  
(Dar Enalia Sabrina)

## MOTTO

*Hard work paid off*

Kerja keras akan terbayarkan



## LEMBAR PERSEMBAHAN

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar” dengan baik. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini selesai bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Skripsi ini selesai berkat bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti ingin mempersembahkan skripsi ini untuk berbagai pihak.

Pertama, skripsi ini peneliti persembahkan kepada orang tua tercinta, yaitu Ibu Darsi dan Bapak Nantjik Nasir, yang selalu memberikan perhatian, kasih sayang, dan doa yang terbaik. Terima kasih atas semua pengorbanan yang diberikan sehingga peneliti berada pada titik ini. Semoga skripsi ini dapat menjadi hadiah kecil bagi Ibu dan Bapak.

Kedua, teruntuk Muhammed Ramshad. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik. Terima kasih telah mendengarkan keluh kesah selama proses pengerjaan skripsi. Terima kasih telah membersamai peneliti dalam keadaan suka maupun duka.

Ketiga, teruntuk Wahyu Puspa Lina, Indah Sukmawati, Citra Trie Amalia, Hadija, Fadhilah Alfiani, Andika Hartyoputro, Nur Jamilah, Devita Eka Rahmadani, dan Lukiyaturrohmah. Terima kasih telah menemani dan mewarnai hari-hari peneliti selama masa perkuliahan. Terima kasih sudah mau direpotkan selama ini. Semoga Allah SWT memberkahi teman-teman dengan kesuksesan dan kebahagiaan.

Keempat, teruntuk Aulia Dini Syadiyah, Reza Ade Maulana, dan berbagai pihak lainnya yang selama ini telah menjadi bagian dari proses pengerjaan skripsi. Terima kasih atas dukungan maupun dorongan yang diberikan hingga selesainya skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas kebaikan teman-teman.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas ke hadirat Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini selesai bukan semata-mata hasil kerja keras peneliti sendiri. Skripsi ini selesai berkat bantuan, dukungan, serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada berbagai pihak.

Pertama, kepada Bapak Prof. Dr. Otib Satibi Hidayat, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Dr. Uswatun Hasanah, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II. Keduanya telah meluangkan waktu untuk memeriksa dan mengarahkan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Kedua, kepada Ibu Dr. Murni Winarsih, M.Pd. dan Ibu Dr. Wirda Hanim, M.Psi. selaku Dekan dan Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Jakarta, yang telah memberikan ijin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.

Ketiga, kepada Ibu Dr. Gusti Yarmi, M. Pd. selaku Kepala Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Prof. Dr. Edwita, M. Pd. selaku Pembimbing Akademik, serta seluruh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah membimbing dan memberikan berbagai ilmunya bagi peneliti selama mengikuti pendidikan.

Keempat, kepada Kepala dan guru-guru SDN Pengasinan II Bekasi yang telah memberikan izin dan membantu pelaksanaan penelitian di sekolah.

Kelima, kepada keluarga dan kerabat peneliti serta teman-teman Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Angkatan 2018.

Peneliti menyadari bahwa dalam skripsi ini terdapat kekurangan dan keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan dari pembaca. Peneliti juga berharap bahwa penelitian ini dapat bermanfaat dalam memperluas dan menambah pengetahuan dalam bidang pendidikan.

Jakarta, 11 Januari 2024

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dar Enalia Sabrina', written in a cursive style.

Dar Enalia Sabrina

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Pembatasan Masalah.....	9
D. Perumusan Masalah .....	9
E. Kegunaan Hasil Penelitian .....	9
1. Secara Teoretis .....	9
2. Secara Praktis .....	9
<b>BAB II KAJIAN TEORETIK</b> .....	<b>11</b>
A. Kajian Teoretik .....	11
1. Media Pembelajaran.....	11
2. Manfaat Media Pembelajaran .....	13
3. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	15
4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran .....	17
5. Video Animasi .....	18
6. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) .....	21
7. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar .....	24
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan .....	29
C. Kerangka Konsep Pengembangan .....	31
D. Rancangan Model .....	33

<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>35</b>
A. Tujuan Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Pendekatan dan Metode Penelitian.....	35
D. Prosedur Pengembangan .....	39
E. Instrumen Penelitian.....	41
1. Teknik Pengumpulan Data .....	41
2. Instrumen Pengumpulan Data .....	42
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>51</b>
A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan .....	51
1. <i>Analysis</i> (Analisis) .....	51
2. <i>Design</i> (Desain).....	52
3. <i>Development</i> (Pengembangan).....	53
4. <i>Implementation</i> (Implementasi) .....	57
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	57
B. Nama Produk/Model.....	57
C. Karakteristik Produk/Model .....	58
D. Analisis Data.....	58
1. Uji Coba Para Ahli .....	58
2. Uji Coba Peserta Didik .....	64
E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model.....	68
F. Pembahasan .....	69
G. Keterbatasan Penelitian .....	73
<b>BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN.....</b>	<b>75</b>
A. Kesimpulan .....	75
B. Implikasi.....	76
C. Saran .....	77
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>79</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>85</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	23
Tabel 3.1 Teknik Pengumpulan Data.....	42
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru.....	43
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	44
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi .....	45
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media.....	46
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa .....	47
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Peserta Didik.....	48
Tabel 3.8 Skala Likert .....	49
Tabel 3.9 Kategori Kelayakan .....	50
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran.....	52
Tabel 4.2 Karakteristik Produk .....	58
Tabel 4.3 Penilaian Kuantitatif Dosen Ahli Media .....	59
Tabel 4.4 Penilaian Kualitatif Dosen Ahli Media .....	59
Tabel 4.5 Kategori Kelayakan .....	60
Tabel 4.6 Revisi Sesuai Saran Ahli Media.....	60
Tabel 4.7 Penilaian Kuantitatif Dosen Ahli Materi .....	61
Tabel 4.8 Penilaian Kualitatif Dosen Ahli Materi .....	62
Tabel 4.9 Revisi Sesuai Saran Ahli Materi.....	63
Tabel 4.10 Penilaian Kuantitatif Dosen Ahli Bahasa .....	63
Tabel 4.11 Penilaian Kualitatif Dosen Ahli Bahasa .....	64
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba <i>One to One</i> .....	65
Tabel 4.13 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i> .....	66
Tabel 4.14 Hasil Uji Coba <i>Field Test</i> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.8 Kerangka Konsep Pengembangan Media .....	32
Gambar 2.9 Rancangan Model Pengembangan Media .....	34
Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE .....	37
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Pengembangan Video Animasi Powtoon .....	53
Gambar 4.2 Pembuka Pembelajaran .....	54
Gambar 4.3 KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran .....	55
Gambar 4.4 Pengantar Materi Pembelajaran .....	55
Gambar 4.5 Materi Pembelajaran .....	55
Gambar 4.6 Kuis .....	56
Gambar 4.7 Penutup Pembelajaran .....	56
Gambar 4.8 Animasi pada Media Pembelajaran .....	62



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Instrumen Analisis Kebutuhan Guru .....	85
Lampiran 2 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	90
Lampiran 3 Instrumen Angket Validasi Dosen Ahli .....	98
Lampiran 4 Instrumen Angket Respon Peserta Didik .....	105
Lampiran 5 Desain Rancangan Model Pengembangan .....	107
Lampiran 6 Hasil Model Fisik (Media Pembelajaran) .....	108
Lampiran 7 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Para Ahli .....	109
Lampiran 8 Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik ..	119
Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian .....	141
Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian .....	143
Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup .....	145



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini sudah memasuki Era Revolusi Industri 4.0. Ciri dari Era Revolusi Industri 4.0, yaitu era ini sangat identik dengan teknologi. Selain itu, era ini dicirikan dengan meningkatnya konektivitas, interaksi, perkembangan sistem digital, maupun kecerdasan buatan.<sup>1</sup> Era Revolusi Industri 4.0 memberikan dampak yang besar terhadap aspek-aspek kehidupan, mulai dari ekonomi, politik, budaya, tak terkecuali aspek pendidikan. Era Revolusi Industri 4.0 menuntut manusia untuk memasukkan teknologi ke dalam semua aspek kehidupan. Penggunaan teknologi dalam aspek kehidupan diharapkan dapat membuka kesempatan-kesempatan maupun kemungkinan-kemungkinan baru.

Pendidikan 4.0 merupakan respon dari Era Revolusi Industri 4.0 pada aspek pendidikan. Pendidikan 4.0 mengembangkan beberapa komponen-komponen yang penting dalam aspek pendidikan.<sup>2</sup> Pertama, pembelajaran dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja dengan bantuan alat *e-learning*. Kedua, pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan masing-masing peserta didik. Ketiga, peserta didik dibebaskan untuk memilih bagaimana cara mereka belajar. Peserta didik dapat memilih alat maupun teknik pembelajaran yang disukai. Keempat, pembelajaran berbasis proyek harus lebih dikedepankan. Kelima, penggunaan metode eksperimen dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membantu peserta didik

---

<sup>1</sup> Delipiter Lase, "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0," *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora, dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2019), h. 29. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

<sup>2</sup> Peter Fisk, "Education 4.0 ... the Future of Learning Will Be Dramatically Different, in School and throughout Life.," last modified 2017, <https://www.peterfisk.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.



untuk mendapatkan pengalaman dan keterampilan baru. Keenam, peserta didik dapat belajar tentang interpretasi data. Ketujuh, evaluasi pembelajaran terbagi menjadi 2 (dua), yaitu evaluasi teori dan evaluasi praktik. Kedelapan, peserta didik dapat dilibatkan dalam perancangan dan pembaharuan kurikulum. Pendapat maupun saran dari peserta didik dapat menjaga keaktualan dan kegunaan dari kurikulum itu sendiri. Kesembilan, peran guru berubah menjadi fasilitator yang akan memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dikatakan bahwa sembilan komponen tersebut harus diterapkan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran harus berlangsung sesuai dengan minat peserta didik dan berpusat pada peserta didik. Selain itu, pembelajaran berlangsung tidak hanya secara teoritis tetapi juga secara praktis. Pembelajaran berbasis proyek lebih diutamakan agar peserta didik memiliki keterampilan lebih untuk mengaktualisasikan diri sesuai dengan kemajuan zaman. Keaktualan kurikulum pun memerlukan saran dan pendapat dari peserta didik agar tetap relevan dengan kebutuhan peserta didik. Jika komponen-komponen ini diterapkan dalam proses pembelajaran, maka kualitas atau mutu pembelajaran dapat meningkat. Peningkatan mutu pembelajaran berpengaruh pada peserta didik. Mutu pembelajaran yang baik dapat menghasilkan peserta didik yang berkualitas dan berkompeten serta dapat bersaing dalam Era Revolusi Industri 4.0.

Kompetensi-kompetensi peserta didik yang diharapkan pada Pendidikan 4.0 dikenal dengan sebutan Kompetensi 4C. Kompetensi 4C, meliputi kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan bekerja sama (*collaboration*), dan kemampuan berkomunikasi (*communication*).<sup>3</sup> Kompetensi-kompetensi tersebut diharapkan dapat membantu peserta

---

<sup>3</sup> Tota Maria Nababan, Saut Purba, and Panningkat Siburian, "The Challenge of Being a Teacher in Industrial Revolution 4.0," in *Proceedings of the 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)*, 2020, h. 220. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

didik dalam menghadapi tantangan-tantangan yang ada di era digital ini. Untuk memastikan peserta didik mencapai kompetensi-kompetensi tersebut, diperlukan peran seorang guru. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menerapkan kompetensi 4C (*Critical Thinking, Creative Thinking, Communication, and Collaboration*) dalam proses pembelajaran.

Peran guru dalam Pendidikan 4.0 sangatlah penting. Perubahan paradigma pembelajaran terjadi pada Pendidikan 4.0. Pembelajaran yang awalnya berpusat pada guru (*teacher-centered*) kini berganti menjadi pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student-centered*).<sup>4</sup> Guru yang awalnya berperan menjadi sumber dari segala informasi, kini berperan menjadi fasilitator. Perubahan paradigma ini dimaksudkan agar proses pembelajaran menjadi lebih hidup dan bermakna. Guru sebagai pendidik diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi baru dan tantangan global. Selain itu, guru juga dituntut untuk menghasilkan peserta didik yang mampu bersaing di Era Revolusi Industri 4.0.

Untuk menyeimbangi perkembangan zaman, guru dituntut untuk menguasai teknologi. Selain itu, guru diharuskan untuk menjadi pribadi yang kreatif dan inovatif.<sup>5</sup> Hal ini sangat diperlukan agar proses pembelajaran tidak membosankan dan peserta didik tertarik untuk belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Peran media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Media pembelajaran itu sendiri adalah sebuah alat yang dapat membantu dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas agar dapat merangsang pikiran, perasaan,

---

<sup>4</sup> Mega Rahmawati and Edi Suryadi, "Guru sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019), h. 50. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

<sup>5</sup> Beyza Himmetoglu, Damla Aydug, and Coskun Bayrak, "Education 4.0: Defining The Teacher, The Student, and The School Manager Aspects of The Revolution," *Turkish Online Journal of Distance Education* 21, no. IODL (2020), h. 20. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

perhatian, dan kemampuan peserta didik sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar-mengajar yang efektif serta terciptanya pembelajaran yang bermakna.<sup>6</sup> Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik agar lebih mudah untuk dipahami. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Salah satu muatan pembelajaran yang ada di Sekolah Dasar adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn merupakan mata pelajaran yang diharapkan dapat membentuk warga negara yang baik, kritis, partisipatif, dan bertanggung jawab.<sup>7</sup> Melalui pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan dapat memiliki kepribadian yang baik, cerdas, dan dapat diandalkan. Berdasarkan hal tersebut, PPKn memiliki peranan yang sangat penting untuk negara, termasuk peserta didik yang merupakan bagian dari suatu negara. Tujuan pembelajaran PPKn, yaitu membentuk warga negara yang baik, cerdas, berpikir kritis, maupun berpartisipasi aktif dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Oleh karena itu, muatan pembelajaran PPKn sangatlah dibutuhkan.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang telah dilakukan di salah satu Sekolah Dasar di Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran PPKn dapat dikatakan belum maksimal. Media pembelajaran yang biasanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, yaitu media gambar. Guru sudah menggunakan video sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran, tetapi video yang diberikan hanya berupa *slides* PowerPoint yang ditambahkan suara atau *dubbing*. Kurangnya gambar atau contoh nyata yang

---

<sup>6</sup> Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018), h. 105. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

<sup>7</sup> Dodik Kariadi, "Revitalisasi Nilai-Nilai Edukatif Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Masyarakat Berwawasan Global Berjiwa Nasionalis," *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 1, no. 1 (2016), h. 15. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

diberikan oleh guru membuat peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru sudah dapat dikatakan inovatif, tetapi belum interaktif. Peserta didik tidak terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Kurangnya partisipasi peserta didik membuat peserta didik merasa bosan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran serta meningkatkan minat serta partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan kegiatan wawancara yang juga dilakukan terhadap peserta didik kelas V sekolah dasar mengenai media pembelajaran, didapatkan informasi bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dalam bentuk video. Video yang dimaksud di sini, yaitu video yang menarik, tidak hanya teks dan suara saja. Peserta didik menyampaikan bahwa terdapat kesulitan dalam memahami materi "Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila". Peserta didik mengalami kesulitan dalam memberikan contoh-contoh maupun penerapan nilai-nilai Pancasila di dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan.

Solusi dari permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran PPKn yang ada, yaitu dengan diadakannya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Dengan media pembelajaran, diharapkan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran PPKn. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya pada materi "Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila".

Pemilihan media pembelajaran untuk peserta didik tidak dapat dilakukan secara asal-asalan. Pemilihan media pembelajaran harus didasarkan pada kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran. Kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran, yaitu media yang akan

dipilih harus memperhatikan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan guru harus mengetahui karakteristik dari media pembelajaran itu sendiri.<sup>8</sup> Kriteria-kriteria ini harus diterapkan agar media pembelajaran yang dipilih dapat dimanfaatkan secara efisien dan efektif serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Salah satu dari sekian banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran PPKn, yaitu media video animasi. Media video adalah media pembelajaran dalam bentuk audio-visual, yang mana berisi gambar, suara, maupun animasi yang dapat menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih tegas dan kuat.<sup>9</sup> Media video animasi dalam pembelajaran PPKn juga dapat menginspirasi, meningkatkan, dan merangkul peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, media video animasi juga dapat membangkitkan motivasi peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, media video animasi cocok untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam muatan pembelajaran PPKn.

Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran video animasi Powtoon. Hasmira, Anwar, dan Muh. Yusuf dalam penelitiannya yang berjudul "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKn pada Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa" pada tahun 2017 dengan subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas IV SDN 1 Ngapa Tahun Pelajaran 2017/2018 dan dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK).<sup>10</sup> Penelitian ini menghasilkan bahwa

---

<sup>8</sup> Rita Angraini, "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai Pendidikan Nilai," *Journal of Moral and Civic Education* 1, no. 1 (2017), h. 18. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

<sup>9</sup> Corry Pebriani, "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V," *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 1 (2017), h. 14. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

<sup>10</sup> Hasmira, Anwar, and Muh. Yusuf, "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa,"

penggunaan media video animasi dapat meningkatkan efektivitas mengajar guru, meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn.

Penelitian lainnya dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar” oleh Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, dan Abdul Wahid Asadullah pada tahun 2020 dengan subjek penelitiannya, yaitu siswa kelas IV SDN Mantup 1 Tahun Ajaran 2019/2020 di semester ganjil. di semester ganjil dan dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.<sup>11</sup> Penelitian ini menyatakan bahwa media pembelajaran audio visual Powtoon pada pembelajaran Matematika valid dan layak digunakan pada materi bangun datar.

Penelitian lainnya, yaitu penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem" pada tahun 2020 oleh Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, dan Eva Oktaviana dengan subjek penelitiannya, yaitu peserta didik kelas V SDN Jatirahayu III Bekasi dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.<sup>12</sup> Penelitian ini mengemukakan bahwa media pembelajaran video interaktif Powtoon layak digunakan untuk digunakan pada mata pelajaran IPA materi komponen ekosistem.

Berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu yang telah dikaji, dapat diketahui bahwa media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran video

---

*Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2017), h. 128–137. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

<sup>11</sup> Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, and Abdul Wahid Asadullah, “Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020), h. 40–50. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

<sup>12</sup> Dwi Laksono, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana, “Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem,” in *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 2021, 225–233. Diakses pada tanggal 27 Maret 2023.

animasi. Kebaruan dalam penelitian ini, yaitu media pembelajaran video animasi yang dikembangkan dilengkapi dengan kuis dalam bentuk *barcode* pada akhir pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mengevaluasi kembali materi yang telah disampaikan. Media pembelajaran video animasi ini juga dikemas dengan materi yang mudah dipahami oleh peserta didik dan dengan animasi yang menarik. Selain itu, media pembelajaran video animasi dilengkapi dengan buku panduan penggunaan video animasi. Hal ini bertujuan untuk membantu guru dalam menggunakan video animasi dalam proses pembelajaran. Buku panduan penggunaan video animasi juga dikemas dalam bentuk *barcode*. Hal ini dilakukan sebagai upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi bahwa masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran PPKn.
2. Peserta didik merasa mudah bosan dan kurang antusias dalam proses pembelajaran PPKn.
3. Kurangnya penggunaan teknologi dalam media pembelajaran PPKn di sekolah dasar.
4. Dibutuhkannya media pembelajaran yang menarik, yang dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan) materi “Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila”.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?
2. Apakah media pembelajaran video animasi layak digunakan pada pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, dan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu:

#### **1. Secara Teoretis**

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian dan pengembangan ini adalah menambahnya wawasan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat, yaitu media video animasi dalam proses pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

#### **2. Secara Praktis**

##### **a. Bagi Guru**

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman baru serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif.



b. Bagi Peserta Didik

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menambah wawasan kepala sekolah terkait media pembelajaran video animasi sehingga dapat dijadikan referensi penggunaan media pembelajaran PPKn di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan perbandingan dalam penelitian selanjutnya.



## BAB II KAJIAN TEORETIK

### A. Kajian Teoretik

#### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar. Kualitas proses serta hasil pembelajaran dipengaruhi oleh ketepatan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu, baik itu berupa benda maupun komponen yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta rasa ingin tahu peserta didik terhadap pembelajaran.<sup>1</sup> Komponen tersebut umumnya berupa alat yang dapat menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran secara menarik. Pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik terdorong dan termotivasi untuk belajar.

Media berasal dari kata “*medium*” dari bahasa Latin yang berarti perantara. Media dapat dikatakan sebagai perantara antara pengirim informasi dan penerima informasi.<sup>2</sup> Media pembelajaran merupakan perantara antara guru dan peserta didik dalam penyampaian informasi. Media pembelajaran diharapkan dapat menjembatani proses penyampaian informasi agar informasi yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik tersampaikan dengan efektif.

Sejalan dengan itu, menurut Isran Rasyid dan Rohani, media pembelajaran adalah wadah yang dijadikan sebagai perantara oleh pendidik untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan interaksi antara peserta didik

---

<sup>1</sup> Amelia. Delora Jantung, *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences* (Malang: UMM Press, 2019), h. 3.

<sup>2</sup> Benny. A Pribadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2017), h. 15.

dengan lingkungannya.<sup>3</sup> Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran karena adanya komunikasi dua arah yang dilakukan. Dengan begitu, peserta didik tidak akan merasa bosan untuk belajar.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat peserta didik dalam belajar.<sup>4</sup> Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mendorong rasa ingin tahu peserta didik serta meningkatkan minat peserta didik. Hal ini dikarenakan adanya interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran. Minat peserta didik memengaruhi hasil belajar peserta didik. Jika minat peserta didik tinggi, maka hasil belajar pun akan meningkat.

Lebih lanjut, menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan maupun keterampilan peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran.<sup>5</sup> Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi dalam setiap proses pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Kemampuan-kemampuan tersebut, misalnya kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, berpikir kritis, dan berpikir kreatif.

Berdasarkan pengertian-pengertian media pembelajaran di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membantu guru untuk menyampaikan informasi kepada peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dapat membantu untuk meningkatkan interaksi, perhatian, minat, dan

---

<sup>3</sup> Isran Rasyid Karo-Karo and Rohani, "Manfaat Media dalam Pembelajaran," *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018), h. 95. Diakses pada tanggal 10 April 2023.

<sup>4</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017), h. 6.

<sup>5</sup> Yusufhadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 392.

keterampilan peserta didik sehingga terciptanya pembelajaran yang bermakna.

## 2. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media digunakan agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran tidak hanya digunakan sebagai alat bantu guru, tetapi media juga dijadikan sebagai pembawa informasi pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:

- (a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal;
- (b) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra;
- (c) mengatasi sikap pasif anak didik dengan media yang tepat dan bervariasi, sehingga siswa dapat menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan, kemungkinan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya;
- (d) mengetahui segala perbedaan antara sesama siswa dan guru, sehingga melalui media siswa dapat dimotivasi belajarnya, siswa dapat mempersamakan pengalaman dan siswa dapat menimbulkan persepsi yang sama.<sup>6</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting terhadap proses pembelajaran yang melibatkan interaksi guru dan peserta didik. Media pembelajaran juga dapat mengongkretkan pesan pembelajaran dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indra manusia sehingga pemahaman dan persepsi peserta didik terhadap materi dapat disamakan. Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- (a) Penyampaian isi pesan dan pengetahuan menjadi bersifat standard;
- (b) proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik;
- (c) proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif;
- (d) penggunaan waktu dan tenaga dalam memperoleh informasi dan pengetahuan menjadi lebih efisien;
- (e) meningkatkan kualitas proses belajar;
- (f) proses belajar menjadi lebih fleksibel;
- (g) meningkatkan sikap positif terhadap isi atau

---

<sup>6</sup> Dwi Imroatu Julaikah et al., *Buku Ajar Media Pembelajaran* (Surabaya: Cipta Media Edukasi, 2017), h. 17-18.

materi pembelajaran.<sup>7</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat untuk menyampaikan isi pesan pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik sehingga dapat meningkatkan interaksi dan sikap positif peserta didik terhadap materi pembelajaran. Dengan demikian, maka kualitas proses pembelajaran pun akan meningkat dan penyampaian materi menjadi lebih efisien.

Pada dasarnya, proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjadi antara guru dan peserta didik. Kedua komponen ini sangat penting dalam proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan. Guru berperan sebagai pengirim informasi atau pesan dan peserta didik berperan sebagai penerima informasi atau pesan tersebut. Guru membutuhkan sebuah media dalam mengirim informasi. Guru dapat menyampaikan informasi kepada peserta didik dengan lebih mudah dengan media pembelajarannya. Berikut manfaat media pembelajaran untuk guru:

- (a) Membantu menarik perhatian dan memotivasi siswa untuk belajar;
- (b) memiliki pedoman, arah, dan urutan pengajaran yang sistematis;
- (c) membantu kecermatan dan ketelitian dalam penyajian materi pelajaran;
- (d) membantu menyajikan materi lebih konkret, terutama materi pelajaran yang abstrak, seperti matematika, fisika, dan lain-lain;
- (e) memiliki variasi metode dan media yang digunakan agar pembelajaran tidak membosankan;
- (f) menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan;
- (g) membantu efisiensi waktu dengan menyajikan inti informasi secara sistematis dan mudah disampaikan;
- (h) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar.<sup>8</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, media pembelajaran memiliki manfaat untuk guru, yaitu dapat menjadikan pembelajaran yang abstrak menjadi konkret, menyajikan materi pembelajaran secara runtut dan sistematis, meningkatkan kepercayaan diri guru, serta menghindari pembelajaran yang membosankan. Selain memudahkan

---

<sup>7</sup> Pribadi, *Op. Cit.*, h. 24.

<sup>8</sup> Nunik Suryani, Achmad Setiawan, and Aditini Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 15-16.

guru untuk menyampaikan informasi, media pembelajaran juga memberikan manfaat bagi peserta didik, antara lain:

- (a) Merangsang rasa ingin tahu untuk belajar; (b) memotivasi siswa untuk belajar, baik di kelas maupun mandiri; (c) memudahkan siswa memahami materi pelajaran yang disajikan secara sistematis melalui media;
- (d) memberikan suasana yang menyenangkan dan tidak membosankan sehingga lebih fokus pada pembelajaran; (e) memberikan siswa kesadaran memilih media pembelajaran terbaik untuk belajar melalui variasi media yang disajikan.<sup>9</sup>

Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang dapat dirasakan oleh peserta didik, yaitu peserta didik dapat memahami materi pembelajaran yang diberikan dengan cepat karena proses pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran juga dapat membuat proses pembelajaran berjalan secara efisien dan efektif sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan manfaat-manfaat pembelajaran media di atas, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen yang tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran dapat memudahkan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran dapat optimal jika diimbangi dengan pemilihan media yang digunakan.

### **3. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi. Media pembelajaran sangatlah beragam. Mulai dari media pembelajaran yang murah dan sederhana hingga media yang mahal dan kompleks. Berikut klasifikasi media pembelajaran, yaitu:

- (a) Dilihat dari sifatnya, meliputi media auditif, media visual, dan media audiovisual; (b) dilihat dari kemampuan jangkauannya,

---

<sup>9</sup> *Ibid*, h.16.

meliputi media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak dan media yang mempunyai daya liput yang terbatas; (c) dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, meliputi media yang diproyeksikan dan media yang tidak diproyeksikan;

(d) dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya, meliputi kelompok satu (media grafis, media bahan cetak, dan gambar diam), kelompok dua (media proyeksi diam), kelompok tiga (media audio), kelompok empat (media audiovisual diam), kelompok lima (film), kelompok keenam (media televisi), dan kelompok ketujuh (multimedia).<sup>10</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, media pembelajaran dapat diklasifikasikan atau dikelompokkan ke dalam 4 (empat) jenis yaitu, dilihat dari sifatnya, dilihat dari kemampuan jangkauannya, dilihat dari cara atau teknik pemakaiannya, dan dilihat dari bentuk dan cara penyajiannya.

Selain itu, media pembelajaran juga dapat diklasifikasikan ke dalam 7 (tujuh) bagian, mulai dari media pembelajaran yang sederhana hingga media pembelajaran yang kompleks, antara lain: (a) Realia; (b) model; (c) teks; (d) visual; (e) audio; (f) video; (g) multimedia.<sup>11</sup> Media realia merupakan media yang dapat bersentuhan langsung dengan panca indra peserta didik, seperti tumbuhan, artefak, bahkan orang dapat dikatakan media realia apabila dirancang khusus untuk mendemonstrasikan suatu peristiwa. Jenis media model hampir sama dengan realia akan tetapi media ini berupa benda tiruan, seperti globe dan model kerangka manusia. Media video merupakan media yang dapat menampilkan gambar bergerak beserta audio yang telah direkam. Berikutnya terdapat teks, audio, visual, audio visual dan gabungan dari ketiganya atau yang disebut dengan multimedia, yang mana masing-masing media tersebut memiliki karakteristik yang berbeda dan penggunaannya harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa secara garis besar, media pembelajaran dibagi menjadi 3 (tiga), yaitu media

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 118-121.

<sup>11</sup> Muhammad Yaumi, *Media & Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 11.

audio, media visual, dan media audiovisual. Media audio adalah media yang hanya dapat didengar. Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat. Media audiovisual adalah media yang dapat didengar dan dilihat.

Keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari ada atau tidaknya perubahan pada diri peserta didik. Untuk meraih keberhasilan tersebut, guru diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang berkesan. Hal ini dapat dicapai dengan menggunakan atau mengadakan media pembelajaran bagi peserta didik. Setiap media pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing, oleh karena itu guru dituntut untuk memilih media pembelajaran yang sesuai.

#### **4. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran**

Media pembelajaran digunakan untuk menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Guru perlu memerhatikan kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran dalam memilih media pembelajaran. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran dapat berfungsi dengan maksimal dan dapat memenuhi tujuan pembelajaran. Berikut kriteria dalam memilih media pembelajaran, yaitu:

- (a) Ketepatan dengan tujuan pembelajaran; (b) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (c) kemudahan memperoleh media; (d) keterampilan dalam menggunakannya; (e) tersedianya waktu menggunakan; (f) sesuai dengan taraf berpikir siswa.<sup>12</sup>

Semua kriteria-kriteria di atas harus dipenuhi dalam pemilihan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, dan metode pembelajaran yang akan dilakukan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan guru dalam menggunakan media pembelajaran tersebut.

---

<sup>12</sup> Dwi Imroatu Julaikah, et al., *Op.Cit.*, h. 61-62.



Selain memerhatikan kriteria pemilihan media pembelajaran, guru juga harus memerhatikan faktor-faktor yang memengaruhi pemilihan media pembelajaran itu sendiri. Faktor-faktor tersebut, antara lain: (a) Objektivitas; (b) program pengajaran; (c) sasaran program; (d) situasi dan kondisi; (e) kualitas teknik; (f) keefektifan dan keefesienan penggunaan media pembelajaran.<sup>13</sup> Faktor-faktor tersebut harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran dilakukan karena terdapat berbagai macam media pembelajaran. Media-media pembelajaran yang ada memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing sehingga guru harus menentukan media pembelajaran yang tepat.

Pemilihan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran. Media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat menciptakan media pembelajaran yang berkualitas. Peserta didik dapat termotivasi dan lebih antusias dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat membuat proses pembelajaran menjadi bermakna.

## 5. Video Animasi

Guru biasanya menggunakan berbagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran, yaitu video animasi. Video berasal dari Bahasa Latin, yaitu “*vidi*” atau “*visum*” yang berarti melihat atau mempunyai daya penglihatan. Video dapat dikatakan sebagai gambar atau objek nyata yang bergerak.<sup>14</sup> Video bukan hanya berupa gabungan gambar yang bergerak, tetapi juga memiliki suara sehingga media video termasuk ke dalam media audio visual.

Saat ini terdapat berbagai macam jenis video, salah satunya adalah video animasi. Animasi berasal dari kata “*anima*” yang dalam bahasa

---

<sup>13</sup> *Ibid*, h. 67-68 .

<sup>14</sup> Munir, *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan* (Bandung: Alfabeta, 2015), h. 347.

Latin berarti jiwa, hidup, atau semangat. Animasi dapat dikatakan sebagai kegiatan yang mengubah objek diam menjadi bergerak. Suatu objek diam itu diberi dorongan atau semangat sehingga terkesan hidup. Objek yang dimaksud dapat berupa tulisan, bentuk benda, warna, atau efek spesial.<sup>15</sup> Animasi ini akan membuat proses pembelajaran menjadi menarik, sehingga peserta didik bersemangat untuk belajar.

Berdasarkan dari pemaparan di atas, maka video animasi adalah rekaman gambar yang dapat bergerak di layar. Video animasi mempunyai daya tarik bagi penggunaanya karena dapat memadukan antara materi yang ingin disampaikan dengan animasi yang menarik. Hal tersebut dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk mengamati video pembelajaran yang ditayangkan. Video animasi cocok digunakan pada kelas tinggi, mengingat karakteristik anak sekolah dasar yang pada umumnya senang akan warna dan gambar. Video memiliki beberapa kelebihan, antara lain:

(a) Meningkatkan interaksi sosial; (b) aksesibilitas yang tidak terbatas; (c) menyediakan lingkungan belajar individual; (c) penyampaian yang sederhana; (d) meningkatkan motivasi dan level konsentrasi; (e) peserta didik dapat memberhentikan dan mengulang kembali video sehingga peserta didik dapat memanipulasi garis waktu belajar.<sup>16</sup>

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat diketahui bahwa media video memiliki manfaat penting dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Media video dapat meningkatkan interaksi sosial, motivasi, serta level konsentrasi peserta didik. Selain itu, media video juga dapat memudahkan peserta didik untuk memahami dan mengingat materi. Hal ini dikarenakan karakteristik media video yang dapat diulang-ulang dan penyampaiannya yang sederhana. Media video

---

<sup>15</sup> *Ibid*, h. 392.

<sup>16</sup> Mobina Beheshti et al., "Characteristics of Instructional Videos," *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 10, no. 1 (2018), h. 63-64. Diakses pada tanggal 9 Juni 2023.

juga mudah digunakan oleh peserta didik karena akses yang tak terbatas. Media video dapat digunakan di mana saja dan kapan saja.

Selain memiliki kelebihan, media video juga memiliki beberapa kekurangan, antara lain: (a) Peserta didik harus mengingat apa yang ada ditayangkan dalam video; (b) peserta didik cenderung mengganggalkan pembelajaran menggunakan video karena dianggap lebih mudah sehingga menimbulkan kurangnya interaksi dan keaktifan peserta didik berkaitan dengan materi.<sup>17</sup> Kelemahan media video, yaitu media video menimbulkan kurangnya interaksi pada peserta didik dan peserta didik dituntut untuk mengingat isi dari video yang ditayangkan. Untuk mengatasi kelemahan video tersebut, maka video dapat dikombinasikan dengan media pembelajaran lainnya yang dapat meningkatkan keaktifan peserta didik. Media video juga dapat dibagikan dan disimpan peserta didik, sehingga peserta didik dapat melihat video tersebut secara berulang.

Berdasarkan kelebihan dan kekurangan video di atas, dapat dikatakan bahwa video merupakan media yang sangat fleksibel. Media video juga dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan karena dapat menghadirkan sesuatu yang nyata. Peserta didik dapat memiliki pengalaman belajar baru yang menyenangkan.

Berkaitan dengan pembelajaran melalui video, pendidik diharuskan mengetahui prinsip-prinsip dalam membuat video, antara lain: (a) tidak memasukkan terlalu banyak informasi; (b) memberhentikan sementara video pada bagian-bagian tertentu untuk memberikan waktu kepada peserta didik untuk mencerna informasi yang disampaikan; (c) memastikan teks, audio, gambar, dan animasi sesuai dengan yang diinginkan; (d) durasi video tidak terlalu panjang; dan (e) memberi kesan bahwa pendidik berkomunikasi dengan peserta didik.<sup>18</sup> Guru

---

<sup>17</sup> *Ibid*, h. 356.

<sup>18</sup> John Schulz and Victoria V Iskru, "Video in Education From 'Sage on the Stage' to 'TV Talk Show Host': Where to Next?," *EURASIA Journal of Mathematics, Science, and Technology Education* 17, no. 9 (2021), h. 3-4. Diakses pada tanggal 9 Juni 2023.

dalam membuat media pembelajaran video animasi harus sesuai dengan prinsip-prinsip yang ada. Hal ini dilakukan agar media pembelajaran video animasi dapat digunakan secara efektif.

Prinsip-prinsip lain yang harus diperhatikan berkaitan dengan animasi, yaitu penggunaan suara manusia dalam menarasikan video serta suara narasi dan animasi harus selaras.<sup>19</sup> Kedua prinsip ini hendaknya diaplikasikan dalam pembuatan media video animasi agar media pembelajaran video animasi dapat dikembangkan dengan baik sehingga peserta didik antusias dalam proses pembelajaran.

## **6. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)**

Pemerintah Indonesia pada tahun 2022 menetapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum nasional. Meskipun begitu, belum semua sekolah di Indonesia menerapkan kurikulum ini. Masih banyak sekolah yang menerapkan Kurikulum 2013 atau sedang mengupayakan pergantian kurikulum. Sekolah yang digunakan dalam penelitian ini sudah menerapkan Kurikulum Merdeka, tetapi belum menyeluruh. Kurikulum Merdeka hanya diterapkan pada kelas 1 dan 4. Subjek pada penelitian ini, yaitu peserta didik kelas 5, yang mana masih menerapkan Kurikulum 2013.

Salah satu muatan pembelajaran yang ada di dalam kurikulum 2013 adalah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah media yang berperan dalam mewujudkan warga negara yang cerdas berkarakter dan terampil serta setia terhadap bangsa dan negara. Dengan adanya PPKn, diharapkan warga negara untuk senantiasa menerapkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup> Nilai-nilai moral yang terkandung dalam PPKn dapat

---

<sup>19</sup> Hans van der Meij and Jan van der Meij, "Eight Guidelines for the Design of Instructional Videos for Software Training," *Technical Communication* 60, no. 3 (2014), h. 210. Diakses pada tanggal 9 Juni 2023.

<sup>20</sup> Kariadi, *Op.Cit.*, h. 17.

menjadi tameng bangsa Indonesia dari ancaman maupun gempuran bangsa lain.

PPKn hadir untuk menjauhkan segala sesuatu yang buruk maupun negatif bagi suatu bangsa. Lebih lanjut, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan muatan pembelajaran yang memiliki bahasan tentang kebangsaan dan kenegaraan, termasuk di dalamnya demokrasi, masyarakat madani, maupun Hak Asasi Manusia (HAM) dengan prinsip demokratis dan humanis.<sup>21</sup> Dengan bahasan-bahasan yang ada dalam muatan pembelajaran PPKn, peserta didik diharapkan dapat memiliki keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan dalam bersosialisasi di lingkungan bangsa dan negara.

Pembelajaran PPKn dalam Kurikulum 2013 bertujuan agar para peserta didik siap menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, keterampilan, maupun sikap dan nilai. Tiga hal ini bermanfaat untuk mewujudkan dan mengaktualisasikan nilai-nilai Pancasila, seperti meningkatkan rasa kebangsaan dan cinta tanah air.<sup>22</sup> Pembelajaran PPKn ini memiliki tujuan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mengaktualisasikan dirinya dalam masyarakat yang lebih luas, yaitu dalam lingkup bangsa dan negara. Oleh sebab itu, peserta didik diharuskan untuk memiliki pemahaman tentang pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta nilai-nilai moral yang sesuai dengan dasar negara Indonesia.

Dari pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) sangat penting untuk diajarkan di sekolah dasar. Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang baik, menjadi pribadi yang mengutamakan sikap sosial dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>21</sup> Budi Juliardi, "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Kewarganegaraan," *Jurnal Bhinneka Tunggal Ika* 2, no. 2 (2015), h. 121. Diakses pada tanggal 10 April 2023.

<sup>22</sup> Rahmayani, "Implementasi Manajemen Pembelajaran PPKn Kurikulum 2013," *Jurnal Manajer Pendidikan* 10, no. 2 (2016), h. 147. Diakses pada tanggal 10 April 2023.

Selain itu, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) juga diharapkan dapat membentuk peserta didik menjadi warga negara yang aktif, cerdas, dan berkarakter, serta mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi dalam menghadapi dunia luar.

Materi muatan pembelajaran PPKn yang digunakan pada penelitian ini, yaitu “Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila”. Pemilihan materi ini berdasarkan hasil wawancara guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar. Hasil belajar peserta didik pada materi ini dapat dikatakan kurang. Guru menilai bahwa materi ini agak sulit untuk dimengerti atau dipahami oleh peserta didik dan masih banyak peserta didik yang tidak dapat mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berikut kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini:

**Tabel 2.1**  
**Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran<sup>23</sup>**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>	<b>Tujuan Pembelajaran</b>
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 Menunjukkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Dengan menonton video animasi, peserta didik dapat menunjukkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dengan tepat.
4.1 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 Menguraikan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila	Dengan menonton video animasi, peserta didik dapat menguraikan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dengan tepat.

<sup>23</sup> Maryanto, *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk SD/MI Kelas V* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud, 2017).

## 7. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar

Manusia adalah makhluk yang unik. Setiap individu memiliki karakteristik yang berbeda-beda, begitu pula peserta didik. Karakteristik peserta didik yang satu tidak sama dengan peserta didik lainnya. Setiap peserta didik memiliki karakteristik uniknya masing-masing. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat memahami karakteristik-karakteristik peserta didik usia sekolah dasar.

Peserta didik usia sekolah dasar berusia antara 6 tahun hingga 12 tahun. Peserta didik pada rentang usia ini termasuk ke dalam fase masa kanak-kanak akhir. Terdapat 2 (dua) jenjang dalam sekolah dasar, yaitu kelas rendah dan kelas tinggi. Kelas I, II, dan III termasuk ke dalam kelas rendah. Kelas IV, V, dan VI termasuk ke dalam kelas tinggi.

Secara umum, karakteristik peserta didik usia sekolah dasar, antara lain: (a) Siswa sekolah dasar senang bermain; (b) siswa sekolah dasar senang bergerak; (c) siswa sekolah dasar menyukai pekerjaan berkelompok; (d) siswa sekolah menyukai peragaan langsung.<sup>24</sup> Peserta didik pada masa ini mengalami beberapa perkembangan. Perkembangan-perkembangan tersebut, meliputi perkembangan kognitif, perkembangan moral, perkembangan sosial emosional, dan perkembangan bahasa.

### a. Perkembangan Kognitif

Jean Piaget membagi perkembangan kognitif anak menjadi 4 (empat) tahap, yaitu 1) Tahap sensasi motor (0-2 tahun); 2) Tahap pra-operasional (2-7 tahun); 3) Tahap operasional konkret (7-11 tahun); dan 4) Tahap operasional formal (11-16 tahun). Peserta didik kelas V berada dalam rentang usia 10 sampai 11 tahun.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Fitri Hayati, Neviyarni Neviyarni, and Irdamurni Irdamurni, "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur," *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021), h. 1813. Diakses pada tanggal 10 April 2023.

<sup>25</sup> Muh Daud, Dian Novita Siswanti, and Novita Maulidya Jalal, *Buku Ajar Psikologi Perkembangan Anak* (Jakarta: Kencana, 2021), h. 61-66.

Berdasarkan tahap perkembangan kognitif Piaget, peserta didik kelas V termasuk ke dalam tahap operasional konkret.

Peserta didik pada masa ini telah mampu berpikir secara logis atau rasional. Cara berpikir peserta didik pada masa ini sudah tidak lagi egosentris. Selain itu, peserta didik sudah mampu menghubungkan satu hal dengan hal yang lainnya.<sup>26</sup> Peserta didik tidak lagi sekadar memikirkan dirinya sendiri. Peserta didik dalam hal ini, sudah mampu melihat sesuatu dari sudut pandang orang lain. Peserta didik juga sudah dapat berpikir logis dalam memecahkan suatu permasalahan.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa perkembangan kognitif peserta didik kelas V berada dalam tahap operasional konkret. Peserta pada tahap ini sudah mampu berpikir secara logis, namun masih terbatas pada objek konkret atau nyata. Peserta didik masih belum mampu untuk mengubah informasi yang abstrak menjadi sebuah konsep. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang bersifat konkret berperan sebagai sebuah rangsangan. Rangsangan ini akan dicerna dan diolah oleh panca indra peserta didik menjadi sebuah informasi. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dilakukan agar peserta didik pada masa ini dapat memahami pembelajaran yang disampaikan dengan baik.

#### **b. Perkembangan Moral**

Kohlberg mengelompokkan perkembangan moral ke dalam 3 (tiga) tahapan, yaitu 1) Tahap prakonvensional (usia 4-10 tahun); 2) Tahap konvensional (usia 10 tahun); dan 3) Tahap pascakonvensional (usia 13 tahun ke atas).<sup>27</sup> Peserta didik kelas V berada dalam rentang usia 10 sampai 11 tahun. Berdasarkan tahap perkembangan moral

---

<sup>26</sup> Christiana Hari Soetjningsih, *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak Sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir* (Jakarta: Kencana, 2018), h. 189.

<sup>27</sup> Idad Suhada, *Perkembangan Peserta Didik* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), h. 83-86.



Kohlberg, peserta didik kelas V sekolah dasar termasuk ke dalam tahap konvensional.

Peserta didik pada tahap konvensional akan mengalami 2 (dua) fase, yaitu fase orientasi mengenai anak yang baik dan fase mempertahankan norma-norma sosial.<sup>28</sup> Untuk menjadi anak yang baik, peserta didik akan berusaha untuk mematuhi peraturan yang ada di dalam lingkungan. Peserta didik sudah mengenal mana yang baik dan buruk. Peserta didik mengetahui dan memahami bahwa semua perbuatan yang dilakukan terdapat konsekuensi yang mengikutinya. Jika peraturan yang berlaku tidak dipatuhi, maka akan ada sanksi yang akan diterapkan. Peserta didik juga akan berusaha untuk mempertahankan aturan-aturan yang berlaku.

Penanaman moral dapat diperoleh dengan pembiasaan. Pembiasaan dapat dimulai dari lingkungan rumah. Pembiasaan di dalam rumah dapat dilakukan dengan membuat peraturan di dalam rumah untuk dipatuhi. Selain melalui pembiasaan, penanaman moral juga dapat diperoleh melalui proses mengamati dan meniru. Orang tua diharapkan dapat memberikan contoh yang baik di rumah. Guru dalam lingkup sekolah juga diharapkan dapat memberikan contoh yang baik. Selain itu, guru juga berperan dalam penanaman moral dengan memberikan contoh yang baik dan membuat peraturan di dalam ruang lingkup kelas dan sekolah.

### **c. Perkembangan Sosial Emosional**

Peserta didik pada masa ini memiliki rasa peka yang ditunjukkan pada dirinya sendiri maupun orang lain. Peserta didik sudah pandai dalam mengekspresikan diri dan mengatur emosinya. Peserta didik juga mampu memberikan respon terhadap emosi orang lain.<sup>29</sup> Sikap empati dan simpati terhadap orang lain pada masa ini cukup besar. Peserta didik dapat merasakan apa yang orang lain rasakan. Selain

---

<sup>28</sup> *Ibid*, h. 84 .

<sup>29</sup> Soetjningsih, *Op.Cit.*, h. 202.

itu, peserta didik telah mengenali emosi yang dirasakan, seperti sedih, senang, marah, takut, dan sebagainya.

Perkembangan sosial peserta didik pada masa ini dikenal sebagai masa berkelompok. Peserta didik senang untuk berkumpul dengan teman-temannya dan membuat sebuah kelompok.<sup>30</sup> Hal ini disebabkan karena ada rasa aman yang dirasakan oleh peserta didik ketika berada dalam suatu kelompok. Pemilihan atau pembuatan suatu kelompok oleh peserta didik dapat didasarkan pada minat dan hobi yang sama. Peserta didik juga sudah dapat memilih seorang pemimpin untuk memimpin kelompoknya.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat dikatakan bahwa orang tua dan guru diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai emosi. Peserta didik diharapkan dapat melakukan kontrol terhadap emosinya, baik itu emosi positif maupun emosi negatif. Emosi harus disalurkan dengan baik untuk menjaga keseimbangan emosi peserta didik. Berkaitan dengan perkembangan sosial peserta didik, guru diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial peserta didik dalam lingkungan sekolah. Guru dapat mengadakan proses pembelajaran yang mengharuskan peserta didik untuk membuat sebuah kelompok.

#### **d. Perkembangan Bahasa**

Bahasa merupakan alat komunikasi. Peserta didik memahami bahwa bahasa digunakan untuk mengomunikasikan maksud, keinginan, dan kebutuhannya kepada orang lain. Pada masa ini, peserta didik mampu mengenali jenis-jenis struktur kalimat dan memiliki perbendaharaan kata dalam jumlah banyak.<sup>31</sup> Perkembangan bahasa merupakan hasil belajar yang diperoleh dari proses mengamati dan meniru. Peserta didik akan mengamati dan meniru orang-orang yang berada di sekitarnya. Lingkungan rumah,

---

<sup>30</sup> *Ibid*, h. 194.

<sup>31</sup> *Ibid*, h. 191.

lingkungan bermain, maupun lingkungan sekolah mempengaruhi perkembangan bahasa peserta didik itu sendiri.

Peserta didik mengalami kemajuan pada beberapa aspek bahasa, seperti penambahan kosa kata, pengucapan, pembentukan kalimat, kemajuan dalam pengertian, dan isi pembicaraan.<sup>32</sup> Peningkatan perbendaharaan kata peserta didik terjadi karena adanya interaksi peserta didik dengan lingkungan. Bertambahnya perbendaharaan kata peserta didik memungkinkan peserta didik untuk membentuk berbagai macam kalimat. Isi pembicaraan serta pemahaman akan pengertian peserta didik pun meluas. Hal ini didukung dengan pengetahuan bahasa yang didapat dari sekolah.

Peran orang tua serta guru sangat dibutuhkan dalam mengamati perkembangan bahasa peserta didik. Orang tua dan guru diharapkan dapat memastikan bahwa perkembangan bahasa peserta didik sesuai dengan yang diharapkan, yaitu peserta didik dapat menggunakan bahasa yang baik dan benar. Selain itu, guru diharapkan dapat mengadakan proses pembelajaran yang dapat merangsang dan meningkatkan kemampuan berbahasa peserta didik.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa guru diharapkan dapat memilih atau mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru dituntut untuk mengembangkan atau memilih media pembelajaran dengan unsur-unsur permainan atau *games* di dalamnya. Guru juga diharapkan dapat memilih media pembelajaran yang dapat merangsang motorik halus maupun motorik kasar peserta didik. Selain itu, guru diharapkan agar dapat menciptakan media pembelajaran yang bersifat konkret atau nyata serta dapat dihubungkan dengan pengalaman peserta didik.

Guru diharapkan dapat menciptakan atau memilih media pembelajaran dengan bijak, dengan mengetahui dan memahami

---

<sup>32</sup> Idad Suhada, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016), h. 120.

karakteristik-karakteristik peserta didik, serta yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik itu sendiri. Media pembelajaran yang sesuai dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak pada kualitas proses pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran.

## **B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian pengembangan ini, diantaranya, yaitu Mardita Putri Fauziah dan Mimin Ninawati dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar" pada tahun 2022. Subjek penelitiannya, yaitu peserta didik kelas III SDN Cengkareng Barat 03 Pagi dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.<sup>33</sup> Penelitian ini menyimpulkan bahwa pengembangan media audio visual (video) animasi berbasis Doratoon layak digunakan sebagai sumber belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian lainnya dilakukan oleh Amril, Sri Yunimar Ningsih, dan Sri Marlina dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan PPKn Kelas V di SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo" pada tahun 2023. Subjek penelitiannya, yaitu peserta didik kelas V dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.<sup>34</sup> Hasil dari penelitian ini, yaitu penggunaan produk yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo mampu meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya pada materi 1 (Keragaman Budaya Bangsa di Wilayah Indonesia), materi 2 (Sikap terhadap Keragaman Jenis

---

<sup>33</sup> Mardita Putri Fauziah and Mimin Ninawati, "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022), h. 6511. Diakses pada tanggal 25 Januari 2024.

<sup>34</sup> Amril, Sri Yunimar Ningsih, and Sri Marlina, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan PPKn Kelas V di SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 3 (2023), h. 91. Diakses pada tanggal 25 Januari 2024.

Usaha Warga Masyarakat) dan materi 3 (Belajar Toleransi dari Permainan Tradisional Anak).

Selanjutnya, penelitian dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon "Hakan" pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya" yang dilakukan oleh Dimas Nuswantoro dan Vicky Dwi Wicaksono pada tahun 2019. Subjek penelitiannya, yaitu peserta didik kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.<sup>35</sup> Penelitian ini mengemukakan bahwa media pembelajaran HAKAN memenuhi dua kriteria kelayakan, yang berarti bahwa produk yang dikembangkan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

Lebih lanjut, Mochammad Wahyudin dan Hendrik Pandu Paksi dalam penelitiannya yang berjudul "Pengembangan Video Animasi untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi "Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah"" pada tahun 2022. Subjek penelitiannya, yaitu peserta didik kelas III SDN Wadungasih 2 Buduran, Sidoarjo dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.<sup>36</sup> Penelitian ini menyimpulkan bahwa media pembelajaran berbentuk video animasi efektif dan layak untuk diimplementasikan dalam kegiatan belajar mengajar siswa di sekolah dasar, khususnya kelas III, dan mampu memberikan peningkatan pada pemahaman siswa dalam materi "Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah".

Penelitian lainnya dilakukan oleh Medhitya Alda Apriliani, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani, Selvia Yuniar, dan Setyowati dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn

---

<sup>35</sup> Dimas Nuswantoro and Vicky Dwi Wicaksono, "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon 'HAKAN' pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya," *Jurnal JPGSD* 7, no. 4 (2019), h. 3169. Diakses pada tanggal 25 Januari 2024.

<sup>36</sup> Mochammad Wahyudin and Hendrik Pandu Paksi, "Pengembangan Video Animasi untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi 'Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah,'" *Jurnal JPGSD* 10, no. 8 (2022), h. 1868. Diakses pada tanggal 25 Januari 2024.

SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab" pada tahun 2021. Subjek penelitiannya, yaitu peserta didik kelas IV SDN Bekasi Jaya I dengan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.<sup>37</sup> Penelitian ini mengemukakan bahwa media pembelajaran berbasis Powtoon dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi. Selain itu, hal ini dapat membuat peserta didik antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran video animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik. Peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru karena penggunaan media pembelajaran yang menarik. Peserta didik menjadi lebih aktif dan antusias dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien dan efektif serta bermakna.

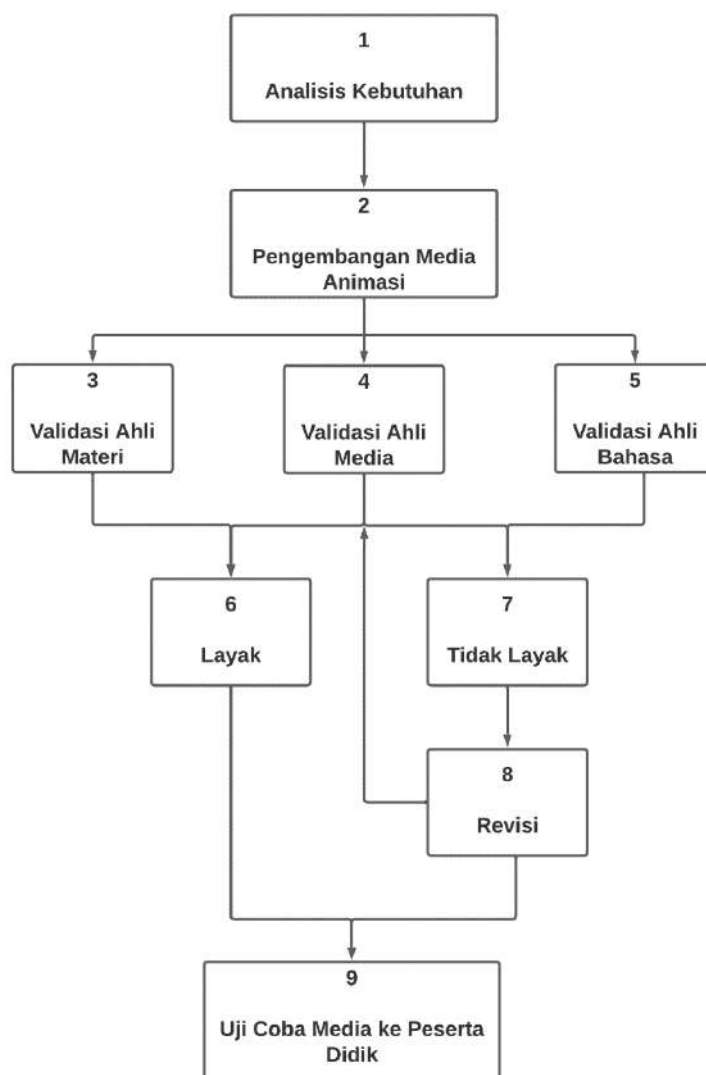
### **C. Kerangka Konsep Pengembangan**

Muatan pembelajaran PPKn memiliki peranan penting dalam kehidupan. Tujuan pembelajaran PPKn untuk peserta didik, yaitu untuk membentuk karakter dan moral peserta didik sehingga dapat menjadi warga negara yang unggul. Namun pada kenyataannya, hal ini tidak didukung oleh pembelajaran yang ada di sekolah dasar. Sebagian besar guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran, Selain itu, kurangnya variasi dalam media pembelajaran menyebabkan peserta didik kurang tertarik dalam memahami materi yang diberikan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan inovasi baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan mengembangkan video animasi yang dapat dijadikan sebagai

---

<sup>37</sup> Medhitya Alda Apriliani et al., "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2021), h. 143. Diakses pada tanggal 10 April 2023.

media pembelajaran alternatif pada muatan pembelajaran PPKn. Media video animasi ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan peserta didik dapat lebih mudah memahami materi-materi yang diberikan oleh guru. Bagan kerangka konsep pengembangan media video animasi, yaitu sebagai berikut:<sup>38</sup>



**Gambar 2.1 Kerangka Konsep Pengembangan Media**

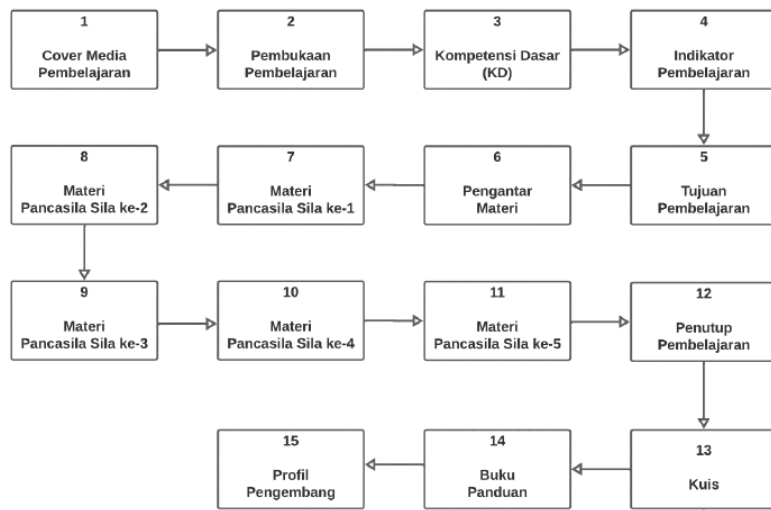
<sup>38</sup> Luqyana Tifani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA Muhammadiyah 1 Pekanbaru" (UIN SUSKA RIAU, 2021). Diakses pada tanggal 10 April 2023.

Tahap pertama pada pengembangan ini adalah analisis kebutuhan. Setelah itu, peneliti mengembangkan media video animasi pada muatan pembelajaran PPKn. Setelah berhasil dikembangkan, media pembelajaran tersebut akan melewati tahap validasi yang akan dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Tahap ini, para ahli akan memberikan arahan dan masukan bagi media pembelajaran. Revisi dilakukan untuk menyempurnakan media pembelajaran tersebut. Setelah media pembelajaran divalidasi dan dikatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, maka media pembelajaran akan diujicobakan kepada peserta didik di sekolah.

#### **D. Rancangan Model**

Media video animasi dibuka dengan kata sapaan pada *slide* pertama sebagai pembuka pembelajaran. *Slide* kedua berisi kompetensi dasar, *slide* selanjutnya berisi indikator, kemudian tujuan pembelajaran. Materi yang disajikan yaitu, nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila. Lambang Pancasila, simbol-simbol Pancasila, nilai-nilai Pancasila, dan penerapan nilai-nilai Pancasila akan disajikan, mulai dari sila pertama, sila kedua, sila ketiga, sila keempat, hingga sila kelima. *Slide* selanjutnya, yaitu penutup pembelajaran. Kuis dan buku panduan dalam bentuk *barcode* ditampilkan setelah penutup pembelajaran. *Slide* terakhir, yaitu profil pengembang. Untuk memperjelas rancangan model, maka dibuat bagan sebagai berikut:





**Gambar 2.2 Rancangan Model Pengembangan Media**



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan mengetahui kelayakan produk media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Produk ini diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran penunjang yang menarik sehingga dapat membantu peserta didik maupun guru dalam proses pembelajaran.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar dilakukan pada tahun ajaran 2023/2024 di Sekolah Dasar Negeri Pengasinan II, yang beralamat di Jalan Pengasinan Raya 2 RT. 003 RW. 017 Kelurahan Pengasinan, Kecamatan Rawalumbu, Kota Bekasi, Provinsi Jawa Barat.

#### **C. Pendekatan dan Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD). Metode penelitian *Research and Development* (RnD) merupakan suatu metode yang digunakan untuk menghasilkan dan menguji keefektifan produk tertentu.<sup>1</sup> Penggunaan metode ini diharapkan dapat menciptakan inovasi-inovasi baru, terutama dalam dunia pendidikan. Metode penelitian pengembangan diharapkan dapat menghasilkan inovasi dalam media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam proses pembelajaran.

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), h. 297.

Metode penelitian *Research and Development* (RnD) juga dapat dikatakan sebagai penelitian produk pendidikan atau pembelajaran yang dilaksanakan secara bertahap, berkelanjutan, serta terstruktur dan terukur.<sup>2</sup> Produk yang dihasilkan akan memiliki kualitas yang baik karena pelaksanaannya dilakukan secara bertahap. Penggunaan produk-produk pembelajaran dengan kualitas yang baik diharapkan dapat menghasilkan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Penelitian pengembangan memiliki beberapa model, antara lain ADDIE, ASSURE, Hannafin and Peck, Dick and Carey, serta Gagne and Briggs. Model Hannafin and Peck biasanya digunakan untuk mengembangkan bahan ajar, model Dick and Carey digunakan untuk mengembangkan kurikulum dan program pelatihan dalam bidang yang beragam, model Gagne and Briggs digunakan untuk mengembangkan kemampuan bekerja perancang, seperti guru, pelatih, maupun widyaiswara, model ASSURE digunakan untuk aktivitas pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi, dan model ADDIE digunakan untuk mengembangkan kegiatan pelatihan dan media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.<sup>3</sup> Pada dasarnya model-model ini memiliki prinsip yang sama, yaitu untuk mengembangkan suatu produk. Pemilihan dan penggunaan model pengembangan dapat disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing.

Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu model pengembangan ADDIE, namun hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan). Pemilihan model ADDIE didasarkan pada tahapan-tahapan pelaksanaannya yang sederhana, runtut, sistematis, dan mudah dipahami. Model ADDIE juga dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran untuk peserta didik

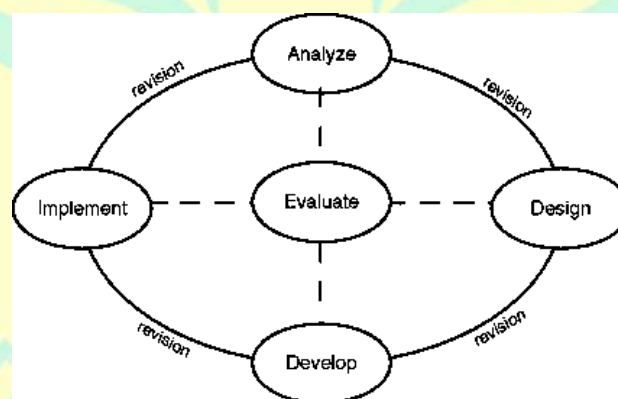
---

<sup>2</sup> Adelina Hasyim, *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah* (Yogyakarta: Media Akademi, 2016), h. 44.

<sup>3</sup> *Ibid*, h. 82.; I Gusti Lanang Agung Kartika Putra, I Dewa Kd Tastra, and IGN I Wy Suwatra, "Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Addie pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat," *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014), h. 4. Diakses pada tanggal 26 Mei 2023.

dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat pun dapat disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. ADDIE merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Model ini sangat umum digunakan dalam bidang desain sebagai pedoman untuk memproduksi sebuah desain yang efektif. Media apa pun yang dibuat dengan menggunakan model pengembangan ADDIE dapat digunakan, baik secara *online* maupun *offline*.<sup>4</sup> Model pengembangan ADDIE dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai macam produk, seperti bahan ajar, media pembelajaran, dan model pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa model pengembangan ADDIE bersifat efektif dan fleksibel. Guru dapat dengan mudah menerapkan media pembelajaran berbasis model ADDIE dalam proses pembelajaran.

Bagan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*), yaitu sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE<sup>5</sup>**

<sup>4</sup> Nada Aldoobie, "ADDIE Model," *American International Journal of Contemporary Research ADDIE* 5, no. 6 (2015), h. 68. Diakses pada tanggal 9 Mei 2023.

<sup>5</sup> Maribe Robert Branch, *Instructional Design: The ADDIE Approach* (New York: Springer, 2009), h. 2.

Tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap-tahapan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:<sup>6</sup>

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis merupakan tahapan yang sangat penting dalam model pengembangan ADDIE. Hal yang harus dilakukan pada tahap ini, yaitu melakukan analisis kebutuhan dan mengidentifikasi masalah yang ada.

#### 2. *Design* (Desain)

Pada tahap ini, peneliti melakukan desain atau perancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Peneliti diharapkan dapat membuat desain produk yang efektif, yaitu produk yang dapat memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

#### 3. *Development* (Pengembangan)

Tahap ini tergantung pada dua tahap sebelumnya, yaitu analisis dan desain. Jika kedua tahap tersebut dilakukan dengan baik, maka tahap pengembangan dapat dengan mudah dilakukan. Pada tahap ini, peneliti mengembangkan produk yang sudah didesain atau dirancang.

#### 4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap ini merupakan langkah nyata untuk mengubah rencana menjadi tindakan. Pada tahap ini, peneliti akan menerapkan produk yang telah dikembangkan. Terdapat 3 (tiga) hal yang harus diperhatikan agar tahap ini berjalan dengan baik, yaitu memberikan instruksi kepada guru, menyiapkan peserta didik, dan mengatur lingkungan belajar.

#### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap yang penting. Pada dasarnya, evaluasi diperlukan pada setiap tahap untuk memastikan bahwa peneliti mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu memenuhi kebutuhan peserta didik. Evaluasi formatif digunakan untuk membantu peneliti dalam menyempurnakan produk yang dikembangkan.

---

<sup>6</sup> Aldoobie, *Op. Cit.*, h. 68-72.

Setiap tahap dalam model pengembangan ini saling berkaitan dan berinteraksi satu sama lain. Pengembangan media pembelajaran menggunakan model pengembangan ini harus dilakukan secara runtut dan menyeluruh. Perpindahan dari satu tahap ke tahap berikutnya diiringi dengan tahap evaluasi. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan dalam pengembangan media pembelajaran.

#### **D. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Berikut prosedur pengembangan media video animasi berdasarkan model pengembangan ADDIE:

##### **1. *Analysis* (Analisis)**

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik. Analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Analisis kebutuhan ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam menemukan masalah beserta solusi dari permasalahan yang ada. Analisis kurikulum dilakukan untuk mengetahui kurikulum yang dipakai di tempat penelitian. Peneliti akan mengkaji kompetensi dasar dan merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran serta menentukan materi untuk pengembangan produk. Analisis karakter peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik itu sendiri. Hal ini dilakukan agar produk yang dikembangkan tepat sasaran, sesuai dengan karakter peserta didik.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara kepada guru kelas maupun peserta didik kelas V untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa guru merasa media pembelajaran yang disediakan sekolah untuk muatan pembelajaran PPKn sudah cukup, namun akan lebih baik lagi jika ada media pembelajaran yang lebih menarik. Media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru, yaitu PowerPoint, gambar, maupun

video. Video di sini, hanya berisikan teks, gambar, dan suara saja. Guru belum pernah memasukkan animasi ke dalam media video yang digunakan. Kurikulum yang diterapkan, yaitu Kurikulum 2013. Selain itu, materi yang dianggap sulit, yaitu materi “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila”.

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan, dapat dikatakan bahwa peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat memotivasi dan membantu peserta didik dalam materi muatan pembelajaran PPKn yang dianggap sulit. Penggunaan media video animasi dapat dijadikan solusi dari permasalahan yang ada.

## 2. *Design* (Desain)

Tujuan dari tahap ini, yaitu untuk membuat desain dari produk yang dikembangkan. Pada tahap ini peneliti akan membuat *flowchart* untuk memudahkan dalam proses pembuatan produk.

## 3. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap ini, peneliti akan mengembangkan produk sesuai dengan desain atau rancangan yang sudah dibuat. Pada tahapan ini juga dilakukan uji validasi terhadap rancangan awal produk yang dihasilkan. Uji validasi dilakukan untuk menentukan kelayakan produk dari aspek isi materi, bahasa, dan media yang dilakukan oleh ahli materi, bahasa, dan media.

## 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahap ini dilakukan penerapan produk atau uji coba produk. Produk akan diterapkan kepada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Negeri Pengasinan II Kota Bekasi.

## 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan penggunaan produk yang dikembangkan. Evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar, yaitu melalui kegiatan wawancara, observasi dan penyebaran kuesioner atau angket.

#### a) Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan ketika peneliti hendak mengadakan studi pendahuluan. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan informasi-informasi tentang permasalahan yang ada secara mendalam.<sup>7</sup> Peneliti mewawancarai guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar guna menemukan permasalahan yang dialami dalam muatan pembelajaran PPKn dan penggunaan media pembelajaran.

#### b) Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak hanya menjadikan manusia dan perilakunya sebagai objek penelitian, tetapi juga proses kerja dan gejala-gejala alam yang ada.<sup>8</sup> Peneliti melakukan observasi terhadap guru dan peserta didik kelas V dalam kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan. Peneliti mengamati media pembelajaran, metode pembelajaran, dan keaktifan serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn.

#### c) Kuesioner

Kuesioner adalah seperangkat pertanyaan maupun pernyataan yang digunakan untuk bertanya kepada responden dalam mengumpulkan informasi-informasi yang diperlukan.<sup>9</sup> Peneliti membuat kuesioner yang ditujukan untuk mengetahui keefektifan dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Kuesioner akan

---

<sup>7</sup> Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 137.

<sup>8</sup> *Ibid*, h. 142.

<sup>9</sup> *Ibid*, h. 145.



diberikan kepada para ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, serta guru dan peserta didik kelas V sekolah dasar.

Berikut teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan ini dalam bentuk tabel:

**Tabel 3.1**  
**Teknik Pengumpulan Data**

No.	Kegiatan	Responden	Jumlah	Bentuk Instrumen
1.	Analisis Kebutuhan	Guru Kelas V SDN Pengasinan II, Kota Bekasi	1 orang	Kuesioner
		Peserta Didik Kelas V SDN Pengasinan II, Kota Bekasi	15 orang	Kuesioner
2.	Uji Ahli ( <i>Expert Review</i> )	Dosen Ahli Media	1 orang	Kuesioner
		Dosen Ahli Materi	1 orang	Kuesioner
		Dosen Ahli Bahasa	1 orang	Kuesioner
3.	<i>One to One Evaluation</i>	Peserta Didik Kelas V SDN Pengasinan II, Kota Bekasi	3 orang	Kuesioner
4.	<i>Small Group</i>	Peserta Didik Kelas V SDN Pengasinan II, Kota Bekasi	6 orang	Kuesioner
5.	<i>Field Test</i>	Peserta Didik Kelas V SDN Pengasinan II, Kota Bekasi	30 orang	Kuesioner

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat ukur dalam sebuah penelitian. Bentuk instrumen penelitian disesuaikan dengan teknik pengumpulan data. Instrumen penelitian pada penelitian pengembangan ini, yaitu instrumen wawancara dan kuesioner. Instrumen wawancara digunakan untuk analisis kebutuhan (guru dan peserta didik) dan instrumen kuesioner digunakan untuk uji validasi para ahli (ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa), uji coba perorangan (*one to one*

*evaluation*), uji coba kelompok kecil (*small group*), dan uji coba lapangan (*field test*). Berikut kisi-kisi instrumen wawancara dan kuesioner:

**Tabel 3.2**  
**Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Guru<sup>10</sup>**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Pembelajaran PPKn	Minat peserta didik pada saat pembelajaran PPKn	1	1
		Materi pembelajaran PPKn dengan nilai rendah	1	2
		Kendala yang dialami pada saat pembelajaran PPKn	2	3, 4
		Metode yang digunakan pada saat pembelajaran PPKn	1	10
		Kelebihan dan kekurangan metode yang digunakan	1	11
2.	Fasilitas Sekolah	Ketersediaan media pembelajaran di sekolah	1	8
		Ketersedian sarana dan prasarana di sekolah	1	9
3.	Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan Pembelajaran PPKn	Media pembelajaran yang digunakan pada muatan pembelajaran PPKn	3	5, 6, 13
		Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran yang	1	7

<sup>10</sup> Pandus Wicaksana Aji Nugroho, "Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu" (Universitas Sanata Dharma, 2020), h. 39. Diakses pada tanggal 9 Mei 2023.

		digunakan		
		Media yang diharapkan dapat menunjang pembelajaran PPKn	1	12
		Media video animasi pada muatan pembelajaran PPKn	3	14, 15, 16
Jumlah Pertanyaan: 16				

**Tabel 3.3**

**Kisi-Kisi Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik<sup>11</sup>**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Pembelajaran PPKn di kelas	Minat peserta didik terhadap muatan pembelajaran PPKn	3	1, 2, 3
		Kendala yang dialami peserta didik saat mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	2	4, 5
2.	Penggunaan Media Pembelajaran pada Muatan Pembelajaran PPKn	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran PPKn	2	6, 7
		Media pembelajaran yang diinginkan oleh peserta didik	1	8
		Media pembelajaran video animasi	2	9, 10
Jumlah Pertanyaan: 10				

<sup>11</sup> *Ibid.*

**Tabel 3.4**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Materi<sup>12</sup>**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Kesesuaian Kompetensi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku	1	1
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator	3	2, 3, 4
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	1	5
2.	Kesesuaian Isi	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar	1	6
		Kesesuaian contoh dengan materi	1	7
		Kesesuaian gambar dalam memperjelas materi	1	8
		Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	1	9
3.	Teknik Penyajian	Keruntutan penyajian materi	1	10
Jumlah Pertanyaan: 10				

<sup>12</sup> Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 91.

**Tabel 3.5**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Media<sup>13</sup>**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Desain Media Pembelajaran	Kesesuaian penyajian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar	1	1
		Kemudahan media pembelajaran untuk dipahami	1	2
2.	Visual	Ketajaman gambar	1	3
		Kesesuaian gambar dengan materi	1	4
		Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	1	5
3.	Tipografi	Kesesuaian jenis huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar	1	6
		Kesesuaian ukuran huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar	1	7
		Kesesuaian warna huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V sekolah dasar	1	8
4.	Kualitas Instruksional	Membantu peserta didik dalam memahami materi	1	9
		Mendorong peserta	1	10

<sup>13</sup> *Ibid.*

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
		didik untuk aktif dalam pembelajaran		
5.	Kualitas Teknik	Penggunaan animasi yang menarik	3	11, 12, 13
		Kejelasan pengucapan narasi	2	14, 15
Jumlah Pertanyaan: 15				

**Tabel 3.6**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Ahli Bahasa<sup>14</sup>**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Kelayakan Bahasa	Keefektifan kalimat	1	1
		Kebakuan istilah	1	2
		Ketepatan struktur kalimat	1	3
		Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik kelas V sekolah dasar	2	4, 5
2.	Interaktif	Kemampuan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis	1	6
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Komunikatif	1	7
		Kesesuaian ejaan dengan standar Pedoman Umum Ejaan yang Disempurnakan (EYD)	1	8
Jumlah Pertanyaan: 8				

<sup>14</sup> Masnur Muslich, *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h. 303-305.

**Tabel 3.7**  
**Kisi-Kisi Instrumen Kuesioner Peserta Didik<sup>15</sup>**

No.	Aspek	Indikator	Jumlah Butir	Nomor Butir
1.	Tampilan	Kejelasan gambar	1	1
		Kemenaarikan gambar	1	2
		Kesesuaian gambar dengan materi	1	3
		Ketepatan warna, ukuran, dan jenis huruf	3	4, 5, 6
2.	Materi	Kemenaarikan materi	1	7
		Kejelasan kalimat	1	8
		Kemudahan memahami materi	1	9
		Kesesuaian contoh dengan materi	1	10
3.	Manfaat	Memudahkan peserta didik dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	1	11
		Meningkatkan motivasi belajar peserta didik	1	12
		Ketertarikan menggunakan media pembelajaran video animasi	1	13
Jumlah Pertanyaan: 13				

<sup>15</sup> Kustandi and Darmawan, *Op. Cit.*, h. 92.

## F. Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan proses penelaahan suatu objek dengan cara pengelompokan, penafsiran, dan verifikasi data secara sistematis.<sup>16</sup> Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, yaitu statistik deskriptif kuantitatif. Skoring yang akan dilakukan oleh ahli bahasa, ahli materi, ahli media, guru, maupun peserta didik menggunakan Skala Likert. Skala Likert memiliki 5 (lima) alternatif jawaban, yaitu Sangat Baik, Baik, Cukup, Kurang Baik, dan Sangat Kurang Baik. Berikut tabel untuk memperjelas Skala Likert:

**Tabel 3.8**  
**Skala Likert<sup>17</sup>**

Kriteria	Skor
Sangat Baik	5
Baik	4
Cukup	3
Kurang Baik	2
Sangat Kurang Baik	1

Setelah memperoleh data dari uji yang dilakukan oleh para ahli, maka dapat dilakukan perhitungan rumus untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran video animasi. Rumus untuk menghitung hasil uji validitas, sebagai berikut:<sup>18</sup>

$$P = \frac{\Sigma}{n} \times 100\%$$

<sup>16</sup> Sandu Siyoto and M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), h. 90.

<sup>17</sup> Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan* (Jakarta: Kencana, 2016), h. 234.

<sup>18</sup> Fatika Chandra Annisa et al., "Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur," *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 3, no. 1 (2022), h. 71. Diakses pada tanggal 9 Mei 2023.



## Keterangan

- $P$  : Presentase skor  
 $\Sigma$  : Jumlah skor yang diperoleh  
 $n$  : Jumlah skor maksimal

Untuk memudahkan dalam membaca hasil penelitian yang ada, maka hasil perhitungan skor diinterpretasikan ke dalam 5 (lima) kategori yang disajikan dalam tabel, sebagai berikut:

**Tabel 3.9**  
**Kategori Kelayakan<sup>19</sup>**

<b>Kategori Kelayakan</b>	<b>Presentase</b>
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Kurang Baik	21% - 40%
Sangat Kurang Baik	0% - 20%

---

<sup>19</sup> *Ibid.*

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Hasil Proses Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 (lima) langkah pengembangan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Berikut ini merupakan langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh peneliti:

##### **1. Analisis (Analisis)**

###### **a. Analisis Kebutuhan Guru**

Analisis kebutuhan guru dilakukan dengan metode wawancara. Hasil dari kegiatan wawancara terhadap guru tersebut, yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru, yaitu media gambar, media PowerPoint, maupun media video pembelajaran yang diperoleh dari YouTube. Media pembelajaran yang bervariasi memengaruhi keaktifan peserta didik. Peserta didik yang tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran cenderung merasa bosan dan tidak tertarik terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

###### **b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik**

Analisis kebutuhan peserta didik dilakukan dengan metode wawancara. Hasil dari kegiatan wawancara terhadap peserta didik tersebut, yaitu peserta didik menyukai muatan pembelajaran PPKn. Meskipun begitu, peserta didik menyatakan bahwa peserta didik terkadang merasa bosan dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran PPKn, khususnya pada materi "Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila". Peserta didik merasa kesulitan dalam memberikan contoh penerapan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik menyebutkan bahwa peserta didik lebih menyukai media pembelajaran dalam bentuk video. Media pembelajaran dalam bentuk

video animasi dapat meningkatkan semangat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PPKn di kelas serta dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

## 2. *Design* (Desain)

### a. Perancangan Materi

Materi yang akan dikembangkan dalam media pembelajaran video animasi, yaitu “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila”. Materi ini dipilih berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan terhadap guru maupun peserta didik. Materi “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila” berada pada pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar Tema 1 (Organ Gerak Hewan dan Manusia) Subtema 1 (Organ Gerak Hewan). Berdasarkan hal tersebut, peneliti menentukan indikator dan tujuan pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar pada materi.

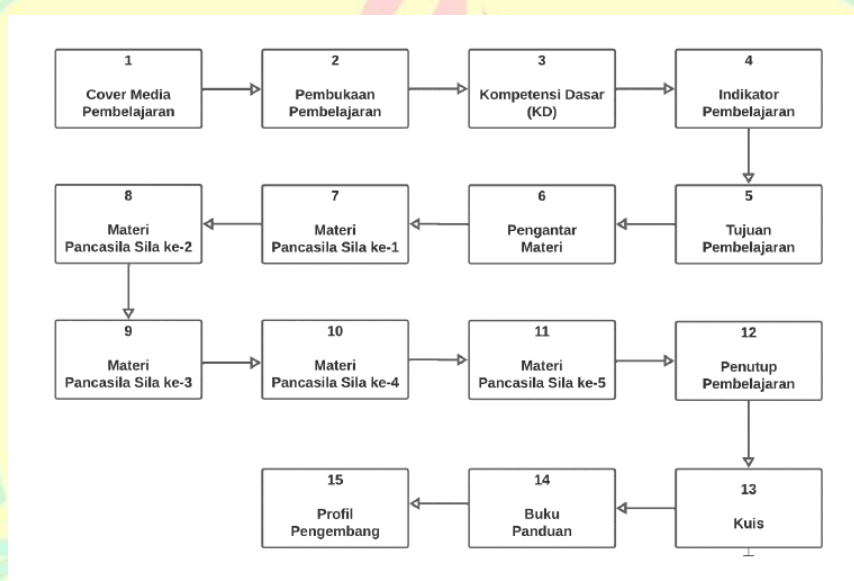
Peneliti menyusun materi yang akan digunakan setelah menetapkan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran. Penyusunan materi dilakukan dengan mengumpulkan materi yang didapat dari berbagai sumber, seperti buku, internet, dan video pembelajaran di YouTube. Materi yang sudah dirancang akan diletakkan pada bagian materi dalam media pembelajaran video animasi. Berikut kompetensi dasar dan indikator pembelajaran muatan pembelajaran PPKn.

**Tabel 4.1**  
**Kompetensi Dasar dan Indikator Pembelajaran**

<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>Indikator</b>
3.1 Mengidentifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	3.1.1 Menunjukkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila
4.2 Menyajikan hasil identifikasi nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.	4.1.1 Menguraikan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila

## b. Perancangan *Flowchart*

Peneliti merancang *flowchart* yang dapat memudahkan peneliti dalam proses pengembangan media pembelajaran video animasi. *Flowchart* yang dirancang berisi urutan proses dalam merancang produk sehingga produk yang dihasilkan akan terkonsep dengan jelas. *Flowchart* yang dirancang diharapkan dapat menghasilkan media pembelajaran video animasi yang terarah dan terstruktur. Berikut *flowchart* yang dirancang dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi:



**Gambar 4.1 *Flowchart* Pengembangan Video Animasi**

## 3. *Development* (Pengembangan)

### a. Tahap Pra Produksi

Tahap pra produksi merupakan tahap awal dalam pengembangan media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Tahap ini diawali dengan mengumpulkan materi, menyiapkan narasi dalam bentuk audio, dan mencari referensi gambar dan animasi. Komponen-komponen yang telah disiapkan akan digabungkan menggunakan *software* Powtoon, Adobe Illustrator, dan After Effect.

## b. Tahap Produksi

Tahap produksi dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya. Hasil pengembangan media pembelajaran video animasi dibuat dalam format MP4 dan diunggah ke *platform* YouTube. Media pembelajaran video animasi dapat diakses secara *online* maupun *offline*. Peserta didik dapat mengakses laman YouTube kemudian mengunduh video tersebut. Hal ini dilakukan untuk memudahkan peserta didik dalam mengakses media pembelajaran, sehingga peserta didik dapat belajar di manapun dan kapanpun. Berikut tampilan media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan:

### 1) Tampilan Pembuka

Tampilan pembuka ini merupakan bagian paling awal dari media pembelajaran video animasi. Tampilan awal ini berisikan ilustrasi guru dan ucapan salam sebagai pembukaan pembelajaran.



**Gambar 4.2 Pembuka Pembelajaran**

### 2) Tampilan Kompetensi Dasar, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran

Tampilan media pembelajaran ini berisikan Kompetensi Dasar (KD), indikator pembelajaran, dan tujuan pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik.





**Gambar 4.3 KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran**

### 3) Tampilan Pengantar Materi Pembelajaran

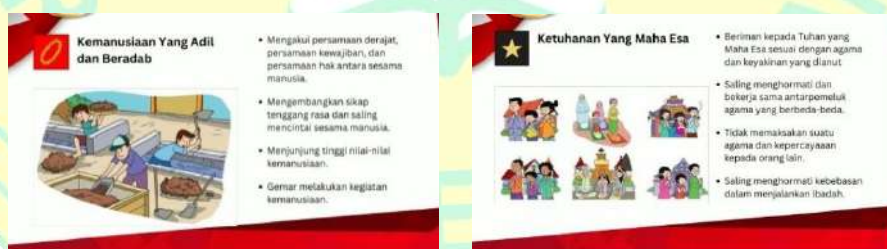
Tampilan media pembelajaran ini berisikan pengantar materi atau kegiatan apersepsi yang dilakukan sebelum masuk pada bagian materi.



**Gambar 4.4 Pengantar Materi Pembelajaran**

### 4) Tampilan Isi Materi

Bagian ini berisikan materi yang disampaikan kepada peserta didik tentang nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila.



**Gambar 4.5 Materi Pembelajaran**

### 5) Tampilan Kuis

Tampilan ini berisikan kuis-kuis yang dapat peserta didik kerjakan setelah video pembelajaran selesai.



Gambar 4.6 Kuis

## 6) Tampilan Penutup

Tampilan ini berisikan kata penutup sebagai penutup pembelajaran.



Gambar 4.7 Penutup Pembelajaran

### c. Tahap Pasca Produksi

Media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan akan memasuki tahap pasca produksi. Media pembelajaran video animasi akan melalui uji validasi oleh para dosen ahli. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Uji validasi dilakukan oleh 3 (tiga) dosen ahli, yaitu dosen ahli media, dosen ahli materi, dan dosen ahli bahasa. Selain itu, pada tahap ini, dilakukan uji pengguna. Uji pengguna dilakukan melalui 3 (tiga) tahap, yaitu *one to one* (uji coba perorangan), *small group* (uji coba kelompok kecil), dan *field test* (uji coba lapangan)

Penilaian uji validasi media pembelajaran video animasi yang dilakukan oleh tiga dosen ahli, yaitu dosen ahli media, materi, dan bahasa digunakan sebagai dasar perbaikan. Peneliti melakukan perbaikan pada media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan hasil penilaian dari tiga dosen ahli. Perbaikan ini dilakukan untuk penyempurnaan media pembelajaran agar memiliki kualitas yang baik sebelum diujicobakan kepada peserta didik kelas V sekolah dasar.

#### **4. *Implementation* (Implementasi)**

Media pembelajaran video animasi yang telah selesai dikembangkan dan divalidasi oleh dosen ahli media, materi, dan bahasa akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian dan pengembangan ini dibatasi hingga uji kelayakan produk saja, oleh karena itu penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan).

#### **5. *Evaluation* (Evaluasi)**

Tahap terakhir pada pengembangan ini, yaitu tahap evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk menilai kualitas produk yang dikembangkan. Evaluasi dalam bentuk *pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui efektivitas produk dalam proses pembelajaran, sebelum dan sesudah tahap *implementation* (implementasi). Penelitian dan pengembangan ini dibatasi hingga uji kelayakan produk saja, oleh karena itu penelitian ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan). Evaluasi pada pengembangan media pembelajaran video animasi ini, yaitu evaluasi formatif. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh dari tahap *analysis* (analisis), *design* (design), dan *development* (pengembangan). Kegiatan evaluasi digunakan untuk membantu peneliti dalam menyempurnakan produk serta mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan.

#### **B. Nama Produk/Model**

Produk yang dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan ini, yaitu berupa media pembelajaran video animasi. Format video animasi ini, yaitu MP4, sehingga video dapat diputar di perangkat apa saja, baik itu laptop maupun *smartphone*. Produk dapat digunakan secara *offline* maupun *online*. Produk dapat diunggah ke media sosial lainnya, seperti YouTube sehingga dapat digunakan secara *online*. Penggunaan produk secara *offline* dapat dilakukan dengan mengunduh video tersebut. Materi yang disajikan dalam media



pembelajaran video animasi, yaitu “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila”. Produk ini dilengkapi dengan buku panduan penggunaan yang diperuntukkan untuk guru sebagai alternatif penggunaan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran di kelas.

### C. Karakteristik Produk/Model

Media pembelajaran video animasi dengan materi “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila” untuk kelas V sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

**Tabel 4.2**  
**Karakteristik Produk**

<b>Karakteristik Produk</b>	<b>Keterangan</b>
Ukuran <i>slide</i>	1920px × 1080px
Jenis huruf	Codec Pro dan Montserat
Ukuran huruf	70 (Header) dan 50 (Materi)
<i>Background music</i>	Pacific Sun (Nicholai Heidlas)
Digitalisasi	Adobe Illustrator, After Effect, dan Powtoon
<i>Finishing</i>	Publish ke YouTube dengan format file MP4
Durasi produk	6 menit 40 detik

### D. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu deskriptif kuantitatif. Berikut hasil analisis data yang didapatkan dari tahap uji validasi oleh para ahli dan uji coba pada peserta didik:

#### 1. Uji Coba Para Ahli

##### a. Ahli Media

Tahap uji validasi yang pertama dilakukan oleh dosen ahli media. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek desain media pembelajaran, visual, tipografi, kualitas instruksional, dan kualitas teknik. Penilaian uji validasi pada media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen ahli media, yaitu Bapak Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd., dosen Pendidikan Guru Sekolah

Dasar (PGSD), Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta. Hasil dari uji validasi ini mencakup evaluasi yang berupa penilaian kuantitatif dan kualitatif. Berikut hasil tahap uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media terhadap media pembelajaran video animasi:

**Tabel 4.3**  
**Penilaian Kuantitatif Dosen Ahli Media**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Presentase
1.	Desain Media Pembelajaran	2	10	9	90%
2.	Visual	3	15	14	93%
3.	Tipografi	3	15	15	100%
4.	Kualitas Instruksional	2	10	9	90%
5.	Kualitas Teknik	5	25	22	88%
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>75</b>	<b>69</b>	<b>92,00%</b>

$$P = \frac{69}{75} \times 100\% = 92\%$$

Hasil uji validasi dosen ahli media juga terdapat penilaian kualitatif yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.4**  
**Penilaian Kualitatif Dosen Ahli Media**

Nama Validator	Rangkuman Kualitatif
Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menghapus animasi gerakan tangan yang tidak realistis.</li> <li>Sinkronkan antara animasi dengan <i>dubbing</i> suara.</li> </ul>

Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif yang diperoleh, dapat dilihat bahwa uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli media terhadap media pembelajaran video animasi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 92% dan kelayakan tersebut masuk ke dalam



kategori Sangat Baik/Layak berdasarkan tabel kategori kelayakan di bawah ini.

**Tabel 4.5**  
**Kategori Kelayakan<sup>1</sup>**

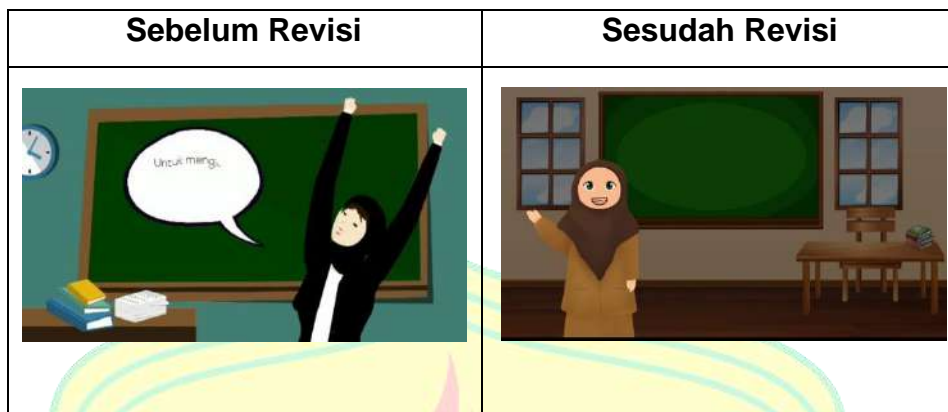
Kategori Kelayakan	Presentase
Sangat Baik	81% - 100%
Baik	61% - 80%
Cukup	41% - 60%
Kurang Baik	21% - 40%
Sangat Kurang Baik	0% - 20%

Uji validasi ahli media ini juga mendapatkan penilaian kualitatif dari dosen ahli media. Penilaian kualitatif ini berupa saran perbaikan untuk media pembelajaran video animasi, seperti menghapus animasi gerakan tangan yang tidak realistis dan sinkronkan antara animasi dengan *dubbing* suara. Berdasarkan penilaian tersebut, peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran video animasi sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh dosen ahli media.

**Tabel 4.6**  
**Revisi Sesuai Saran Ahli Media**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
a) Menghapus animasi gerakan tangan yang tidak realistis.	
	
b) Sinkronkan antara animasi dengan <i>dubbing</i> suara.	

<sup>1</sup> Fatika Chandra Annisa et al., *Loc. Cit.*,



### b. Ahli Materi

Tahap uji validasi yang kedua dilakukan oleh dosen ahli materi. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kesesuaian kompetensi, kesesuaian isi, dan teknik penyajian. Penilaian uji validasi pada media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen ahli materi, yaitu Bapak Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd., dosen Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta. Hasil dari uji validasi mencakup evaluasi yang berupa penilaian kuantitatif dan kualitatif. Berikut hasil tahap uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi:

**Tabel 4.7**

#### Penilaian Kuantitatif Dosen Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persen. %
1.	Kesesuaian Kompetensi	5	25	20	80%
2.	Kesesuaian Isi	4	20	16	80%
3.	Teknik Penyajian	1	5	4	80%
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>50</b>	<b>40</b>	<b>80,00%</b>

$$P = \frac{40}{50} \times 100\% = 80\%$$

Hasil uji validasi pada media pembelajaran ini terdapat penilaian kualitatif yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.8**  
**Penilaian Kualitatif Dosen Ahli Materi**

Nama Validator	Rangkuman Kualitatif
Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kembangkan nilai menjadi sikap atau perilaku melalui video-video pendek.</li> <li>• Ubah kalimat menjadi kalimat pendek agar mudah dipahami.</li> </ul>

Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif yang diperoleh, dapat dilihat bahwa uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli materi terhadap media pembelajaran video animasi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 80% dan kelayakan tersebut masuk ke dalam kategori Baik/Layak berdasarkan tabel kategori kelayakan pada tabel 4.5

Uji validasi ahli materi ini juga mendapatkan penilaian kualitatif dari dosen ahli materi berupa saran perbaikan untuk media pembelajaran video animasi. Saran perbaikan tersebut, yaitu kembangkan nilai menjadi sikap atau perilaku melalui video-video pendek dan ubah kalimat menjadi kalimat pendek agar mudah dipahami. Berdasarkan penilaian tersebut, peneliti melakukan perbaikan media pembelajaran video animasi sesuai dengan saran perbaikan yang diberikan oleh dosen ahli media.

a) Kembangkan nilai menjadi sikap atau perilaku melalui video-video pendek.



**Gambar 4.8 Animasi pada Media Pembelajaran**

b) Ubah kalimat menjadi kalimat pendek agar mudah dipahami.

**Tabel 4.9**

**Revisi Sesuai Saran Ahli Materi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
 <p><b>Ketuhanan Yang Maha Esa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Beriman kepada Tuhan yang Maha Esa sesuai dengan agama dan keyakinan yang dianut.</li> <li>Saling menghormati dan bekerja sama antar pemeluk agama yang berbeda-beda.</li> <li>Tidak memakakan sahur, agama dan kepercayaan kepada orang lain.</li> <li>Saling menghormati kebebasan dalam menjalankan ibadah.</li> </ul>	 <p>Beriman kepada Tuhan yang Maha Esa</p>

**c. Ahli Bahasa**

Ahli bahasa untuk uji validasi media pembelajaran video, yaitu Ibu RP, dosen program studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia (PBSI), Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Tahap uji validasi yang ketiga dilakukan oleh dosen ahli bahasa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berdasarkan aspek kelayakan bahasa, interaktif, dan kesesuaian kaidah bahasa. Penilaian uji validasi pada media pembelajaran ini dilakukan oleh dosen ahli media, yaitu Ibu Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum., dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta. Hasil dari uji validasi mencakup evaluasi yang berupa penilaian kuantitatif dan kualitatif. Berikut hasil tahap uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa terhadap media pembelajaran video animasi:

**Tabel 4.10**

**Penilaian Kuantitatif Dosen Ahli Bahasa**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persen. %
1.	Kelayakan Bahasa	5	25	25	100%
2.	Interaktif	1	5	4	80%

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maksimum	Skor Perolehan	Persen. %
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	2	10	10	100%
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>40</b>	<b>39</b>	<b>97,50%</b>

$$P = \frac{39}{40} \times 100\% = 97,50\%$$

Hasil uji validasi pada media pembelajaran ini terdapat penilaian kualitatif yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.11**

**Penilaian Kualitatif Dosen Ahli Bahasa**

Nama Validator	Rangkuman Kualitatif
Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Media sudah layak dan bagus digunakan di sekolah dasar</li> </ul>

Berdasarkan hasil penilaian kuantitatif yang diperoleh, dapat dilihat bahwa uji validasi yang dilakukan oleh dosen ahli bahasa terhadap media pembelajaran video animasi mendapatkan persentase kelayakan sebesar 97,50% dan kelayakan tersebut masuk ke dalam kategori Sangat Baik/Layak berdasarkan tabel kategori kelayakan pada tabel 4.5.

Uji validasi ahli bahasa ini juga mendapatkan penilaian kualitatif dari dosen ahli bahasa, yaitu media pembelajaran video animasi sudah layak untuk digunakan dalam uji coba pada peserta didik kelas V sekolah dasar.

## 2. Uji Coba Peserta Didik

### a. Uji Coba *One to One*

Uji coba *one to one* pada peserta didik melibatkan tiga orang peserta didik kelas V. Berikut hasil uji coba *one to one* pada peserta didik:

**Tabel 4.12**  
**Hasil Uji Coba *One to One***

Aspek	Nomor Kuesioner	Responden			Total	%	Ket.
		RS	MP	DR			
Tampilan	1	4	5	4	13	87%	Sangat Baik
	2	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
	3	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
	4	5	5	4	14	93%	Sangat Baik
	5	5	4	4	13	87%	Sangat Baik
	6	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
Materi	7	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
	8	4	5	4	13	87%	Sangat Baik
	9	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
	10	4	4	5	13	87%	Sangat Baik
Manfaat	11	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
	12	4	5	5	14	93%	Sangat Baik
	13	5	5	4	14	93%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>61</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>180</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Baik</b>

$$P = \frac{180}{195} \times 100\% = 92,00\%$$

Berdasarkan uji coba *one to one* pada peserta didik, media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata sebesar 92,00% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

#### **b. Uji Coba *Small Group***

Uji coba *small group* pada peserta didik melibatkan enam orang peserta didik kelas V. Berikut hasil uji coba *small group* pada peserta didik:



**Tabel 4.13**  
**Hasil Uji Coba *Small Group***

Nama	Skor Pernyataan													Total	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
FA	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	57	88%
NR	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	58	89%
NH	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	59	91%
I	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	60	92%
AK	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	62	95%
ZF	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	61	94%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>													<b>357</b>	<b>92%</b>	

$$P = \frac{357}{390} \times 100\% = 92,00\%$$

Berdasarkan uji coba *small group* pada peserta didik, media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata sebesar 92,00% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### c. Uji Coba *Field Test*

Uji coba *field test* pada peserta didik melibatkan tiga puluh orang peserta didik kelas V. Berikut hasil uji coba *field test* pada peserta didik:

**Tabel 4.14**  
**Hasil Uji Coba *Field Test***

Nama	Skor Pernyataan													Total	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
KA	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	59	91%
ZF	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	60	92%
MR	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	63	97%
PE	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	60	92%
MI	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	60	92%
RH	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	60	92%
AA	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	57	88%

NF	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	59	91%
Z	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	59	91%
TA	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	58	89%
SA	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	58	89%
NA	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	57	88%
RC	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	59	91%
R	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	63	97%
AM	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	59	91%
SA	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	60	92%
NG	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	58	89%
AU	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	61	94%
A	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	59	91%
AF	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	59	91%
GA	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	59	91%
AA	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	60	92%
AS	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	59	91%
IA	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	63	97%
S	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64	98%
RS	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	57	88%
FA	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	57	88%
NH	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	59	91%
NR	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	59	91%
A	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	61	94%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>														<b>1786</b>	<b>92%</b>

$$P = \frac{1786}{1950} \times 100\% = 92,00\%$$

Berdasarkan uji coba *field test* pada peserta didik, media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata sebesar 92,00% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak digunakan dalam proses pembelajaran.

### E. Prosedur Pemanfaatan Produk/Model

Media pembelajaran video animasi merupakan penunjang dalam proses pembelajaran, khususnya pada muatan pembelajaran PPKn dengan materi “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila”. Media ini dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan yang ditunjukkan untuk guru. Media pembelajaran video animasi bertujuan untuk membantu guru dan peserta didik. Media ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi PPKn agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Selain itu, media ini membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan karena media ini dilengkapi dengan gambar dan contoh yang bersifat faktual atau nyata.

Tujuan pembelajaran dengan penggunaan media pembelajaran video animasi, yaitu dengan menonton video animasi, peserta didik diharapkan dapat menunjukkan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan dapat menguraikan sikap-sikap yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dengan tepat. Video animasi bisa digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah bersama guru maupun belajar secara mandiri di rumah. Video animasi untuk penggunaan belajar mandiri di rumah dapat dilihat secara *online* melalui laman YouTube dan dilihat secara *offline* dengan mengunduh video tersebut.

Penggunaan media pembelajaran video animasi secara rinci tertera pada buku panduan. Buku panduan berisi langkah-langkah untuk guru dalam menggunakan media pembelajaran video animasi dalam proses pembelajaran di kelas. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran video animasi secara singkat, yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik membuka *link* YouTube yang diberikan oleh guru
2. Peserta didik memperhatikan media pembelajaran video animasi
3. Peserta didik dapat melakukan *scan barcode* untuk mengisi kuis di akhir pembelajaran
4. Guru dapat melakukan *scan barcode* untuk melihat buku panduan penggunaan media pembelajaran video animasi

## F. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah media pembelajaran untuk peserta didik. Media pembelajaran yang dihasilkan, yaitu media pembelajaran video animasi. Produk ini diperuntukkan bagi peserta didik kelas V sekolah dasar. Muatan pembelajaran yang dipilih, yaitu muatan pembelajaran PPKn dengan materi “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila”.

Media pembelajaran video animasi termasuk ke dalam media audio visual. Media audio visual adalah media yang menggabungkan unsur gambar dan suara dalam penyampaian informasi.<sup>2</sup> Media pembelajaran video animasi berisikan materi-materi yang dikemas secara menarik dengan audio, gambar, dan animasi-animasi yang variatif. Hal ini diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang disajikan melalui media pembelajaran video animasi dengan baik.

Media pembelajaran video animasi bersifat fleksibel. Media ini dapat diakses dari mana saja, kapan saja, dan siapa saja. Hal ini merupakan salah satu dari komponen dalam Pendidikan 4.0, yaitu *e-learning*. *E-learning* adalah sistem atau proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi di dalam kelas.<sup>3</sup> Media video animasi memanfaatkan *smartphone*, komputer, atau laptop dalam penggunaannya. Media pembelajaran video animasi memungkinkan peserta didik untuk belajar mandiri atau secara jarak jauh (*distance learning*). Produk ini sendiri dikembangkan sebagai upaya dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran video animasi dapat menambah pengalaman belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran video animasi merupakan pengalaman yang baru bagi peserta didik.

---

<sup>2</sup> Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2* (Sukabumi: CV Jejak, 2020), h. 23.

<sup>3</sup> Noor Fatmawati, “Pemanfaatan Teknologi sebagai Pembelajaran E-Learning Google Classroom pada Mata Pelajaran IPS,” *Journal of Social Science and Education* 1, no. 2 (2020), h. 37. Diakses pada tanggal 7 Januari 2024.

Peserta didik belum pernah belajar menggunakan video animasi sehingga peserta didik memiliki rasa keingintahuan yang tinggi. Sejalan dengan itu, Irfan Shaifuddin menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang rumit.<sup>4</sup> Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dapat bersaing dalam era yang berpusat pada teknologi.

. Penggunaan media pembelajaran video animasi juga dapat meningkatkan partisipasi peserta didik di kelas. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Deiby Tiwow, dkk. yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh positif antara media pembelajaran video animasi Powtoon dengan minat belajar dan hasil belajar peserta didik.<sup>5</sup> Peserta didik bersemangat dan antusias dalam mempelajari materi yang diberikan pada saat uji coba. Beberapa peserta didik pun tidak segan untuk bertanya maupun menyampaikan pendapatnya dalam proses pembelajaran. Peserta didik yang berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran menandakan bahwa peserta didik memiliki minat belajar yang tinggi.

Model pengembangan ADDIE digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video animasi. Model pengembangan ADDIE memiliki 5 (lima) tahapan dalam pengembangannya. Tahapan-tahapan tersebut, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yang sistematis dan mudah dipahami menjadi alasan peneliti untuk menggunakan model pengembangan tersebut.

---

<sup>4</sup> Irfan Shaifuddin M, "Peran Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pendidikan MIPA," *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 4 (2023), h.38. Diakses pada tanggal 7 Januari 2024.

<sup>5</sup> Deiby Tiwow et al., "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik," *Journal Focus Action of Research Mathematic* 4, no. 2 (2022), h. 120. Diakses pada tanggal 7 Januari 2024.

Tahap pertama dalam pengembangan, yaitu tahap analisis. Analisis kebutuhan, analisis kurikulum, dan analisis karakter peserta didik dilakukan pada tahap ini. Tahap analisis dilakukan dengan metode observasi dan wawancara. Kegiatan observasi dan wawancara dilakukan kepada guru dan peserta didik di SDN Pengasinan II Kota Bekasi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan yang diperlukan oleh guru maupun peserta didik dalam proses pembelajaran, kurikulum yang digunakan di sekolah, dan karakter peserta didik kelas V sekolah dasar.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa Kurikulum 2013 merupakan kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran di sekolah. Berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, ditemukan bahwa guru menggunakan buku teks dari Pemerintah dalam mengajar di dalam kelas. Guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi dalam proses pembelajaran. Selain itu, penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan kurang. Kurangnya media pembelajaran ini dapat memengaruhi pemahaman peserta didik dalam materi pembelajaran. Selain itu, penggunaan metode ceramah juga menyebabkan partisipasi peserta didik di kelas sangat rendah.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada peserta didik, ditemukan bahwa materi dalam muatan pembelajaran PPKn yang dianggap sulit oleh peserta didik, yaitu materi "Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila". Peserta didik mengemukakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan untuk memberikan contoh penerapan nilai-nilai sila Pancasila dan membedakan contoh penerapan nilai-nilai sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Berkaitan dengan media pembelajaran, peserta didik menyampaikan bahwa peserta didik senang dengan media pembelajaran dalam bentuk video, yang mana terdapat teks, suara, gambar, dan animasi di dalamnya.

Tahap kedua dalam pengembangan, yaitu tahap desain. Peneliti menentukan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran pada tahap ini. Selain itu, peneliti membuat *flowchart* yang dibuat untuk memudahkan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran video animasi. Peneliti juga mencari dari berbagai sumber untuk penyajian materi.

Tahap ketiga dalam pengembangan, yaitu tahap pengembangan. Peneliti mengembangkan media pembelajaran video animasi sesuai dengan desain yang telah dibuat. Video animasi yang telah dibuat divalidasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Validasi dilakukan untuk mengetahui kelayakan produk. Para ahli mengisi kuesioner yang telah disediakan sebagai bentuk penilaian. Uji coba pengguna juga dilakukan pada tahap ini. Terdapat tiga uji coba, yaitu uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Peserta didik mengisi kuesioner yang telah disediakan sebagai bentuk penilaian.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh para ahli, media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 89,83% dan termasuk dalam kategori baik. Hasil yang diperoleh dari ahli media, yaitu sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil yang diperoleh dari ahli materi, yaitu sebesar 80% dan termasuk dalam kategori baik. Hasil yang diperoleh dari ahli bahasa, yaitu sebesar 98% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Pada tahap validasi, para ahli memberikan komentar dan saran terkait dengan produk. Produk sudah dikatakan valid dan layak untuk digunakan, namun dengan beberapa revisi. Saran yang didapatkan dari ahli media, yaitu untuk menyesuaikan gerakan animasi dengan *dubbing* suara dan menghapus animasi gerakan tangan yang tidak realistis. Saran yang diperoleh dari ahli materi, yaitu untuk mempersingkat kalimat yang digunakan agar peserta didik dapat dengan mudah memahami informasi yang ingin disampaikan dan menambahkan video-video singkat untuk melengkapi materi yang

ada. Ahli bahasa mengatakan bahwa media pembelajaran video animasi yang dibuat valid dan layak untuk dilakukan uji coba tanpa revisi.

Berdasarkan uji coba kepada peserta didik, media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba perorangan sebanyak 3 peserta didik, uji coba kelompok kecil sebanyak 9 peserta didik, dan uji coba lapangan sebanyak 30 peserta didik. Hasil uji coba perorangan memperoleh 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan memperoleh 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Tahap keempat dalam pengembangan, yaitu tahap implementasi. Media pembelajaran video animasi yang telah dibuat dan dinyatakan layak, akan diterapkan dalam proses pembelajaran di kelas.

Tahap kelima dalam pengembangan, yaitu evaluasi. Evaluasi yang dilakukan, yaitu evaluasi formatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengetahui dan memperbaiki kekurangan pada media pembelajaran video animasi.

Berdasarkan hasil validasi dari para ahli dan hasil uji coba pada peserta didik dapat dikatakan bahwa media pembelajaran video animasi layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar.

#### **G. Keterbatasan Penelitian**

Media pembelajaran video animasi telah dikembangkan sesuai dengan tahap-tahap pengembangan yang dirancang, namun penelitian dan pengembangan ini memiliki beberapa keterbatasan, yaitu sebagai berikut:

1. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi terbatas pada satu materi saja, yaitu materi "Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila".



2. Peneliti belum cukup mampu membuat video animasi sendiri, sehingga peneliti dibantu oleh seorang *illustrator* dalam mengembangkan produk.
3. Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tahap uji kelayakan produk, belum sampai pada tahap uji efektivitas.
4. Penelitian dan pengembangan ini hanya sampai pada tahap *development* (pengembangan).



## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (RnD) dengan model pengembangan ADDIE. Tahapan pada model pengembangan ADDIE ada 5 (lima), yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (penerapan), dan *Evaluation* (evaluasi). Penelitian ini hanya sampai tahap *development* (pengembangan). Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan sebuah produk yang berupa media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar. Materi yang disajikan dalam produk, yaitu “Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Pancasila”.

Berdasarkan validasi yang dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 89,83% dan termasuk dalam kategori baik. Hasil yang diperoleh dari ahli media, yaitu sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil yang diperoleh dari ahli materi, yaitu sebesar 80% dan termasuk dalam kategori baik. Hasil yang diperoleh dari ahli bahasa, yaitu sebesar 98% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Berdasarkan uji coba yang dilakukan kepada peserta didik, media pembelajaran video animasi memperoleh rata-rata keseluruhan sebesar 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Uji coba perorangan (*one to one evaluation*) sebanyak 3 peserta didik, uji coba kelompok kecil (*small group*) sebanyak 9 peserta didik, dan uji coba lapangan (*field test*) sebanyak 30 peserta didik. Hasil uji coba perorangan memperoleh 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil uji coba lapangan memperoleh 92% dan termasuk dalam kategori sangat baik.

Hasil uji validitas yang dilakukan oleh para ahli dan hasil uji coba yang dilakukan kepada peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi masuk ke dalam kategori sangat baik. Oleh karena itu, media pembelajaran video animasi dapat dikatakan valid dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan pembelajaran PPKn kelas V Sekolah Dasar.

## **B. Implikasi**

Implikasi dari hasil penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi pada muatan pembelajaran PPKn kelas V sekolah dasar ini, yaitu sebagai berikut:

### **1. Secara Teoretis**

Implikasi teoretis dari penelitian dan pengembangan ini, yaitu menambahnya wawasan atau pengetahuan baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat, yaitu media pembelajaran video animasi dalam muatan pembelajaran PPKn di kelas V sekolah dasar, khususnya pada materi “Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila”.

### **2. Secara Praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian dan pengembangan ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru bagi guru dalam penggunaan media pembelajaran. Produk yang dihasilkan dapat digunakan dan dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran di kelas sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

#### **b. Bagi Peserta Didik**

Penelitian dan pengembangan ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah dan dapat meningkatkan motivasi peserta didik untuk belajar.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian dan pengembangan ini dapat menambah wawasan kepala sekolah terkait penggunaan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran video animasi sehingga dapat dijadikan referensi penggunaan media pembelajaran PPKn di sekolah.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan bahan referensi dalam penelitian selanjutnya.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi yang telah dikemukakan, terdapat beberapa saran yang harus diperhatikan, yaitu sebagai berikut:

a. Bagi guru

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi penunjang dalam proses pembelajaran, khususnya pada muatan pembelajaran PPKn. Guru diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran lainnya untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas. Media pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat lebih menarik dan disesuaikan dengan perkembangan zaman maupun karakteristik peserta didik, sehingga media pembelajaran dapat digunakan secara efektif dan efisien.

b. Bagi peserta didik

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran di kelas. Peserta didik diharapkan dapat memerhatikan video pembelajaran ketika video pembelajaran sedang ditayangkan, sehingga peserta didik dapat menyerap informasi yang disajikan.

c. Bagi kepala sekolah

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi media pembelajaran yang disediakan oleh kepala sekolah sebagai penunjang proses pembelajaran dalam muatan pembelajaran PPKn, khususnya pada materi “Nilai-nilai yang Terkandung dalam Pancasila”. Kepala sekolah diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada guru dalam mengembangkan media pembelajaran. Selain itu, kepala sekolah juga diharapkan dapat melakukan pengadaan media pembelajaran yang menarik. Hal ini dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran dengan baik.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti maupun mengembangkan media pembelajaran yang sejenis. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan pengembangan yang lebih kreatif dan inovatif, dengan animasi yang lebih menarik dan dengan materi yang lebih luas. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat melakukan pengembangan sampai dengan tahap efektivitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah ada perbedaan maupun perubahan pada hasil belajar muatan pembelajaran PPKn peserta didik sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video animasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, Nada. "ADDIE Model." *American International Journal of Contemporary Research ADDIE* 5, no. 6 (2015): 68–72.
- Amril, Sri Yunimar Ningsih, and Sri Marlina. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Muatan PPKn Kelas V di SDN 147/VIII Bogo Rejo Kabupaten Tebo." *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 9, no. 3 (2023): 80–92.
- Angraini, Rita. "Karakteristik Media yang Tepat dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) sebagai Pendidikan Nilai" *Journal of Moral and Civic Education* 1, no. 1 (2017): 14–24.
- Anjarsari, Elly, Donny Dwi Farisdianto, and Abdul Wahid Asadullah. "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon pada Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020): 40–50.
- Annisa, Fatika Chandra, Tiara Friaesa Harsono, Denisa Ramadhani, and Irfan Wahyu Prananto. "Pengembangan Multimedia Berbasis Powtoon Materi Bangun Ruang Kelas V SD Negeri Condongcatur." *WASIS: Jurnal Ilmiah Pendidikan* 3, no. 1 (2022): 68–76.
- Apriliani, Medhitya Alda, Arifin Maksum, Prayuningtyas Angger Wardhani, Selvia Yuniar, and Setyowati Setyowati. "Pengembangan Media Pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2021): 129.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2017.
- Beheshti, Mobina, Ata Taspolat, Omer Sami Kaya, and Hamza Fatih Sapanca. "Characteristics of Instructional Videos." *World Journal on Educational Technology: Current Issues* 10, no. 1 (2018): 61–69.
- Branch, Maribe Robert. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer, 2009.
- Daud, Muh, Dian Novita Siswanti, and Novita Maulidya Jalal. *Buku Ajar*

*Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Kencana, 2021.

Fatmawati, Noor. "Pemanfaatan Teknologi sebagai Pembelajaran E-Learning Google Classroom pada Mata Pelajaran IPS." *Journal of Social Science and Education* 1, no. 2 (2020): 31–42.

Fauziah, Mardita Putri, and Mimin Ninawati. "Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2022): 6505–6513.

Fisk, Peter. "Education 4.0 ... the Future of Learning Will Be Dramatically Different, in School and throughout Life." Last modified 2017. <https://www.peterfisk.com/2017/01/future-education-young-everyone-taught-together/>.

Hasmira, Anwar, and Muh. Yusuf. "Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn pada Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Ngapa." *Jurnal Wahana Kajian Pendidikan IPS* 1, no. 2 (2017): 128–137.

Hasyim, Adelina. *Metode Penelitian dan Pengembangan di Sekolah*. Yogyakarta: Media Akademi, 2016.

Hayati, Fitri, Neviyarni Neviyarni, and Irdamurni Irdamurni. "Karakteristik Perkembangan Siswa Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Literatur." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 5, no. 1 (2021): 1809–1815.

Himmatoglu, Beyza, Damla Aydug, and Coskun Bayrak. "Education 4.0: Defining The Teacher, The Student, and The School Manager Aspects of The Revolution." *Turkish Online Journal of Distance Education* 21, no. IODL (2020): 12–28.

Jantung, Amelia. Delora. *Media Pembelajaran SD Berorientasi Multiple Intellegences*. Malang: UMM Press, 2019.

Julaikah, Dwi Imroatu, Wisma Kurniawati, Yunanfathur Rahman, Lutfi Saksono, and Tri Prasetyawati. *Buku Ajar Media Pembelajaran*. Surabaya: Cipta Media Edukasi, 2017.

Juliardi, Budi. "Implementasi Pendidikan Karakter melalui Pendidikan Kewarganegaraan." *Bhinneka Tunggal Ika* 2, no. 2 (2015): 119–126.

- Kariadi, Dodik. "Revitalisasi Nilai-Nilai Edukatif Pendidikan Kewarganegaraan untuk Membangun Masyarakat Berwawasan Global Berjiwa Nasionalis." *Jurnal PIPSI (Jurnal Pendidikan IPS Indonesia)* 1, no. 1 (2016): 14–23.
- Karo-Karo, Isran Rasyid, and Rohani. "Manfaat Media dalam Pembelajaran." *AXIOM: Jurnal Pendidikan dan Matematika* 7, no. 1 (2018): 91–96.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Laksono, Dwi, Herinto Sidik Iriansyah, and Eva Oktaviana. "Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara II Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Powtoon pada Mata Pelajaran IPA Materi Komponen Ekosistem." In *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 225–233, 2021.
- Lase, Delipiter. "Pendidikan di Era Revolusi Industri 4.0." *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora, dan Kebudayaan* 12, no. 2 (2019): 28–43.
- M, Irfan Shaifuddin. "Peran Teknologi Pembelajaran terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pendidikan MIPA." *Konstanta: Jurnal Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam* 1, no. 4 (2023).
- Maryanto. *Buku Guru Tematik Terpadu Kurikulum 2013: Tema 1 Organ Gerak Hewan dan Manusia untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Kemendikbud, 2017.
- Meij, Hans van der, and Jan van der Meij. "Eight Guidelines for the Design of Instructional Videos for Software Training." *Technical Communication* 60, no. 3 (2014): 205–228.
- Miarso, Yusufhadi. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Munir. *Multimedia: Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2015.



- Muslich, Masnur. *Text Book Writing: Dasar-Dasar Pemahaman, Penulisan, dan Pemakaian Buku Teks*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016.
- Nababan, Tota Maria, Saut Purba, and Panningkat Siburian. "The Challenge of Being a Teacher in Industrial Revolution 4.0." In *Proceedings of the 5th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership (AISTEEL 2020)*, 219–223, 2020.
- Nugroho, Pandus Wicaksana Aji. "Pengembangan Produk Bermedia Powtoon untuk Materi Cerita Pendek Kelas XI MIPA 2 SMA Pangudi Luhur Sedayu." Universitas Sanata Dharma, 2020.
- Nuswantoro, Dimas, and Vicky Dwi Wicaksono. "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon 'HAKAN' pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya." *Jurnal JPGSD* 7, no. 4 (2019): 3161–3170.
- Pebriani, Corry. "Pengaruh Penggunaan Media Video terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Pembelajaran IPA Kelas V." *Jurnal Prima Edukasia* 5, no. 1 (2017): 11–21.
- Pribadi, Benny. A. *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2017.
- Putra, I Gusti Lanang Agung Kartika, I Dewa Kd Tastra, and IGN I Wy Suwatra. "Pengembangan Media Video Pembelajaran dengan Model Addie pada Pembelajaran Bahasa Inggris di SDN 1 Selat." *Jurnal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha* 2, no. 1 (2014): 1–10.
- Rahmawati, Mega, and Edi Suryadi. "Guru sebagai Fasilitator dan Efektivitas Belajar Siswa." *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran* 4, no. 1 (2019): 49–54.
- Rahmayani. "Implementasi Manajemen Pembelajaran PPKn Kurikulum 2013." *Jurnal Manajer Pendidikan* 10, no. 2 (2016): 143–148.
- Sanjaya, Wina. *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Schulz, John, and Victoria V Iskru. "Video in Education From 'Sage on the Stage' to 'TV Talk Show Host': Where to Next?" *EURASIA Journal of*

- Mathematics, Science, and Technology Education* 17, no. 9 (2021).
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Siyoto, Sandu, and M. Ali Sodik. *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015.
- Soetjningsih, Christiana Hari. *Seri Psikologi Perkembangan: Perkembangan Anak sejak Pembuahan sampai dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- Suhada, Idad. *Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017.
- . *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini (Raudhatul Athfal)*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Suryadi, Ahmad. *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Sukabumi: CV Jejak, 2020.
- Suryani, Nunik, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018.
- Tafonao, Talizaro. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." *Jurnal Komunikasi Pendidikan* 2, no. 2 (2018): 103–114.
- Tifani, Luqyana. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Materi Minyak Bumi di SMA MUUhammadiyah 1 Pekanbaru." UIN SUSKA RIAU, 2021.
- Tiwow, Deiby, Veronica Wongkar, Navel Oktaviandy Mangelep, and Edino Ayub Lomban. "Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik." *Journal Focus Action of Research Mathematic* 4, no. 2 (2022): 107–122.
- Wahyudin, Mochammad, and Hendrik Pandu Paksi. "Pengembangan Video Animasi untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi

'Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah.'" *Jurnal JPGSD* 10, no. 8 (2022): 1860–1869.

Yaumi, Muhammad. *Media & Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2018.



## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Instrumen Analisis Kebutuhan Guru

#### INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN GURU KELAS V SEKOLAH DASAR

##### Identitas Responden

Nama : .....

Jabatan : .....

Sekolah : .....

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	
2.	Apakah peserta didik selalu memperhatikan penjelasan Bapak/Ibu saat proses pembelajaran PPKn berlangsung?	
3.	Berdasarkan materi PPKn yang sudah diajarkan, materi apa yang dianggap sulit oleh peserta didik dan memiliki nilai yang paling rendah?	
4.	Apa saja kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengajarkan materi PPKn?	
5.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menangani kendala yang	

	dihadapi saat mengajarkan materi PPKn?	
6.	Apakah hambatan yang sering peserta didik hadapi dalam pembelajaran PPKn?	
7.	Apa metode yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn?	
8.	Apa kekurangan dan kelebihan dari metode pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn?	
9.	Menurut Bapak/Ibu, apakah sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran?	
10.	Menurut Bapak/Ibu, apakah sekolah sudah menyediakan media pembelajaran yang cukup dalam proses pembelajaran, terutama pada muatan pembelajaran PPKn?	
11.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn?	
12.	Apa saja media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran PPKn	

	di kelas?	
13.	Menurut Bapak/Ibu, apa media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi PPKn?	
14.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran video animasi?	
15.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media pembelajaran video animasi dapat membantu Bapak/Ibu dan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn di kelas?	



## Hasil Wawancara Analisis Kebutuhan dengan Guru Kelas V SDN Pengasinan II

### INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN GURU KELAS V SEKOLAH DASAR

#### Identitas Responden

Nama : Tri Hapsari Prasasti, S. Pd.  
 Jabatan : Guru kelas V  
 Sekolah : SDN Pengasinan II

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah peserta didik bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	Ya, bersemangat, tetapi terkadang pada proses pembelajaran, peserta didik merasa bosan
2.	Apakah peserta didik selalu memperhatikan penjelasan Bapak/Ibu saat proses pembelajaran PPKn berlangsung?	Tidak selalu memperhatikan. Terkadang ada peserta didik yang tidak memperhatikan
3.	Berdasarkan materi PPKn yang sudah diajarkan, materi apa yang dianggap sulit oleh peserta didik dan memiliki nilai yang paling rendah?	Materi peta dan Pancasila
4.	Apa saja kendala yang Bapak/Ibu hadapi dalam mengajarkan materi PPKn?	Peserta didik yang sulit memahami materi
5.	Bagaimana cara Bapak/Ibu menangani kendala yang dihadapi saat mengajarkan materi PPKn?	Mengadakan sesi tanya jawab dengan peserta didik

6.	Apakah hambatan yang sering peserta didik hadapi dalam pembelajaran PPKn?	Tidak bisa memberikan contoh penerapan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari
7.	Apa metode yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn?	Metode ceramah dan tanya jawab
8.	Apa kekurangan dan kelebihan dari metode pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam pembelajaran PPKn?	Kelebihan : mudah, tidak perlu banyak persiapan Kekurangan : siswa tidak aktif dalam proses pembelajaran
9.	Menurut Bapak/Ibu, apakah sarana dan prasarana sekolah sudah mendukung untuk penggunaan media pembelajaran?	Belum terlalu memadai
10.	Menurut Bapak/Ibu, apakah sekolah sudah menyediakan media pembelajaran yang cukup dalam proses pembelajaran, terutama pada muatan pembelajaran PPKn?	Belum
11.	Apakah Bapak/Ibu menggunakan media pembelajaran dalam pembelajaran PPKn?	Ya
12.	Apa saja media pembelajaran yang Bapak/Ibu gunakan dalam proses pembelajaran PPKn di kelas?	Media gambar, peta, globe, infokus, video dari YouTube
13.	Menurut Bapak/Ibu, apa media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik untuk lebih memahami materi PPKn?	Media video
14.	Apakah Bapak/Ibu sudah pernah menggunakan media pembelajaran video animasi <i>Powtoon</i> ?	Belum pernah
15.	Menurut Bapak/Ibu, apakah media pembelajaran video animasi <i>Powtoon</i> dapat membantu Bapak/Ibu dan peserta didik dalam proses pembelajaran PPKn di kelas?	Ya



## Lampiran 2 Instrumen Analisis Kebutuhan Peserta Didik

### INSTRUMEN WAWANCARA

#### ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

##### Identitas Responden

Nama : .....

Kelas : .....

Sekolah : .....

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah kamu menyukai muatan pembelajaran PPKn?	
2.	Apakah kamu merasa senang dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	
3.	Apakah kamu selalu memperhatikan Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi PPKn di depan kelas?	
4.	Berdasarkan materi PPKn yang sudah diajarkan, materi apa yang menurutmu masih sulit untuk dipahami?	
5.	Bagaimana cara kamu menangani kendala yang kamu rasakan ketika pembelajaran PPKn berlangsung?	
6.	Apakah Bapak/Ibu gurumu menggunakan media pembelajaran dalam	

	mengajarkan materi PPKn?	
7.	Apa saja media pembelajaran yang Bapak/Ibu gurumu gunakan dalam mengajarkan materi PPKn?	
8.	Media pembelajaran seperti apa yang kamu harapkan agar dapat membantumu lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	
9.	Apakah Bapak/Ibu gurumu pernah menggunakan media video animasi dalam pembelajaran PPKn?	
10.	Apakah kamu akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn apabila ada media pembelajaran yang berupa video animasi?	

## Hasil Analisis Kebutuhan dengan Peserta Didik Kelas V SDN Pengasinan II

### INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

#### Identitas Responden

Nama : Zahira Fajriah H.  
 Kelas : 5d  
 Sekolah : SDN pengasinan II

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah kamu menyukai muatan pembelajaran PPKn?	iya
2.	Apakah kamu merasa senang dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	iya
3.	Apakah kamu selalu memperhatikan Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi PPKn di depan kelas?	iya
4.	Berdasarkan materi PPKn yang sudah diajarkan, materi apa yang menurutmu masih sulit untuk dipahami?	Nilai - nilai yang terkandung dalam pancasila
5.	Bagaimana cara kamu menangani kendala yang kamu rasakan ketika pembelajaran PPKn berlangsung?	memperhatikan Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi
6.	Apakah Bapak/Ibu gurumu menggunakan media pembelajaran dalam	iya

	mengajarkan materi PPKn?	iya
7.	Apa saja media pembelajaran yang Bapak/Ibu gurumu gunakan dalam mengajarkan materi PPKn?	Media gambar
8.	Media pembelajaran seperti apa yang kamu harapkan agar dapat membantumu lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	Media Vidio
9.	Apakah Bapak/Ibu gurumu pernah menggunakan media video animasi <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran PPKn?	tidak
10.	Apakah kamu akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn apabila ada media pembelajaran yang berupa video animasi <i>Powtoon</i> ?	iya

**INSTRUMEN WAWANCARA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Identitas Responden**

Nama : Arwana Ken Adyatama  
 Kelas : 5 D  
 Sekolah : SDN Pengasinan II

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah kamu menyukai muatan pembelajaran PPKn?	Sangat Suka
2.	Apakah kamu merasa senang dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	Senang
3.	Apakah kamu selalu memperhatikan Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi PPKn di depan kelas?	Selalu
4.	Berdasarkan materi PPKn yang sudah diajarkan, materi apa yang menurutmu masih sulit untuk dipahami?	Nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila
5.	Bagaimana cara kamu menangani kendala yang kamu rasakan ketika pembelajaran PPKn berlangsung?	Bertanya kepada guru
6.	Apakah Bapak/Ibu gurumu menggunakan media pembelajaran dalam	Menggunakan media

	mengajarkan materi PPKn?	
7.	Apa saja media pembelajaran yang Bapak/Ibu gurumu gunakan dalam mengajarkan materi PPKn?	Media gambar
8.	Media pembelajaran seperti apa yang kamu harapkan agar dapat membantumu lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	Media video
9.	Apakah Bapak/Ibu gurumu pernah menggunakan media video animasi Powtoon dalam pembelajaran PPKn?	Tidak
10.	Apakah kamu akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn apabila ada media pembelajaran yang berupa video animasi Powtoon?	Iya .

**INSTRUMEN WAWANCARA**  
**ANALISIS KEBUTUHAN PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**

**Identitas Responden**

Nama : Agatha Amelia.....  
 Kelas : V.D.....  
 Sekolah : SDN. Pengasinan II.....

No.	Pertanyaan	Hasil Wawancara
1.	Apakah kamu menyukai muatan pembelajaran PPKn?	ya aku menyukainya
2.	Apakah kamu merasa senang dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	ya aku merasa senang
3.	Apakah kamu selalu memperhatikan Bapak/Ibu guru dalam menyampaikan materi PPKn di depan kelas?	ya aku selalu memperhatikan ketika Bapak / Ibu guru sedang menyampaikan materi PPKn
4.	Berdasarkan materi PPKn yang sudah diajarkan, materi apa yang menurutmu masih sulit untuk dipahami?	nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila
5.	Bagaimana cara kamu menangani kendala yang kamu rasakan ketika pembelajaran PPKn berlangsung?	membuka buku
6.	Apakah Bapak/Ibu gurumu menggunakan media pembelajaran dalam	

	mengajarkan materi PPKn?	ya
7.	Apa saja media pembelajaran yang Bapak/Ibu gurumu gunakan dalam mengajarkan materi PPKn?	Powerpoint dan Infokus
8.	Media pembelajaran seperti apa yang kamu harapkan agar dapat membantumu lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn?	media Infokus
9.	Apakah Bapak/Ibu gurumu pernah menggunakan media video animasi <i>Powtoon</i> dalam pembelajaran PPKn?	tidak
10.	Apakah kamu akan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PPKn apabila ada media pembelajaran yang berupa video animasi <i>Powtoon</i> ?	ya aku bersemangat



### Lampiran 3 Instrumen Angket Validasi Dosen Ahli

#### ANGKET VALIDASI MEDIA VIDEO ANIMASI

##### Identitas Responden

Nama : Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.

Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

##### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Media Pembelajaran	Kesesuaian penyajian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar					
		Kemudahan media pembelajaran untuk dipahami					

2.	Visual	Ketajaman gambar					
		Kesesuaian gambar dengan materi					
		Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>					
3.	Tipografi	Kesesuaian jenis huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar					
		Kesesuaian ukuran huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar					
		Kesesuaian warna huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar					
4.	Kualitas Instruksional	Membantu peserta didik dalam memahami materi					
		Mendorong peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran					

5.	Kualitas Teknik	Ketepatan pemilihan animasi					
		Ketepatan tata letak animasi					
		Ketepatan durasi animasi					
		Kejelasan lafal					
		Kejelasan intonasi					

Saran:

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran video animasi ini dinyatakan: \*)

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Jakarta,

2023

Ahli Media

Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.

NIP. 196610121993031003

## ANGKET VALIDASI MATERI VIDEO ANIMASI

### Identitas Responden

Nama : Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.

Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Sosial

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Kompetensi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku					
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti					
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
		Kesesuaian materi dengan indikator					
		Kesesuaian materi dengan tujuan					

		pembelajaran yang diharapkan					
2.	Kesesuaian Isi	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar					
		Kesesuaian contoh dengan materi					
		Kesesuaian gambar dalam memperjelas materi					
		Kemudahan peserta didik dalam memahami materi					
3.	Teknik Penyajian	Keruntutan penyajian materi					

Saran:

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran video animasi ini dinyatakan: \*)

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Jakarta, 2023

Ahli Materi

Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.

NIP. 197509072008121003

## ANGKET VALIDASI BAHASA VIDEO ANIMASI

### Identitas Responden

Nama : Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum.

Jabatan : Dosen Fakultas Bahasa dan Seni

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Kelayakan Bahasa	Keefektifan kalimat					
		Kebakuan istilah					
		Ketepatan struktur kalimat					
		Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik kelas V SD					
		Kemudahan bahasa untuk peserta didik kelas V SD					
2.	Interaktif	Kemampuan mendorong					

		peserta didik untuk berpikir kritis					
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Komunikatif					
		Kesesuaian ejaan dengan standar Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)					

Saran:

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran video animasi ini dinyatakan: \*)

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Jakarta,

2023

Ahli Bahasa

Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum.

NIP. 198706122014042001

## Lampiran 4 Instrumen Angket Respon Peserta Didik

### INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI

#### Identitas Responden

Nama :

Kelas :

Sekolah :

#### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

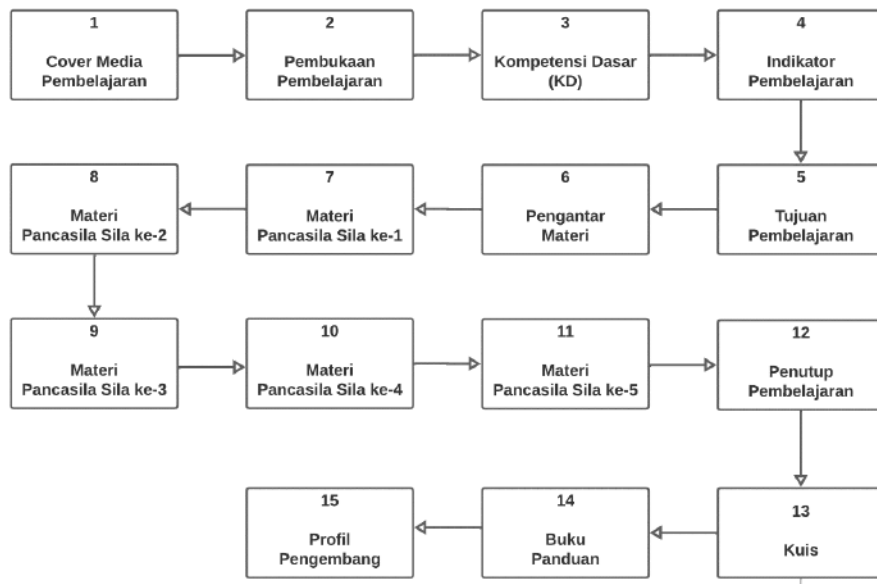
- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi jelas					
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi menarik					
3.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi sesuai dengan materi					
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi sudah tepat					
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam					








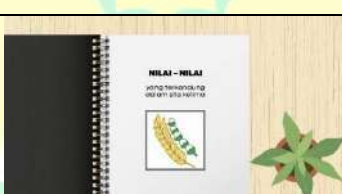




	media pembelajaran video animasi sudah tepat					
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi sudah tepat					
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi menarik					
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi jelas					
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi mudah untuk dipahami					
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi sesuai dengan materi					
11.	Media pembelajaran video animasi memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn					
12.	Media pembelajaran video animasi meningkatkan motivasi belajar saya					
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi					

Saran:

**Lampiran 5 Desain Rancangan Model Pengembangan**

## Lampiran 6 Hasil Model Fisik (Media Pembelajaran)

Cover	Pembukaan	KD
		
Indikator	Tujuan Pembelajaran	Pengantar Materi
		
Pancasila Sila ke-1	Pancasila Sila ke-2	Pancasila Sila ke-3
		
Pancasila Sila ke-4	Pancasila Sila ke-5	Penutup
		
Kuis	Buku Panduan	Profil Pengembang
		

Media pembelajaran dapat diakses melalui tautan berikut:

<https://youtu.be/Q3Mw7rccP7s?si=laPYemzBvCBwWSa3>

## Lampiran 7 Hasil Validasi Media Pembelajaran oleh Para Ahli

### SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.

NIP : 196610121993031003

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah memeriksa produk hasil penelitian dan pengembangan dengan judul **"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar"** yang dibuat oleh:

Nama : Dar Enalia Sabrina

NIM : 1107618027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, saya menyatakan bahwa produk media pembelajaran video animasi *Powtoon* yang telah dibuat valid dan layak untuk digunakan.

Demikian surat keterangan validasi ini saya buat sebagaimana mestinya.

Jakarta, 08 Agustus 2023

Ahli Media



Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.

NIP. 196610121993031003

**ANGKET VALIDASI MEDIA VIDEO ANIMASI POWTOON**

**Identitas Responden**

Nama : Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.

Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Pendidikan

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Desain Media Pembelajaran	Kesesuaian penyajian media pembelajaran dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar		✓			
		Kemudahan media pembelajaran					

		untuk dipahami	✓				
2.	Visual	Ketajaman gambar	✓				
		Kesesuaian gambar dengan materi	✓				
		Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	✓				
3.	Tipografi	Kesesuaian jenis huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar	✓				
		Kesesuaian ukuran huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar	✓				
		Kesesuaian warna huruf dengan perkembangan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar	✓				
4.	Kualitas Instruksional	Membantu peserta didik dalam memahami materi	✓				
		Mendorong peserta didik untuk aktif		✓			

		dalam pembelajaran				
5.	Kualitas Teknik	Ketepatan pemilihan animasi <i>powtoon</i>	✓			
		Ketepatan tata letak animasi <i>powtoon</i>	✓			
		Ketepatan durasi animasi <i>powtoon</i>	✓			
		Kejelasan lafal	✓			
		Kejelasan intonasi	✓			

Saran: Animasi yang digunakan terlalu kaku. Gunakan gambar yang lebih sesuai dengan pesan suaranya. Ada aktivitas yang kurang realistis, guru menjelaskan (animasi) di depan board tapi informasi ditulis tangan besar. Sinkronkan antara animasi dengan karakter.

#### Kesimpulan:

Media pembelajaran video animasi *powtoon* ini dinyatakan: \*)

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Jakarta, 08 Agustus 2023

Ahli Media

Drs. Endang Wahyudiana, M.Pd.

NIP. 196610121993031003

### Penilaian Kuantitatif Media Pembelajaran Video Animasi oleh Dosen Ahli Media

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maks.	Skor Perolehan	Persen %
1.	Desain Media Pembelajaran	2	10	9	90%
2.	Visual	3	15	14	93%
3.	Tipografi	3	15	15	100%
4.	Kualitas Instruksional	2	10	9	90%
5.	Kualitas Teknik	5	25	22	88%
<b>Jumlah</b>		<b>15</b>	<b>75</b>	<b>69</b>	<b>92,00%</b>

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.

NIP : 197509072008121003

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah memeriksa produk hasil penelitian dan pengembangan dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar**" yang dibuat oleh:

Nama : Dar Enalia Sabrina

NIM : 1107618027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, saya menyatakan bahwa produk media pembelajaran video animasi *Powtoon* yang telah dibuat valid dan layak untuk digunakan.

Demikian surat keterangan validasi ini saya buat sebagaimana mestinya.

Jakarta, 07 Agustus 2023

Ahli Materi



Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.

NIP. 197509072008121003



### ANGKET VALIDASI MATERI VIDEO ANIMASI POWTOON

#### Identitas Responden

Nama : Dr. Yuyus Kardiman, M.Pd.

Jabatan : Dosen Fakultas Ilmu Sosial

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

#### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian Kompetensi	Kesesuaian materi dengan kurikulum yang berlaku		✓			
		Kesesuaian materi dengan kompetensi inti		✓			
		Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓			

		Kesesuaian materi dengan indikator	✓			
		Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan	✓			
2.	Kesesuaian Isi	Kesesuaian materi dengan karakteristik peserta didik kelas V Sekolah Dasar	✓			
		Kesesuaian contoh dengan materi	✓			
		Kesesuaian gambar dalam memperjelas materi	✓			
		Kemudahan peserta didik dalam memahami materi	✓			
3.	Teknik Penyajian	Keruntutan penyajian materi	✓			

Saran:

*Kembangkan materi menjadi  
sikap/penilaian melalui video  
pendek.*

#### Kesimpulan:

Media pembelajaran video animasi *powtoon* ini dinyatakan: \*)

1. Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
3. Tidak layak untuk diujicobakan

\*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

### Penilaian Kuantitatif Media Pembelajaran Video Animasi oleh Dosen Ahli Materi

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maks.	Skor Perolehan	Persen %
1.	Kesesuaian Kompetensi	5	25	20	80%
2.	Kesesuaian Isi	4	20	16	80%
3.	Teknik Penyajian	1	5	4	80%
<b>Jumlah</b>		<b>10</b>	<b>50</b>	<b>40</b>	<b>80,00%</b>

**SURAT KETERANGAN VALIDASI**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum

NIP : 198706122014042001

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah memeriksa produk hasil penelitian dan pengembangan dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Powtoon pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar**" yang dibuat oleh:

Nama : Dar Enalia Sabrina

NIM : 1107618027

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Berdasarkan hasil pemeriksaan, saya menyatakan bahwa produk media pembelajaran video animasi *Powtoon* yang telah dibuat valid dan layak untuk digunakan.

Demikian surat keterangan validasi ini saya buat sebagaimana mestinya.

Jakarta, 07 Agustus 2023

Ahli Bahasa



Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum  
NIP. 198706122014042001

### ANGKET VALIDASI BAHASA VIDEO ANIMASI POWTOON

#### Identitas Responden

Nama : Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum

Jabatan : Dosen Fakultas Bahasa dan Seni

Instansi : Universitas Negeri Jakarta

#### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Aspek	Indikator	Skor				
			5	4	3	2	1
1.	Kelayakan Bahasa	Keefektifan kalimat	✓				
		Kebakuan istilah	✓				
		Ketepatan struktur kalimat	✓				
		Kesesuaian bahasa dengan perkembangan peserta didik kelas V SD	✓				

		Kemudahan bahasa untuk peserta didik kelas V SD	✓				
3.	Interaktif	Kemampuan mendorong peserta didik untuk berpikir kritis		✓			
4.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	Komunikatif	✓				
		Kesesuaian ejaan dengan standar Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)	✓				

Saran:

Media sudah layak & bagus digunakan di Sekolah Dasar

**Kesimpulan:**

Media pembelajaran video animasi *powtoon* ini dinyatakan: \*)

- ① Layak untuk diujicobakan tanpa revisi
  2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi
  3. Tidak layak untuk diujicobakan
- \*) Pilih salah satu dengan melingkari kesimpulan yang sesuai

Jakarta, 07 Agustus 2023  
Ahli Bahasa



Rahmah Purwahida, S.Pd., M.Hum  
NIP. 198706122014042001

**Penilaian Kuantitatif Media Pembelajaran Video Animasi oleh Dosen  
Ahli Bahasa**

No.	Aspek	Jumlah Butir	Skor Maks.	Skor Perolehan	Persen %
1.	Kelayakan Bahasa	5	25	25	100%
2.	Interaktif	1	5	4	80%
3.	Kesesuaian Kaidah Bahasa	2	10	10	100%
<b>Jumlah</b>		<b>8</b>	<b>40</b>	<b>39</b>	<b>97,50%</b>

## Lampiran 8 Hasil Penilaian Media Pembelajaran oleh Peserta Didik

### Uji Coba Media Pembelajaran Video Animasi Tahap *One-to-One* kepada Peserta Didik Kelas V SD

#### INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *POWTOON*

##### Identitas Responden

Nama : Meloni putri Erita

Kelas : 5D

Sekolah : SDN Pengosinan II

##### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
3.	Gambar yang disajikan dalam media		✓			

	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi					
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat		✓			
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat		✓			
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami		✓			
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi		✓			
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn		✓			
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi	✓				
	<i>powtoon</i>					

Saran: Vidio cukup Menarik

**INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON**

**Identitas Responden**

Nama : Daffa Ramadhan Hilali

Kelas : V D

Sekolah : SDN PENGASINAN II

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas		✓			
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
3.	Gambar yang disajikan dalam media					



	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat		✓			
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat		✓			
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas		✓			
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami	✓				
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	✓				
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i>		✓			
	<i>powtoon</i>					

Saran: *video bagus dan materi menarik*

**INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON**

**Identitas Responden**

Nama : M. Ruffa Sopiah

Kelas : 5D

Sekolah : SDN Pengasinan II

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas		✓			
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
3.	Gambar yang disajikan dalam media	✓				

	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓					
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓					
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓					
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓					
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓	✓				
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓	✓				
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami	✓					
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi		✓				
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	✓					
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya		✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi	✓					
	<i>powtoon</i>						

Saran: lumayan bagus

**Hasil Uji Coba Pengguna *One-to-One* Media Pembelajaran Video  
Animasi oleh Peserta Didik**

Aspek	Nomor Kuesioner	Responden			Total	%	Ket.
		RS	MP	DR			
Tampilan	1	4	5	4	13	87%	Sangat Baik
	2	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
	3	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
	4	5	5	4	14	93%	Sangat Baik
	5	5	4	4	13	87%	Sangat Baik
	6	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
Materi	7	5	5	5	15	100%	Sangat Baik
	8	4	5	4	13	87%	Sangat Baik
	9	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
	10	4	4	5	13	87%	Sangat Baik
Manfaat	11	5	4	5	14	93%	Sangat Baik
	12	4	5	5	14	93%	Sangat Baik
	13	5	5	4	14	93%	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>	<b>13</b>	<b>61</b>	<b>59</b>	<b>60</b>	<b>180</b>	<b>92%</b>	<b>Sangat Baik</b>



## Uji Coba Media Pembelajaran Video Animasi Tahap *Small Group* kepada Peserta Didik Kelas V SD

### INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *POWTOON*

#### Identitas Responden

Nama : *NURUL RAHMAH*  
Kelas : *5 D*  
Sekolah : *SDN Pengasiman II*

#### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

- 5 = Sangat Baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup
- 2 = Kurang Baik
- 1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas		✓			
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
3.	Gambar yang disajikan dalam media		✓			

	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi					
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas		✓			
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami		✓			
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn		✓			
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi		✓			
	<i>powtoon</i>					

Saran: Bagus

**INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON**

**Identitas Responden**

Nama : *ibrahim*  
 Kelas : *S : D*  
 Sekolah : *rencong IT*

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik		✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam media	✓				

	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi					
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat		✓			
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas		✓			
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami		✓			
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	✓				
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i>		✓			
	<i>powtoon</i>					

Saran: *tidak ada*



**INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON**

**Identitas Responden**

Nama : Ramadan

Kelas : SD

Sekolah : Sdn. Pengasih an II

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
3.	Gambar yang disajikan dalam media		✓			

	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami	✓				
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn		✓			
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i>	✓				
	<i>powtoon</i>					

Saran: video nya bagus dan menarik

**Hasil Uji Coba Pengguna *Small Group* Media Pembelajaran Video  
Animasi oleh Peserta Didik**

Responden	Skor Pernyataan													Jumlah	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
FA	5	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	57	88%
NR	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	58	89%
NH	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	59	91%
I	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	60	92%
AK	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	62	95%
ZF	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	61	94%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>													357	92%	



## Uji Coba Media Pembelajaran Video Animasi Tahap *Field Test* kepada Peserta Didik Kelas V SD

### INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *POWTOON*

#### Identitas Responden

Nama : Ikhwan Arka Wisuna

Kelas : 5D

Sekolah : SD Pengasinan III

#### Petunjuk Pengisian

- Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

- Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓				
3.	Gambar yang disajikan dalam media	✓				

	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi					
4.	Wama huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik		✓			
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami		✓			
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	✓				
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi	✓				

<i>powtoon</i>					
----------------	--	--	--	--	--

Saran: Video sudah menarik

**INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON**

**Identitas Responden**

Nama : Raihan Syahri  
Kelas : 5D  
Sekolah : SDN Pentasiman II

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

- 5 = Sangat Baik  
4 = Baik  
3 = Cukup  
2 = Kurang Baik  
1 = Sangat Kurang Baik

2. Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik		✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam media		✓			

	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓			
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓			
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓			
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓			
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik	✓			
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓			
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami	✓			
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓			
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	✓			
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓			
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi	✓			
	<i>powtoon</i>	✓			

Saran: Fidionya menarik

**INSTRUMEN ANGKET PESERTA DIDIK TERHADAP MEDIA  
PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI POWTOON**

**Identitas Responden**

Nama : Zan hifa Ah  
Kelas : 5 d  
Sekolah : SDh Pengasih, hok II

**Petunjuk Pengisian**

1. Berilah tanda ceklis (✓) pada kolom skor yang tersedia sesuai dengan penilaianmu terhadap kualitas media pembelajaran video animasi *powtoon*.

Keterangan:

5 = Sangat Baik

4 = Baik

3 = Cukup

2 = Kurang Baik

1 = Sangat Kurang Baik

2. Berilah kritik dan saran pada kolom yang tersedia.

No.	Indikator Penilaian	Skor				
		5	4	3	2	1
1.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
2.	Gambar yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik		✓			
3.	Gambar yang disajikan dalam media					



	pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
4.	Warna huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat		✓			
5.	Ukuran huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
6.	Jenis huruf yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sudah tepat	✓				
7.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> menarik		✓			
8.	Kalimat yang digunakan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> jelas	✓				
9.	Materi yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> mudah untuk dipahami		✓			
10.	Contoh yang disajikan dalam media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> sesuai dengan materi	✓				
11.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> memudahkan saya dalam mempelajari materi muatan pembelajaran PPKn	✓				
12.	Media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i> meningkatkan motivasi belajar saya	✓				
13.	Saya tertarik untuk menggunakan media pembelajaran video animasi <i>powtoon</i>		✓			
	<i>powtoon</i>					

Saran: video bagus dan menarik

**Hasil Uji Coba Pengguna *Field Test* Media Pembelajaran Video  
Animasi oleh Peserta Didik**

Responden	Skor Pernyataan													Jumlah	%
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13		
KA	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	5	59	91%
ZF	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	60	92%
MR	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	63	97%
PE	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	60	92%
MI	5	5	4	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	60	92%
RH	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	60	92%
AA	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	57	88%
NF	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	59	91%
Z	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	59	91%
TA	4	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	5	58	89%
SA	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	58	89%
NA	5	4	4	4	4	5	4	4	5	4	5	4	5	57	88%
RC	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	59	91%
R	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	63	97%
AM	4	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	59	91%
SA	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	60	92%
NG	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	4	5	58	89%
AU	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	61	94%
A	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	4	59	91%
AF	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	5	59	91%
GA	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	59	91%
AA	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	4	60	92%
AS	5	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5	4	59	91%
IA	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	63	97%
S	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	64	98%
RS	5	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	57	88%
FA	5	4	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	57	88%
NH	4	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5	59	91%
NR	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	59	91%
A	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	61	94%
<b>Rata-rata Keseluruhan</b>													<b>1786</b>	<b>92%</b>	

**Rekapitulasi Hasil Penelitian Media Pembelajaran Video Animasi dari  
Dosen Ahli dan Peserta Didik Kelas V SD**

**Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Video Animasi oleh  
Dosen Ahli**

No.	Validator	Total Perolehan Skor
1.	Ahli Media	92%
2.	Ahli Materi	80%
3.	Ahli Bahasa	98%
<b>Rata-rata</b>		<b>89,83%</b>

**Rekapitulasi Penilaian Media Pembelajaran Video Animasi oleh  
Peserta Didik Kelas V SD**

No.	Tahap Uji Coba	Total Perolehan Skor
1.	<i>One to One</i>	92%
2.	<i>Small Group</i>	92%
3.	<i>Field Test</i>	92%
<b>Rata-rata</b>		<b>92%</b>

## Lampiran 9 Surat Keterangan Penelitian



*Memajukan &  
Memartabatkan Bangsa*

### KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

Kampus Universitas Negeri Jakarta, Jl. Rawamangun Muka, Jakarta 13220  
Telepon: Rektor : (021) 4893854, WR.I : 4895130, WR.II : 4893918, WR.III : 4892926, WR.IV. : 4893982  
BUK : 4750930, BAKHUM : 4759081, 4893668, BK: 4752180  
Bag. UHTP: 4890046, Bag. Keuangan : 4892414, Bag.Kepegawaian: 4890536  
Laman : www.unj.ac.id

Nomor : 13520/UN39.12/KM/2023 16 Agustus 2023  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Izin Mengadakan Penelitian  
untuk Penulisan Skripsi

Yth. Kepala SD Negeri Pengasinan II  
Jl. Pengasinan Raya 2, Pengasinan, Kec. Rawalumbu,  
Kota Bekasi Prov. Jawa Barat

Kami mohon kesediaan Saudara untuk dapat menerima Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta :

Nama : Dar Enalia Sabrina  
NIM : 1107618027  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
No. Telp/HP : 0218222645

Untuk dapat mengadakan penelitian guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan skripsi dengan judul :

**"Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Muatan Pembelajaran Ppkkelas V Sekolah Dasar."**

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami sampaikan terima kasih.

Kepala Biro Akademik, Kemahasiswaan,  
dan Hubungan Masyarakat



Dra. Tri Suparmiyati, M.Si.  
NIP.196705141993032001

**Tembusan:**

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
2. Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**PEMERINTAH KOTA BEKASI  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH DASAR NEGERI PENGASINAN II**

*Email : [sdnegeripengasinan02@gmail.com](mailto:sdnegeripengasinan02@gmail.com)  
Jl. Pengasinan Raya 2 Kel. Pengasinan | Kec. Rawalumbu  
Kode Pos 17115*

**KOTA BEKASI, PROVINSI JAWA BARAT**

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 421.2/007/Ket.SDN PII/VIII/2023

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Drs. KARJU, M.Si  
NIP : 196607051992031012  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SDN Pengasinan II  
NPSN : 20231520  
Alamat : Jl Pengasinan Raya 2 Rt 003 Rw 017, Pengasinan, Rawalumbu  
Kota Bekasi

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Dar Enalia Sabrina  
NIM : 1107618027  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)  
Fakultas : Ilmu Pendidikan  
No. HP : 085215070143

Nama tersebut diatas telah mengadakan penelitian di SDN Pengasinan II guna mendapatkan data yang diperlukan dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul : **"Pengembangan Media Pembelajaran Media Video Animasi Powtoon pada Muatan Pembelajaran PPKn Kelas V Sekolah Dasar"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Bekasi, 22 Agustus 2023  
Kepala SDN Pengasinan II

*(Signature)*  
Drs. KARJU, M.Si.  
NIP. 196607051992031012

## Lampiran 10 Dokumentasi Penelitian

- Tahap *One to One*



- Tahap *Small Group*



- Tahap *Field Test*



- Dokumentasi Bersama



### Lampiran 11 Daftar Riwayat Hidup



Penulis bernama **Dar Enalia Sabrina**, lahir di Pangkal Pinang pada tanggal 15 November 2000. Penulis merupakan putri semata wayang dari pasangan Bapak Nantjik Nasir dan Ibu Darsi. Penulis menyelesaikan pendidikan Sekolah Dasar di SDN Pengasinan 02 Kota Bekasi, pendidikan Sekolah Menengah Pertama di SMP 16 Kota Bekasi, dan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA 13 Kota Bekasi. Penulis melanjutkan pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Jakarta.

