

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
DI SDN 2 SUKONATAR KECAMATAN SRONO
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN 2024**

SKRIPSI



Oleh:

Inggrita Ersu Ulum Imani
NIM: 201101040002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
DI SDN 2 SUKONATAR KECAMATAN SRONO
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN 2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Oleh:
Inggrita Ersu Ulum Imani
NIM: 201101040002

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
MEI 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
DI SDN 2 SUKONATAR KECAMATAN SRONO
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN 2024**

SKRIPSI

diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Oleh:

Inggrita Ersa Ulum Imani

NIM: 201101040002

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Pembimbing



Dr. Ubaidillah, M.Pd.I
NIP. 198512042015031002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V
DI SDN 2 SUKONATAR KECAMATAN SRONO
KABUPATEN BANYUWANGI TAHUN 2024**

SKRIPSI

telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Kamis
Tanggal: 30 Mei 2024

Tim Penguji

Ketua

Dr. H. Mustajab, S.Ag., M.Pd.I
NIP. 197409052007101001

Sekretaris

Muhammad Junaidi, M.Pd.I
NIP. 198211192023211011

Anggota:

1. Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I

2. Dr. Ubaidillah, M.Pd.I

Menyetujui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si

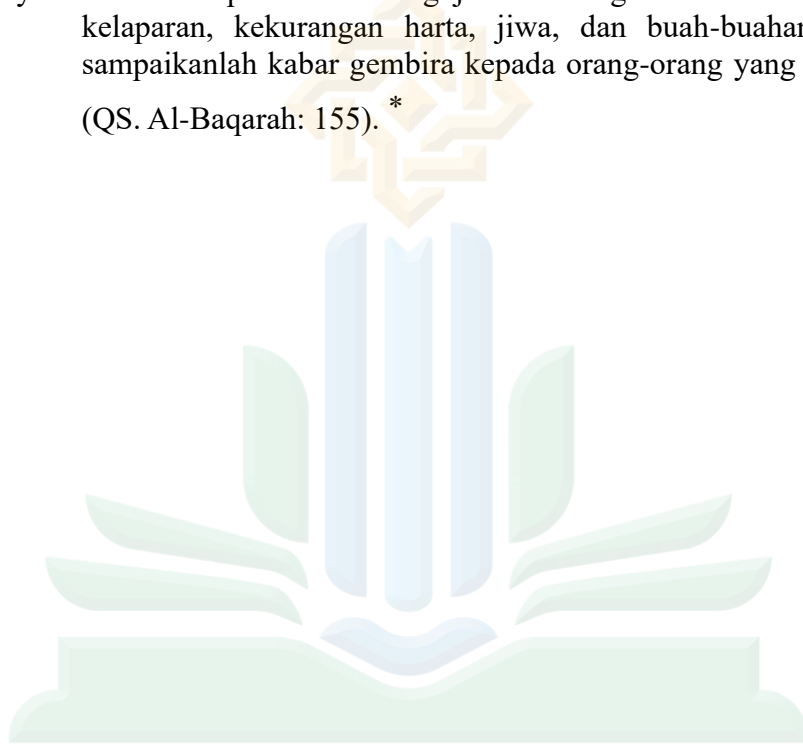
4242000031005

MOTTO

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ^ق
وَبَشِّرِ الصَّابِرِينَ ﴿١٥٥﴾

Artinya : “Dan kami pasti akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar.”

(QS. Al-Baqarah: 155). *



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

* Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an Terjemah dan Tajwid* (Bandung: PT SYGMA EXAMEDIA, 2007), 24.

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil'alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT. Penulis mengucapkan Syukur dan terimakasih atas kejutan-kejutan yang tidak terduga yang mungkin bisa saya hadiahkan kepada orang-orang tercinta. Dengan selesainya skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tua saya, Ibu Nurul Aini dan Bapak Suwarno, terimakasih sudah merawat, membesarkan, menyayangi serta mendukung dan mendo'akan saya sampai pada titik sekarang. Seluruh kasih sayang untuk ibu dan ayahku hanya bisa kubuktikan dalam selembur kertas yang tertulis, tidak lupa kepada teman seperjuangan saya, Feby Noviana terimakasih atas dukunganmu sehingga memotivasi saya untuk menyelesaikan tahap akhir ini bersama-sama dengan baik dan lancar hingga lulus bersama.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmatnya kepada kami, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang merupakan syarat terakhir untuk memperoleh gelar sarjana. Semoga dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Shalawat serta salam dapat tercurahkan kepada junjungan kami Nabi Muhammad SAW.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan meraih gelar sarjana pendidikan dalam program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024”

Proses penyelesaian skripsi yang penulis lakukan tidak akan berjalan dengan lancar tanpa adanya usaha serta dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag, M.M., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswi serta memfasilitasi kami selama proses pembelajaran di lembaga ini.
2. Bapak Dr. Abdul Mu'is, S.Ag, M.Si., Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan izin kami untuk melaksanakan kegiatan selama proses perkuliahan.
3. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi yang telah memberikan banyak fasilitas serta arahan kepada kami sehingga dapat menyelesaikan tahap akhir skripsi.
4. Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk membimbing skripsi saya dengan sabar dan telaten.

5. Ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd., selaku validator ahli media yang telah memberikan bantuan berupa masukan dan saran dalam proses validasi produk penelitian sehingga produk media video animasi dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., selaku validator ahli materi yang telah memberikan bantuan berupa masukan dan saran dalam proses validasi produk penelitian sehingga produk media video animasi dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd., selaku validator ahli bahasa yang telah memberikan bantuan berupa masukan dan saran dalam proses validasi produk penelitian sehingga produk media video animasi dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Rohman Khamami, S.Ag., selaku Kepala Sekolah SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada kami untuk melakukan penelitian di SDN 2 Sukonatar.
9. Ibu Desi Retno Wulandari, S.Pd., selaku Guru Kelas V SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi yang telah memberikan banyak bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan skripsi yang penulis lakukan

Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga diperlukan perbaikan dan penyempurnaan. Dengan hal ini kritik dan saran dari segenap pihak merupakan suatu hal yang sangat berharga dan bermanfaat bagi penulis. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis dan bagi pembaca pada umumnya, Aamiin.

Jember, 05 Mei 2024

Penulis,

Inggrita Ersa Ulum Imani
NIM. 201101040002

ABSTRAK

Inggrita Ersu Ulum Imani, 2024: *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024.*

Kata Kunci: Video Animasi, Pendidikan Pancasila

Pembelajaran dengan menggunakan media sangat berguna untuk memperjelas materi, mengkonkretkan pemahaman peserta didik serta menimbulkan gairah semangat belajar peserta didik. Pada kegiatan pembelajaran khususnya kelas V SDN 2 Sukonatar disini guru sudah pernah menggunakan fasilitas LCD proyektor namun penggunaannya tidak sering, dan media video tersebut bukan dari hasil karya guru sendiri melainkan dari youtube dan melihat respon peserta didik juga sangat antusias jika ditayangkan sebuah video animasi dalam pembelajaran maka perlunya dikembangkan media pembelajaran video animasi yang mana untuk membantu proses pembelajaran agar lebih efektif serta menumbuhkan semangat pada peserta didik.

Fokus masalah dalam skripsi ini adalah: 1) Bagaimana Desain Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024? 2) Bagaimana Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024? Tujuan penelitian ini adalah: 1) Menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024. 2) Menguji kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024.

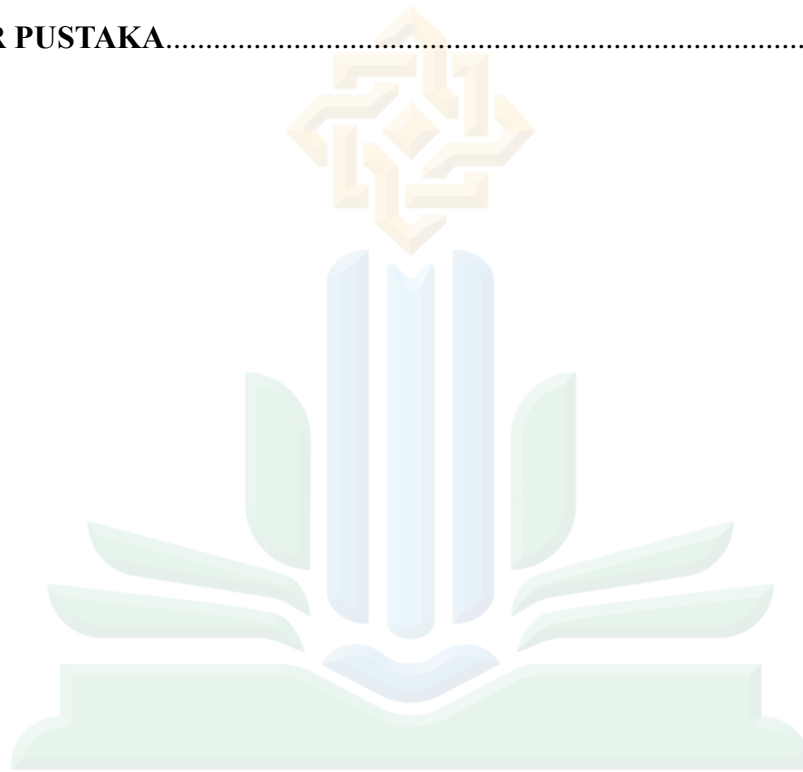
Metode penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Pengembangan dilakukan menggunakan lima tahap ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

Adapun hasil persentase secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para ahli yaitu, hasil persentase ahli media yaitu 87,5% kategori sangat valid, hasil persentase ahli materi yaitu 95% kategori sangat valid, hasil persentase ahli bahasa yaitu 91% kategori sangat valid, dan hasil persentase ahli pengguna (guru kelas) yaitu 95% kategori sangat valid. Secara keseluruhan penilaian dari validator tersebut menunjukkan kriteria layak, yang artinya media pembelajaran video animasi dapat diterapkan dan digunakan dalam proses pembelajaran. Uji respon peserta didik mendapatkan persentase 92% kategori sangat praktis, yang artinya media video animasi mendapat kriteria menarik sehingga media video animasi dapat digunakan dalam pembelajaran.

DAFTAR ISI

| | Hal |
|---|------------|
| HALAMAN SAMPUL | ii |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING | iii |
| PENGESAHAN TIM PENGUJI | iv |
| MOTTO | iv |
| PERSEMBAHAN | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| ABSTRAK | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan | 5 |
| D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan | 6 |
| E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan..... | 6 |
| F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 8 |
| G. Definisi Istilah..... | 9 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 11 |
| A. Penelitian Terdahulu..... | 11 |
| B. Kajian Teori..... | 19 |
| BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 36 |
| A. Model Penelitian dan Pengembangan | 36 |
| B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan | 40 |
| C. Uji Coba Produk..... | 43 |
| D. Desain Uji Coba | 43 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN | 49 |
| A. Penyajian Data Uji Coba..... | 49 |
| B. Analisis Data | 75 |

| | |
|---|----|
| C. Revisi Produk..... | 79 |
| BAB V KAJIAN DAN SARAN | 87 |
| A. Kajian Produk yang Telah direvisi..... | 87 |
| B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut | 90 |
| DAFTAR PUSTAKA | 93 |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

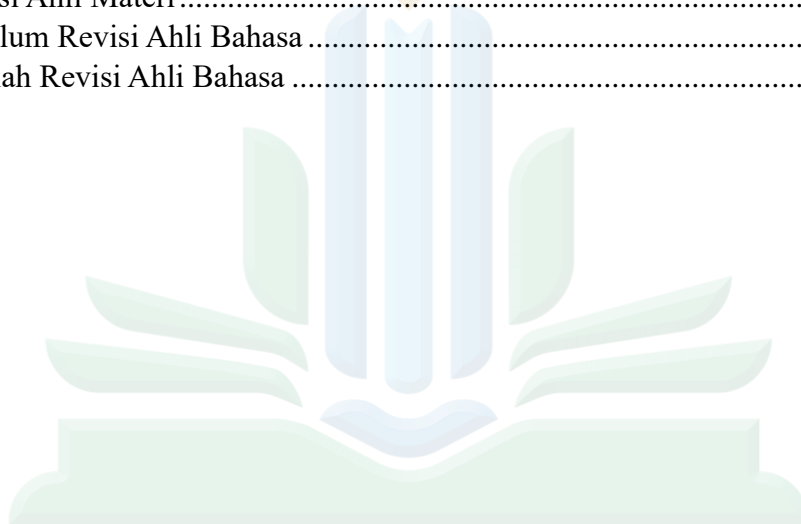
| | | |
|-------|--|----|
| 2. 1 | Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu..... | 16 |
| 3. 1 | Skala Likert..... | 46 |
| 3. 2 | Kriteria uji kelayakan media pembelajaran..... | 48 |
| 4. 1 | Kisi-kisi Instrumen Ahli Media..... | 55 |
| 4. 2 | Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi..... | 55 |
| 4. 3 | Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa..... | 55 |
| 4. 4 | Kisi-kisi Instrumen Ahli Pengguna(Guru Kelas)..... | 56 |
| 4. 5 | Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik..... | 56 |
| 4. 6 | Pengembangan Hasil Rancangan..... | 57 |
| 4. 7 | Hasil Validasi Ahli Media..... | 62 |
| 4. 8 | Hasil Validasi Ahli Materi..... | 64 |
| 4. 9 | Hasil Validasi Ahli Bahasa..... | 66 |
| 4. 10 | Hasil Validasi Respon Guru Kelas V..... | 68 |
| 4. 11 | Hasil Respon Peserta Didik Kelas V..... | 74 |
| 4. 12 | Data Penilaian dari Ahli Media..... | 76 |
| 4. 13 | Data Penilaian dari Ahli Materi..... | 77 |
| 4. 14 | Data Penilaian dari Ahli Bahasa..... | 77 |
| 4. 15 | Data Penilaian dari Ahli Pengguna(Guru Kelas)..... | 78 |
| 4. 16 | Hasil Respon Peserta Didik..... | 79 |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| 2. 1 Tampilan memilih template..... | 28 |
| 2. 2 Contoh tampilan template | 29 |
| 2. 3 Contoh tampilan template | 30 |
| 3. 1 Alur Penelitian dan Pengembangan ADDIE | 40 |
| 4. 1 Rancangan Format Awal | 54 |
| 4. 2 Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi | 71 |
| 4. 3 Peserta Didik Aktif Dalam Pembelajaran | 71 |
| 4. 4 Peserta Didik Mengisi Angket | 73 |
| 4. 5 Revisi Ahli Media | 81 |
| 4. 6 Revisi Ahli Materi..... | 83 |
| 4. 7 Sebelum Revisi Ahli Bahasa | 85 |
| 4. 8 Setelah Revisi Ahli Bahasa | 86 |



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk meraih kualitas pendidikan yang optimal, hal pertama yang perlu dilakukan adalah mencapai tujuan pendidikan. Sesuai dengan UU No. 20 tahun 2003 menyatakan bahwa: tujuan pendidikan nasional adalah “Mengembangkan potensi peserta didik supaya menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab”.¹ Dengan adanya pendidikan manusia dapat dengan mudah mempelajari semua mata pelajaran serta memperoleh pengetahuan yang lebih luas dan juga dapat memanfaatkan teknologi, dan salah satu cara untuk mempermudah proses pendidikan yaitu dengan penggunaan media pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media sangat berguna untuk memperjelas materi, mengkonkretkan pemahaman peserta didik serta menimbulkan gairah semangat belajar peserta didik. Hal ini media sangat dibutuhkan untuk membantu peserta didik dalam mempelajari materi tanpa bantuan guru. Salah satu media yang bisa dimanfaatkan adalah media berbasis teknologi.²

¹ Sekretaris Negara Republik Indonesia, *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

² Dea Mustika, “Pembelajaran Menggunakan Model Learning Cycle 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar”, *Jurnal Handayani* 7, no. 2 (2017).
<https://doi.org/10.24114/jh.v7i2.7230>

Dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini, proses pembelajaran tidak cukup dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sederhana yang bersifat visual dan konvensional seperti gambar, sketsa, papan, buku dan lain-lainnya, tetapi bisa diperkaya dengan media modern yang bersifat elektronik dan audio visual seperti komputer, handphone dengan memanfaatkan fasilitas internet. Salah satunya media video animasi.³

Pengembangan video animasi pada materi norma dalam kehidupanku yang termasuk dalam lingkup pembelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai tujuan untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Hal yang menjadi kelebihan dari video animasi, di mana bahwa video animasi mampu memvisualkan situasi penerapan norma dengan cara yang muda dipahami sehingga peserta didik dapat memahami norma-norma dalam kehidupan sehari-hari seperti objek aslinya dalam unsur gambar, tulisan, gerakan bervariasi serta audio yang bersifat jangka panjang dan sajian yang menarik.

Sejalan dengan hal tersebut, bahwa penggunaan media sebagai bahan ajar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran juga dapat ditemukan dalam Al-Qur'an surah An-Nahl ayat 44:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ
يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

³ Nurul Amalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh," (Skripsi, UIN Banda Aceh, 2022), 2.

Artinya: “Kami turunkan kepadamu Al-Qur’an, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan”.⁴

Dengan mengacu pada ayat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran diinterpretasikan sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menjelaskan materi sehingga dapat membangkitkan minat dan pemikiran peserta didik selama pembelajaran. Penting bagi pendidik untuk memahami karakteristik individu peserta didik sebelum memilih dan mengimplementasikan media pembelajaran tertentu, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif.

Berdasarkan pada wawancara awal peneliti dengan Ibu Hilda Ma’rifatul, S.Ag salah satu guru di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi, maka diperoleh informasi bahwa sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka pada beberapa kelas dan sekolah sudah memiliki fasilitas yang cukup lengkap, salah satunya yaitu tersediannya LCD proyektor namun pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru masih bersifat umum yaitu dengan menggunakan media seadannya, sehingga sarana tersebut belum digunakan secara maksimal akibatnya peserta didik mudah bosan pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Desi Retno Wulandari, S.Pd selaku guru kelas V di SDN 2 Sukonatar, beliau

⁴ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur’an dan Terjemahan* (Bandung: Diponegoro, 2015), 44.

mengatakan bahwa di kelas V sudah pernah menggunakan fasilitas LCD proyektor namun penggunaannya tidak sering, dan respon peserta didik juga sangat antusias jika ditayangkan sebuah video animasi dalam pembelajaran.⁵

Alasan peneliti memilih materi norma dalam kehidupanku karena materi ini memiliki peranan penting untuk membentuk dasar etika dan perilaku pada setiap individu dikehidupan sehari-hari, dan tujuan dari pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi norma yaitu membentuk sikap positif, karakter dan kepribadian yang sesuai dengan nilai-nilai luhur Pancasila di kalangan peserta didik terutama di SDN 2 Sukonatar.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti bermaksud mengembangkan video animasi untuk menunjang semangat dalam proses pembelajaran. Serta dilihat dari ketersediaannya fasilitas seperti LCD proyektor di sekolah serta kemudahan guru dalam mengoprasikannya. Selain itu ada hal lain yang menjadi pertimbangan dalam pemilihan video animasi ini yaitu dilihat dari kesukaan peserta didik lebih tepatnya anak-anak yang sebagian besar lebih suka menonton kartun atau animasi yang menarik dan lucu maka media yang digunakan harus tepat sasaran dan efektif sehingga peneliti sendiri merasa bahwa pengembangan video animasi ini dapat dilakukan di SDN 2 Sukonatar untuk menumbuhkan

⁵ Wawancara di SDN 2 Sukonatar, Banyuwangi, 7 Desember 2023.

semangat dan ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi norma dalam kehidupanku melalui media video animasi.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti ingin mengimplementasikan atau melaksanakan penelitian lebih lanjut tentang pembelajaran didalam kelas untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V dalam penggunaan media pembelajaran video animasi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana desain Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024?
2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

1. Menghasilkan produk berupa Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024.
2. Menguji kelayakan Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi. Produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan berupa video animasi.
2. Video animasi yang dikhususkan untuk peserta didik kelas V di SDN 2 Sukonatar pada materi Bab 2 yaitu norma dalam kehidupanku.
3. Video berisi animasi gambar, audio, background, backsound, tulisan dan gerakan.
4. Video animasi yang peneliti buat berupa video yang akan diunggah di situs youtube.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Harapannya, media pembelajaran berperan sebagai penunjang utama dalam proses belajar, serta menjadi alat tambahan yang mendukung peserta didik dalam belajar secara mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah.

Berdasarkan uraian diatas, maka pentingnya penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, dapat meningkatkan minat serta pemahaman terhadap materi norma dalam kehidupanku, selain itu peserta didik dapat belajar

secara mandiri di rumah yang disertakan dalam materi pembelajaran video animasi dengan bantuan proyektor, komputer, dan android.

2. Bagi pendidik, dengan adanya media ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran untuk membangun pengetahuan dan pemahaman peserta didik, selain itu media ini sebagai alternatif pendekatan pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan multimedia diantaranya dengan proyektor, komputer dan android.
3. Bagi lembaga pendidikan, diharapkan penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber informasi dan evaluasi untuk membantu dalam menetapkan kebijakan yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan dorongan untuk meningkatkan fasilitas dan infrastruktur yang tersedia di sekolah, termasuk pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Bagi peneliti, dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu video animasi yang sebagai bekal untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah.
5. Bagi peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman tentang subjek yang diselidiki, dengan tujuan untuk memperbaiki dan

mengembangkan media yang sudah ada serta yang akan terus dikembangkan. Selain itu, penelitian ini juga dapat dijadikan referensi tambahan bagi mahasiswa yang tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

1. Media pembelajaran video animasi dapat digunakan pada laptop, PC dan android.
2. Media pembelajaran yang dibuat dapat memudahkan pemahaman dan menarik perhatian peserta didik.
3. produk ini dapat mengembangkan imajinasi dan memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik.
4. Media pembelajaran yang dibuat dapat ditampilkan secara *online* maupun *offline*.

Keterbatasan Penelitian

1. Penelitian ini memfokuskan pembelajaran Pendidikan Pancasila materi Bab 2 Norma Dalam Kehidupanku dengan menggunakan video animasi.
2. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan hanya diujicobakan di SDN 2 Sukonatar pada peserta didik kelas V.

3. Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan hanya diuji sampai tahan efektivitas dari penggunaan media pembelajaran video animasi.

G. Definisi Istilah

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran adalah langkah penting dalam meningkatkan efisiensi penyampaian informasi dalam proses pembelajaran dengan menciptakan produk baru, media pembelajaran yaitu suatu alat bantu atau perantara dalam proses pembelajaran, yang digunakan untuk sarana penyampaian materi yang telah dibuat dan digunakan sesuai dengan teori pembelajaran yang sudah direncanakan dan bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dan pengalaman belajar.

2. Video Animasi

Video animasi merupakan media pembelajaran yang berisi tentang materi ajar yang dibuat dengan dua aplikasi yaitu *Doratoon* yang mana aplikasi ini terdapat fitur seperti gambar animasi bergerak, karakter, suara dan tulisan dan *Tweencraft* yang mana aplikasi ini juga terdapat fitur yang menarik seperti karakter, suara, background, backsound dan tulisan. Dengan video animasi dapat memberikan pengetahuan, pemahaman dan pengajaran serta menyampaikan pesan secara visual kepada peserta didik.

3. Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari kurikulum pendidikan di negara Indonesia yang dirancang untuk memberikan pemahaman pada peserta didik dan mengajarkan prinsip-prinsip dasar kehidupan berbangsa dan bernegara, termasuk norma-norma yang mengatur perilaku dalam masyarakat. Norma dalam kehidupan sebagai bagian dari upaya untuk membangun kesadaran akan prinsip-prinsip moral, etika, dan tata nilai yang menjadi dasar bagi kehidupan bermasyarakat yang harmonis.

Dengan demikian, yang dimaksud dalam judul ini adalah sebuah media pembelajaran Video Animasi dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi Bab 2 yaitu norma dalam kehidupan pada siswa kelas V di SDN 2 Sukonatar Kabupaten Srono. Dengan menggunakan aplikasi *Doratoon dan Tweencraft* yang disertai gambar dan penjelasan yang dapat menarik perhatian serta motivasi belajar peserta didik dan akan di uji coba kan di kelas V SDN 2 Sukonatar Kabupaten Srono.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini, peneliti menyertakan temuan dari penelitian sebelumnya yang terkait dengan topik penelitian yang akan dilakukan. Beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan oleh peneliti antara lain:

1. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Penelitian yang ditulis oleh Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyo (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V.⁶

Penelitian pengembangan ini menggunakan pendekatan ADDIE, yang mencakup langkah-langkah analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian pengembangan ini mencakup persentase penilaian dari uji validasi oleh validator ahli materi, yang mencapai 84%, dan ahli media, yang mencapai 77%. Selain itu, hasil dari uji validasi oleh guru kelas V menunjukkan penilaian terhadap materi sebesar 89% dan terhadap media sebesar 87%. Respon siswa menunjukkan respon positif dengan persentase skor yang diperoleh berdasarkan angket yaitu sebesar 90%. Maka

⁶ Delila Khoiriyah Mashuri, Budiyo, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V," *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 5 (2020):1.

<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>

dapat disimpulkan dari hasil penelitian menunjukkan media video animasi ini praktis dan “layak” digunakan.

Dari temuan penelitian tersebut, terdapat kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti. Keduanya menggunakan model R&D ADDIE dan mengembangkan media pembelajaran video animasi untuk kelas V di SD/MI. Namun, perbedaannya terletak pada fokus materi penelitian, di mana penelitian ini meneliti materi volume bangun ruang.

2. Penelitian yang ditulis oleh Dwi Nur Indah Sari (2021) dengan judul Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI.⁷

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (R&D), yang mengadopsi model ADDIE dengan lima langkah, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil dari penelitian ini adalah desain media pembelajaran berupa video animasi dalam pembelajaran tematik. Kelayakan media ini dinilai oleh ahli media sebesar 90% dan ahli materi sebesar 87%, dengan kriteria "sangat layak". Respons peserta didik terhadap daya tarik produk dalam uji coba skala kecil mencapai 94,25% dengan kriteria "sangat menarik", sedangkan dalam uji coba skala besar mencapai 95,75% dengan kriteria yang sama, serta respon dari pendidik sebesar 97,22%. Berdasarkan validasi ahli dan uji coba produk, dapat di tarik

⁷ Dwi Nur Indah Sari, “Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI” (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021).

kesimpulan bahwa media pembelajaran berupa video animasi ini layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saat ini dilakukan peneliti. Keduanya menerapkan metode penelitian R&D dengan model ADDIE dan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian, di mana penelitian ini menyelidiki pembelajaran tematik dengan subjek penelitian siswa kelas IV di tingkat SD/MI.

3. Penelitian yang ditulis oleh Ivina Nur Ismi (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru.⁸

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan (R&D) dengan model pengembangan ADDIE.

Penelitian ini terdiri dari tiga tahap: 1) analisis, yang mencakup analisis kurikulum, analisis kebutuhan, dan analisis siswa; 2) desain, di mana media pembelajaran video animasi dirancang menggunakan dua aplikasi, yaitu Kinemaster dan Powtoon; dan 3) pengembangan, yang melibatkan produksi media pembelajaran berdasarkan desain yang telah dibuat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi memenuhi kriteria sangat layak, dengan respons dari ahli media sebesar 94,16%, ahli bahasa sebesar 85,41%, dan ahli

⁸ Ivina Nur Ismi, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru," (Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021).

materi sebesar 82,81%. Secara keseluruhan, validasi tersebut mencapai persentase sebesar 87,46% dengan kategori sangat layak.

Dari hasil penelitian tersebut Adapun persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti diantaranya yaitu sama-sama menggunakan penelitian R&D model ADDIE dan mengembangkan media pembelajaran video animasi. Adapun perbedaannya yaitu penelitian ini meneliti materi bangun datar dengan subjek penelitian siswa kelas IV jenjang SD/MI.

4. Penelitian yang ditulis oleh Nurul Amalia (2022) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh.⁹

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dinyatakan sangat layak. Hasil dari ketiga validator ahli memperoleh nilai rata-rata 91,44% dan tahap implementasi pada peserta didik kelas XI MIA 2 menghasilkan persentase respon angket yaitu 100%.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu sama-sama menggunakan penelitian R&D model ADDIE dan mengembangkan media pembelajaran video animasi, dengan perbedaan materi asam basa dengan subjek penelitian siswa kelas XI jenjang SMA/SMK.

⁹ Nurul Amalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh," (Skripsi, UIN Banda Aceh, 2022).

5. *Journal On Education*, Penelitian yang ditulis oleh Adelia Pitri, Maharani Oktavia dan Kiki Aryaningrum (2023) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD.¹⁰

Penelitian ini merupakan tipe *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan metode ADDIE. Hasil penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk video animasi dinilai sebagai layak, yang dapat dilihat dari penilaian tiga validator ahli yang memberikan persentase sebesar 84%. Respons dari pendidik juga dinilai praktis, dengan persentase sebesar 86,1%. Sementara itu, respon dari peserta didik dalam uji coba *One-to-one* mencapai persentase 83%, dan dalam uji coba kelompok kecil mencapai persentase 87%.

Dari hasil penelitian tersebut terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan penelitian R&D model ADDIE dan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi serta subjek penelitian siswa kelas V di jenjang SD/MI, dan perbedaannya dari segi materi yaitu menggunakan materi perubahan lingkungan siswa.

¹⁰ Adelia Pitri, Maharani Oktavia dan Kiki Aryaningrum, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD," *Journal on Education* 05, no. 04 (2023): 2. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4>

Tabel 2. 1
Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu
dengan Penelitian yang akan dilakukan

| NO. | Nama | Judul | Perbedaan | Persamaan |
|-----|-------------------------------------|---|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | Delila Khoiriyah Mashuri dan Budiyo | Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V | <ol style="list-style-type: none"> 1) Berfokus pada materi volume bangun ruang 2) Menggunakan aplikasi editor <i>Animaker</i>. 3) Aplikasi yang digunakan dalam penelitian ini memiliki fitur yang kompleks, berbeda dengan aplikasi <i>Doratoon</i> dan <i>Tweencraft</i> yang pembuatannya lebih cepat dan mudah. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan media pembelajaran video animasi 2) Subjek penelitian kelas V SD 3) Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD). 4) Jenis model ADDIE |
| 2 | Dwi Nur Indah Sari | Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI | <ol style="list-style-type: none"> 1) Subjek penelitian ini kelas IV SD 2) Fokus pada pembelajaran tematik | <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan media pembelajaran video animasi. 2) Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD). 3) Jenjang SD/MI 4) Jenis model ADDIE |
| 3 | Ivina Nur Ismi | Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru | <ol style="list-style-type: none"> 1) Subjek penelitian kelas IV SD 2) Berfokus pada materi Bangun Datar 3) Menggunakan aplikasi <i>Powtoon</i> dan <i>Kinemaster</i>. Aplikasi <i>Powtoon</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan media pembelajaran video animasi 2) Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD). |

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| | | | ini lebih kompleks dan cocok untuk keperluan professional seperti bisnis, berbeda dengan aplikasi <i>Doratoon</i> dan <i>Tweencraft</i> yang mempunyai karakter yang sederhana dan lebih cepat serta kemudahan dalam pembuatannya. | 3) Jenis model ADDIE |
| 4 | Nurul Amalia | Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh | <ol style="list-style-type: none"> 1) Subjek penelitian kelas XI 2) Fokus pada materi Asam Basa 3) Jenjang SMA/MAN 4) Menggunakan aplikasi <i>Animaker</i>. Aplikasi ini memiliki fitur yang kompleks, berbeda dengan aplikasi <i>Doratoon</i> dan <i>Tweencraft</i> yang pembuatannya lebih cepat dan mudah. | <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan media pembelajaran video animasi 2) Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD). 3) Jenis model ADDIE |
| 5 | Adelia Pitri, Maharani Oktavia dan Kiki Aryaningrum | Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD | <ol style="list-style-type: none"> 1) Fokus pada materi Perubahan Lingkungan Siswa 2) Menggunakan aplikasi <i>Kinemaster</i>. Aplikasi ini memiliki fitur pengeditan multi-layer, sedangkan <i>Doratoon</i> memiliki fitur template animasi, karakter dan property animasi serta alat | <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengembangkan media pembelajaran video animasi 2) Subjek penelitian kelas V 3) Menggunakan metode penelitian <i>Research and Development</i> (RnD). 4) Jenjang SD/MI 5) Jenis model ADDIE |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>pengeditan yang mudah digunakan dan <i>Tweencraf</i> memiliki fitur karakter kartun kustom, antarmuka yang mudah digunakan serta dapat memudahkan membuat scenario cerita dengan alur yang sederhana.</p> | |
|--|--|--|--|--|



Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian sebelumnya dapat dilihat pada kelas penelitian, subyek penelitian, rumusan masalah, dan juga aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media Video Animasi. sebagaimana yang sudah dibahas dalam kelima kajian tersebut. penelitian pertama lebih menekankan pada mata pelajaran Matematika, Peneliti kedua berfokus pada mata pelajaran tematik di kelas IV, Penelitian ketiga. memanfaatkan aplikasi Powtoon dan Kinemaster dalam pengembangannya, penelitian keempat. mengangkat materi Asam Basa di kelas XI dan yang kelima, Menggunakan aplikasi Kinemaster pada materi Perubahan Lingkungan Siswa. Dari kelima penelitian tersebut, penelitian ini sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran Video Animasi. Namun pada penelitian ini lebih berfokus pada mata pelajaran PPKN pada Bab 2 yang membahas Norma dalam Kehidupanku pada jenjang Pendidikan Sekolah Dasar kelas V di SDN 2 Sukonatar dengan melakukan

pemanfaatan pada Platform digital Doratoon dan Tweencraft yang pembuatannya lebih cepat dan juga mudah untuk diaplikasikan.

B. Kajian Teori

1. Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian serta pengembangan adalah suatu proses dan langkah yang dimanfaatkan untuk menyempurnakan produk yang sudah ada sebelumnya atau menciptakan produk baru. Pendekatan ini melibatkan pembuatan produk dan menguji kinerja produk yang sudah dibuat. Lebih dari sekedar menciptakan produk, pengembangan juga mempertanggungjawabkan produk yang telah dihasilkan.¹¹

Hakikatnya, pembelajaran adalah usaha sadar dari seorang pendidik atau guru untuk memfasilitasi proses belajar peserta didik dengan memperhatikan kebutuhan dan minat mereka. Perkembangan teknologi juga mendorong untuk meningkatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Secara sederhana, media merujuk pada alat atau sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima pesan.¹²

Media pembelajaran merupakan proses belajar dan mengajar, di mana pembelajaran dan pengajaran saling terkait dan tidak dapat dipisahkan. Ini karena media pembelajaran mencakup segala hal yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima,

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2015), 407.

¹² Cecep Kustandi, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 14.

dengan tujuan untuk membangkitkan minat, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.¹³

Pengembangan media pembelajaran merupakan langkah untuk meningkatkan efisiensi penyampaian informasi dalam konteks pembelajaran dengan meningkatkan kualitas desainnya. Proses ini melibatkan penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki produk yang ada atau menciptakan produk baru, yang kemudian akan dievaluasi dan diproduksi. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi yang diajarkan kepada peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perhatian serta minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif.¹⁴

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran meliputi segala materi atau perangkat yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung pembelajaran, termasuk teknologi seperti gambar, suara, dan materi cetak. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik untuk lebih mudah faham terhadap materi pembelajaran melalui penggunaan media dan berbagai metode.

Selain itu terdapat fungsi media pembelajaran. Menurut Kemp & Dayton fungsi media pembelajaran yaitu:

- a) Memotivasi minat atau Tindakan
- b) Menyajikan informasi

¹³ Tafonae, *Media Pembelajaran* (Tangerang: CV Jejak Anggota IKAPI, 2021), 14.

¹⁴ Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media dan Sumber Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016), 4.

c) Memberi arahan.¹⁵

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa fungsi utama media pembelajaran adalah untuk membantu mempermudah proses pembelajaran bagi peserta didik dan guru, memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dengan mengubah konsep abstrak menjadi sesuatu yang konkret, menarik minat serta perhatian siswa, dan menghubungkan teori dengan situasi nyata.

Penggunaan media dalam pembelajaran menciptakan keinginan baru dan minat yang meningkat, merangsang aktivitas belajar, serta berdampak psikologis pada peserta didik. Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran meliputi:

- a) Media pembelajaran membantu dalam menyajikan pesan dan informasi dengan lebih jelas, memperbaiki dan meningkatkan proses hasil belajar.
- b) Media pembelajaran dapat meningkatkan fokus dan minat peserta didik, memicu motivasi belajar, meningkatkan interaksi antara peserta didik dan lingkungan mereka, serta memberi kesempatan bagi peserta didik untuk belajar sesuai dengan minat dan kemampuan mereka.
- c) Media pembelajaran membantu mengatasi hambatan dalam hal indera, ruang, dan waktu.

¹⁵ Azhar Arsyad, 23.

- d) Media pembelajaran memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk merasakan pengalaman yang serupa dengan kejadian di lingkungan mereka sendiri, serta memfasilitasi interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungan sekitarnya.

Apabila media pembelajaran digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran, hal ini akan meningkatkan konsentrasi peserta didik terhadap materi pembelajaran, memberikan pengalaman konkret, dan memperkuat pembelajaran yang sulit dilupakan oleh peserta didik, serta mendorong mereka untuk mengembangkan kemandirian dalam belajar.¹⁶

Salah satu aspek yang sangat penting dalam mempermudah dan menumbuhkan minat siswa dalam proses belajar-mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. Macam-macam media pembelajaran meliputi:

a) Media Teks

Merupakan media yang menyampaikan informasi melalui teks tertulis, seperti buku teks dan majalah.

b) Media Audio

Merupakan materi pembelajaran yang menyampaikan pesan dalam bentuk suara, yang melibatkan pendengaran siswa, seperti rekaman suara manusia dan siaran radio.

c) Media Visual

¹⁶ Hasrul Bakri, "Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Instalasi Listrik 2," *Jurnal MEDITEK* 3, no. 2, (2011): 34.

Merupakan media yang memanfaatkan indera penglihatan dalam proses pembelajaran, dapat disajikan dengan kreatifitas untuk menarik perhatian siswa, seperti kartu gambar dan ilustrasi.

d) Media Audiovisual

Merupakan kombinasi antara media audio dan visual, yang menyajikan pesan pembelajaran melalui gambar dan suara secara bersamaan, seperti film dan video.¹⁷

Dari pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki beragam jenis, dari penggunaan beragam media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dengan cara menyesuaikan gaya belajar dan memotivasi peserta didik secara lebih semangat.

2. Video Animasi

Video animasi adalah jenis media yang memberikan kehidupan dan gerakan pada objek yang diam, dengan memberikan mereka dorongan, kekuatan, semangat, dan emosi sehingga terlihat hidup dalam sebuah video. Objek animasi dapat berupa teks, bentuk benda, warna, atau efek khusus. Penggunaan video animasi ini bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik agar mereka dapat lebih mudah memahami konsep materi yang disampaikan.¹⁸

¹⁷ Siti Maemunawati and Muhammad Alif, *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19* (Banten: 3M Media Karya Serang, (2020).

¹⁸ Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 21-22.

Menurut Cecep Kustandi, video adalah alat atau media yang dapat menampilkan informasi, menjelaskan proses, menguraikan konsep yang sulit, menghemat waktu, serta memvisualisasikan objek yang seringkali tidak dapat dilihat secara langsung.¹⁹ Video memiliki kemampuan untuk memberikan suatu gambaran yang nyata kepada peserta didik, mempermudah pemahaman mereka melalui penjelasan visual dan audio yang disajikan secara berurutan.

Secara definisi yang lebih luas, video merujuk pada kombinasi sinyal audio dengan gambar bergerak secara berurutan. Penggunaan program video dalam konteks pembelajaran bertujuan memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dan dapat ditingkatkan dengan animasi serta kontrol kecepatan untuk memperlihatkan perubahan dari waktu ke waktu. Sedangkan, animasi merupakan proses menghidupkan objek gambar yang sebelumnya diam menjadi objek yang tampak hidup di layar.

Uraian di atas dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan jenis video yang memanfaatkan gambar bergerak dan memberi kesan hidup (animasi) sebagai alat untuk mengkomunikasikan materi secara edukatif. Hal ini membuat video menjadi lebih bervariasi dengan gambar yang menarik dan berwarna, yang dapat meningkatkan ketertarikan belajar peserta didik.

¹⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013).

Selain itu, media video animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran memiliki beragam fitur yang menonjol. Karakteristik khusus dari media animasi ini dinilai sesuai dengan kompetensi pembelajaran, tujuan pembelajaran, serta kebutuhan dan ciri-ciri peserta didik di tingkat Sekolah Dasar.

Beberapa ciri khas dari video animasi meliputi:

- a) Mampu menyampaikan pesan dan ide tertentu.
- b) Memiliki penampilan yang menarik, sederhana namun memiliki kesan yang kuat.
- c) Dinamis dan berani, dengan gambar yang menunjukkan gerakan dan aksi.
- d) Bentuk gambar dalam cerita animasi harus berkualitas baik, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- e) Sangat efektif dalam menjelaskan proses dan keterampilan tertentu, serta mampu memberikan rangsangan yang terarah dan respons yang sesuai dengan harapan peserta didik.

Semua jenis metode pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, termasuk media video animasi. Media ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a) Efektivitas dan efisiensi penyampaian materi yang lebih baik

Proses pembelajaran melalui media ini cenderung lebih efektif dan efisien karena membantu guru berkomunikasi langsung dengan peserta didik. Efektivitas terlihat dari kemampuan peserta didik

dalam menyerap materi dengan mudah, sementara efisiensi mencerminkan optimalitas proses pembelajaran.

b) Kemampuan untuk pengulangan materi

Video animasi memungkinkan guru untuk menyampaikan materi berulang-ulang jika diperlukan, memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memahami materi secara mendalam dan sebagai referensi belajar mandiri di rumah.

c) Penggambaran kejadian nyata secara ringkas

Video animasi mampu merangkum kejadian-kejadian kehidupan nyata dengan detail, menciptakan pengalaman belajar yang memikat karena kesan realistis yang disajikan.

d) Meningkatkan antusiasme belajar

Peserta didik cenderung lebih antusias dalam pembelajaran karena animasi dan gambar-gambar yang menarik dalam video animasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memudahkan penyerapan materi.

e) Memfasilitasi penyampaian konsep oleh guru

Guru dapat lebih mudah menanamkan konsep-konsep kepada peserta didik karena materi yang disajikan melalui media video animasi dapat diserap dengan mudah oleh peserta didik.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, ada beberapa kelemahan yang perlu diperhatikan dalam penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran:

a) Biaya produksi yang tinggi

Proses pembuatan video animasi memerlukan investasi yang besar.

b) Membutuhkan perangkat keras dan perangkat lunak

Penggunaan video animasi memerlukan komputer, proyektor, dan pengeras suara untuk presentasi.

c) Waktu produksi yang lama

Pembuatan video animasi membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mencapai hasil yang diinginkan.²⁰

Berdasarkan paparan diatas, video animasi memiliki kelebihan yang sangat banyak dan beragam yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran selain itu dapat meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran disamping itu juga memiliki kekurangan pada penggunaan video animasi yang akan digunakan

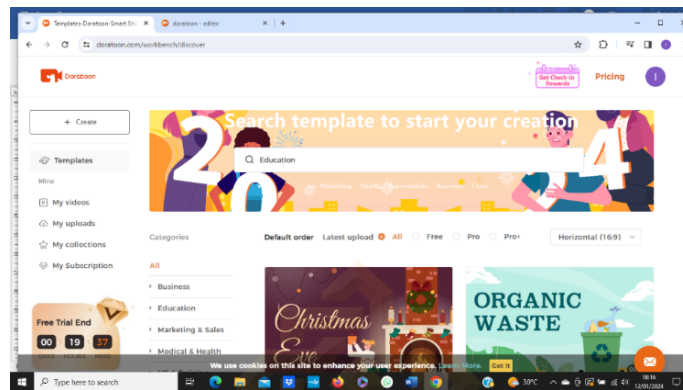
Pada pembuatan video animasi ini menggunakan dua aplikasi yakni *doratoon* dan *tweencraft*. *Doratoon* merupakan sesuatu perangkat lunak yang berbasis website yang mempunyai keunggulan dibandingkan dengan aplikasi lainya yaitu menyediakan berbagai macam fitur diantaranya seperti: animasi kartun, transisi, audio, tulisan dan masih banyak lainya. Perbedaan dengan aplikasi lain terletak pada jenis animasi yang dapat dibuat, kemudahan penggunaan, serta fitur-fitur khusus seperti opsi berbagi. *Doratoon* juga sediakan layanan free serta berbayar/ premium.

²⁰ Tika Yuliani dan Armaini, "Media Video Animasi Dalam Pendidikan Seks Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan," *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus* 7, no. 1 (2019): 41-46.

Tweencraft merupakan sebuah aplikasi pembuatan video animasi yang dirancang khusus untuk pembelajaran dan kreativitas yang mana memiliki keunggulan yaitu memudahkan kita membuat karakter, menulis skrip, dan mengatur adegan untuk membuat video animasi yang menarik. Aplikasi ini menyediakan berbagai opsi untuk menyesuaikan karakter, suara, dan latar belakang, sehingga kita dapat menciptakan cerita animasi sesuai dengan imajinasi kita. Perbedaan dengan aplikasi lainnya terletak pada fitur-fitur khususnya, seperti alat pembelajaran yang disesuaikan, dan perlindungan privasi yang lebih kuat.

Adapun langkah-langkah membuat video animasi dengan situs web *Doratoon* yaitu sangat sederhana, untuk dapat membuat video animasi dengan aplikasi web *doratoon* maka diperlukannya kekuatan internet yang memadai. Beberapa tahap yang dilakukan dalam pembuatan video sebagai berikut:

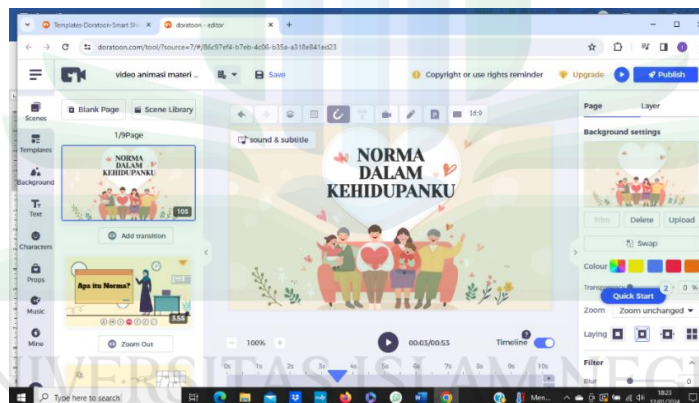
- a) Buka situs web resmi *Doratoon* serta mendaftar akun.
- b) Pilih opsi “*workbench*” di bagian atas layar dan arahkan ke nama bagian “*editor*”
- c) Pilih opsi “ + *create*” dan setelah itu, atur gaya video sesuai keinginan, bisa memilih template yang sudah disediakan, situs web akan mengarahkan anda kembali ke bagian editor.



Gambar 2. 1

Tampilan memilih template

- d) Setelah itu, tambah karakter, teks dan adegan yang berbeda dalam video sesuai keinginan.



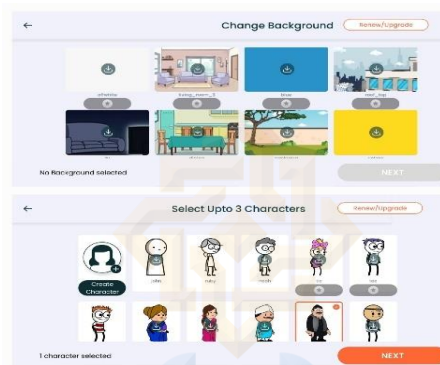
Gambar 2. 2

Contoh tampilan template

Langkah-langkah membuat video animasi dengan aplikasi *tweencraft* sebagai berikut:

- a. Unduh aplikasi *Tweencraft* di *playstore* android anda , lalu instal aplikasi pada perangkat, dan buka aplikasi lalu buat akun.
- b. Setelah itu muncul tampilan awal lalu klik “ +” dan pilih landscape- untuk menentukan mode video.

- c. Pilih tema dan karakter atau latar belakang untuk video yang akan dibuat.



Gambar 2.3

Contoh tampilan template

- d. Atur dan tulis dialog untuk setiap karakter lalu sesuaikan intonasi suara dan gaya bicara setiap karakter
- e. Atur aksi dan gerakan untuk setiap adegan sesuaikan ekspresi wajah dan gerak tubuh sesuai kebutuhan
- f. Tambahkan musik latar yang sesuai dengan suasana cerita
- g. review dan edit seluruh cerita, video dari aplikasi *Doratoon* dan *Tweencraft*.

Aplikasi *Doratoon* dan *Tweencraft* adalah perangkat kreatif dan menyenangkan yang memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan imajinasi mereka dengan menciptakan video dengan beragam karakter dan kemungkinan pengaturan yang tak terbatas. Dalam kedua aplikasi tersebut, pengguna memiliki kendali penuh atas setiap aspek video, mulai dari penyuntingan, modifikasi, hingga pembuatan konten dari

awal, memungkinkan mereka untuk membuat film pendek atau karya yang lebih kompleks sesuai dengan keinginan mereka.

3. Pendidikan Pancasila

a. Pengertian Pendidikan Pancasila

Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari kurikulum di tingkat Sekolah Dasar. Tujuan utamanya adalah membantu peserta didik untuk tumbuh menjadi individu yang taat beragama, berilmu, berakhlak baik, memiliki keterampilan, kreativitas, dan juga mandiri.²¹

Pendidikan Pancasila merupakan bagian dari kurikulum Merdeka yang menitikberatkan pada pengembangan diri yang beragam dan terkait dengan agama, bahasa, konteks sosial budaya, usia, dan keberagaman suku bangsa. Tujuannya adalah membentuk warga negara Indonesia yang cerdas, kompeten, dan berakhlak mulia sesuai dengan prinsip-prinsip Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.²²

Materi Pendidikan Pancasila adalah pembelajaran yang membahas pola kehidupan sehari-hari warga negara yang diharapkan memegang teguh nilai-nilai Pancasila sebagai landasan negara. Dengan mempelajari Pendidikan Pancasila, peserta didik

²¹ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Pendidikan Pancasila di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0* (Prenada Media, 2020), 11.

²² Dian Aprelia Rukmi, Sutrisna Wibawa, "Pengembangan Flipbook Berbasis Project Based Learning Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 08, no. 03, (2023), 5559. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.11541>

diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam menanggapi berbagai masalah kewarganegaraan.²³

Berdasarkan paparan diatas, Pendidikan Pancasila bertujuan untuk membentuk peserta didik yang memiliki karakter, moralitas dan kesadaran sosial yang tinggi, serta mampu berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa dan negara.

b. Norma Dalam Kehidupanku

Dalam kehidupan sehari-hari, setiap orang berinteraksi dengan individu atau kelompok lainnya. Interaksi sosial mereka juga selalu dipengaruhi oleh norma dan adat yang berlaku dalam masyarakat. Misalnya, interaksi sosial di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Masyarakat yang menginginkan kehidupan yang aman dan nyaman membutuhkan suatu "tata". Tata ini mencakup aturan-aturan yang menjadi panduan bagi perilaku manusia dalam berinteraksi, sehingga kepentingan semua pihak terjaga dan terjamin. Tata ini sering disebut sebagai kaidah (dari bahasa Arab) atau norma (dari bahasa Latin) atau ukuran-ukuran.²⁴

Norma adalah pedoman, aturan, atau standar yang dapat digunakan sebagai acuan untuk membandingkan hal lainnya,

²³ Wiwik Okta Susilawati, Antik Estika Hader, Dany Febryansyah, "Pengembangan Media Animasi Berbantu Flipaclip Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 02, (2023).
<https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1313>

²⁴ Lukman Surya Saputra, Salikun dan Wahyu Nugroho, *Pendidikan Kewarganegaraan SMP Kelas VII* (Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014), 5.

walaupun terkadang kita merasa ragu mengenai kebenaran, besarnya, kecilnya, ukurannya, atau kualitasnya.²⁵

Berdasarkan paparan diatas, norma merupakan aturan atau panduan perilaku yang diikuti dan diakui oleh masyarakat, serta dapat membentuk dasar moral dan etika untuk mengarahkan tindakan individu kearah yang lebih baik dan menjadikan kehidupan bermasyarakat tentram dan damai.

Selain itu pada materi ini terdapat macam-macam norma dalam kehidupanku sebagai berikut:

1) Norma Agama

Norma agama adalah pedoman hidup yang diharapkan diterima oleh semua individu, kecuali mereka yang tidak memeluk agama (atheis). Norma ini terdiri dari perintah, larangan, dan ajaran yang diyakini berasal dari Tuhan Yang

Maha Esa. Pelanggaran terhadap norma agama ini dapat berujung pada hukuman dari Tuhan Yang Maha Esa di kehidupan akhirat, sejalan dengan ajaran yang terdapat dalam kitab suci agama masing-masing. Tujuan dari norma agama adalah untuk menyelamatkan manusia dari hukuman yang sesuai dengan norma agama yang mereka anut. Contoh norma agama meliputi larangan membunuh dan mencuri, serta

²⁵ W. Poespoprodjo, *Filsafat Moral: Kesusilaan dalam Teori dan Praktek* (Bandung: Remadja Karya, 1986), 116.

perintah seperti patuh kepada orang tua, beribadah, dan menjaga hubungan baik dengan sesama manusia.

2) Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah norma yang berasal dari suara hati sanubari manusia. Melanggar norma kesusilaan sering kali menimbulkan penyesalan karena melibatkan pelanggaran pada nurani. Norma kesusilaan ini bersifat universal atau umum dan berlaku bagi seluruh manusia. Ini merupakan norma yang juga didasarkan pada nilai-nilai agama; ketika seseorang mempraktikkan ajaran agamanya dengan baik, maka secara otomatis, norma kesusilaan akan terwujud. Dalam konteks agama, sangat ditekankan untuk menjunjung tinggi norma kesusilaan dalam kehidupan sehari-hari.

3) Norma Kesopanan

Norma kesopanan yaitu norma yang timbul dari masyarakat itu sendiri untuk mengatur interaksi sosial sehingga setiap individu saling menghormati satu sama lain. Pelanggaran terhadap norma kesopanan dapat mengakibatkan celaan, karena norma ini bersumber dari nilai-nilai yang diyakini oleh masyarakat itu sendiri. Oleh karena itu, hakikat norma kesopanan adalah tentang kesesuaian, kelayakan, dan perilaku yang umum diterima dalam masyarakat. Selain itu, norma kesopanan tidak dapat dipisahkan dari norma agama karena

agama mendorong umat manusia untuk menjaga tata krama dalam interaksi dengan sesama manusia.

4) Norma Hukum

Norma hukum sebagai norma yang menentukan bagaimana manusia seyogyanya berperilaku dan bersikap di dalam masyarakat, dengan tujuan melindungi kepentingan mereka sendiri serta kepentingan orang lain. Ini termasuk melindungi hak individu untuk beragama dan memastikan bahwa mereka yang mematuhi norma kesopanan dan kesusilaan dapat menjalani kehidupan mereka dengan aman.²⁶

Berdasarkan uraian diatas, macam-macam norma tersebut sangat berperan penting dalam mengatur perilaku dan interaksi antarindividu. dengan norma yang berlaku dapat menciptakan harmoni sosial dan jika diterapkan dengan baik, norma-norma tersebut dapat memperkaya kualitas hidup dan hubungan antarindividu.

²⁶ Abdul Wahid, *Buku Ajar Konsep Dasar PKN SD* (Yogyakarta: Samudra Biru, 2023), 275-277.

BAB III

METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini berupa *Research and Development* (R&D). Pendekatan R&D merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk yang dibuat.²⁷ Dalam penelitian R&D terdapat beberapa model yang dapat digunakan, berikut ini model-model dalam penelitian R&D ialah:

1. Model pengembangan Borg and Gall. Model ini memiliki 10 tahap pelaksanaan penelitian yang harus dilewati: Penelitian ini melibatkan tahapan-tahapan yaitu: pengumpulan data dan informasi (research and information collecting), perencanaan (planning), pengembangan draf produk (develop preliminary form of product), uji coba awal di lapangan (preliminary field testing), revisi produk awal (main product revision), uji coba utama di lapangan (main field testing), revisi produk berdasarkan hasil uji lapangan (operational product revision), uji operasional di lapangan (operational field testing), revisi akhir produk (final product revision), serta diseminasi dan implementasi (dissemination and

²⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 297.

implementation).²⁸

2. Model pengembangan 4D, model ini disebut model Four-D yang terdiri dari empat tahapan: *define, design, develop, dan disseminate*.²⁹
3. Model pengembangan ADDIE, model ini terdiri dari lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*.
4. Model pengembangan Plomp. Pengembangan Plomp terdiri dari 5 fase: investigasi awal, *design*/perancangan, realisasi/konstruksi, tes, evaluasi, & revisi, dan implementasi.³⁰
5. Model pengembangan DDD-E merupakan model pengembangan yang dikhususkan untuk pengembangan produk multimedia. Model ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu Decide, Design, Develop, And Evaluate.
6. Mode Model R-D-R, Model R-D-R (Research-Development-Research) merupakan model linier dan sirkuler yang melihat pengembangan sebagai tahap-tahap menuju terwujudnya produk pengembangan. Sesuai dengan namanya model ini memiliki tiga kegiatan pokok pengembangan yang ringkas, yaitu melakukan penelitian pendahuluan, mengembangkan perangkat produk, dan melakukan uji keefektifan produk.

Penelitian pendahuluan digunakan untuk memperoleh informasi awal kebutuhan, kondisi lapangan, dan kelayakan pengembangan produk.

Hasil studi pendahuluan ini digunakan untuk merancang dan

²⁸ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011).

²⁹ Jasmine Riani Johan, Tuti Iriani, Arris Maulana, "Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan", *Jurnal Pendidikan West Science* 01, no. 06 (Juni, 2023): 374.

³⁰ Mimik Fernandes, Hendra Syarifuddin, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Pecahan Berbasis Model Penemuan Terbimbing Untuk Kelas IV SD," *ELSE (Elementary School Education Journal)* 4, no.1 (Februari, 2020): 24.

mengembangkan produk. Setelah itu, rancangan produk diuji keefektifannya. Dalam model R-D-R, uji keefektifan produk merupakan kegiatan amat penting karena tujuan pokok pengembangan adalah mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk.

7. Model R2D2, Model R2D2 (Reflective, Recursive Design and Development Model) yang dikemukakan oleh Willis (1995) dalam Saryono (LP2-UM) merupakan model konstruktivis-interpretivis, kolaboratif, dan non-linier yang (a) bersifat mengulang-ulang (recursive) dan perenungan (reflective). Di samping itu, model R2D2 (b) melibatkan pengguna secara kolaboratif dalam pengembangan produk sehingga pengguna berpartisipasi, (c) tidak menempatkan tujuan sebagai pemandu pengembangan, melainkan ditentukan bertahap selama proses pengembangan, (d) meyakini perencanaan terus- menerus berkembang, (e) melakukan strategi evaluasi proses secara otentik, dan (f) menggunakan data subjektif kualitatif sebagai bahan untuk merevisi produk yang dikembangkan.

Sebagai pendekatan atau metode kualitatif yang konstruktivis-interpretivis, model R2D2 tidak menguji efektivitas produk yang dikembangkan, melainkan hanya menguji kelayakan atau akseptabilitas produk secara kualitatif, yang oleh Willis disebut strategi evaluasi atau uji coba produk secara kualitatif. Lebih lanjut, model R2D2 tidak berorientasi pada langkah pengembangan secara berurutan dan prosedural, melainkan berorientasi pada fokus pengembangan. Dalam model R2D2, fokus

pengembangan yang terdiri atas penetapan (*define*), penentuan desain dan pengembangan (*design and develop*), dan penyebarluasan (*dissemination*).³¹

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry yang merupakan singkatan dari analisis (*analyze*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Peneliti memilih model pengembangan ADDIE karena prosesnya yang sistematis, di mana setiap tahapan merujuk pada tahapan sebelumnya yang telah diperbaiki, dengan harapan menciptakan produk yang sesuai dengan standar. Selain itu, model ini juga mencakup prosedur untuk memilih atau mengembangkan media yang sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti.³²

Pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa video animasi. Produk yang dikembangkan akan dinilai validitasnya oleh sejumlah ahli, yakni ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sebagai media pembelajaran Pendidikan Pancasila. Fokus utama penelitian dan pengembangan ini adalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi norma dalam kehidupanku, untuk peserta didik kelas V di SDN 2 Sukonatar. Diharapkan produk yang dihasilkan dapat menarik minat belajar peserta

³¹ I Made Teguh, Model Penelitian Pengembangan (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014).28.

³² Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung:Alfabeta,2019)

didik dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan oleh guru. Selain itu, media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu peserta didik belajar secara mandiri.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Proses penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari serangkaian tahapan dalam pembuatan produk. Berikut adalah langkah-langkah dalam pengembangan model ADDIE:



1. Tahap Analisis

Pada tahap pertama yaitu analisis kinerja untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada di sekolah dan menggali data mengenai permasalahan dalam pembelajaran serta menanyakan media pembelajaran yang digunakan sebelumnya, yang dilakukan dengan kegiatan wawancara dengan guru kelas yaitu Ibu Desi Retno Wulandari. S.Pd. pada tanggal 07 Desember 2023. Setelah itu, mencari penyelesaian dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Langkah selanjutnya adalah analisis kebutuhan, yang

bertujuan untuk mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik guna meningkatkan mutu pembelajaran.

2. Tahap Desain

Dalam tahap kedua penelitian pengembangan ini dilakukan perencanaan berbagai aspek pengembangan media video animasi. Pada tanggal 09 Januari 2024, penulis melakukan perancangan yang meliputi pembuatan modul ajar, perancangan format awal video, serta perancangan konsep penilaian yang akan dievaluasi oleh ahli media, materi, ahli bahasa, guru kelas V, dan respon dari siswa.

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini yaitu proses mewujudkan produk desain yang telah dibuat menjadi produk nyata. Adapun tahapan dalam pengembangan ini yaitu:

1) Pengembangan Hasil Rancangan

Pada tahap ini yaitu berisi tentang pengumpulan materi pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dan pembuatan video animasi. Pada tanggal 09 Januari peneliti menyiapkan semua komponen berupa bahan-bahan baik berupa gambar, tulisan, background, backsound, dan lain sebagainya serta materi norma dalam kehidupanku yang akan dicantumkan pada video animasi yang dibuat. Tujuan pada tahap ini yaitu agar peneliti dapat membuat video animasi berdasarkan tujuan pembelajaran yang relevan dan efektif.

2) Validasi

Pada tahap ini penilaian dilakukan oleh sejumlah ahli yang memiliki keahlian dalam bidangnya. Ahli produk tersebut terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa serta ahli pengguna yang berpengalaman seperti guru kelas. Tujuan penilaian ini adalah untuk mengukur efektivitas atau validitas produk berdasarkan penilaian para ahli. Proses validasi ini terbuka untuk siapa pun yang memiliki kualifikasi yang jelas. Selain itu, validasi juga dapat dilakukan oleh guru sekolah yang ahli di bidangnya untuk memastikan kesesuaian dengan standar yang berlaku.³³

4. Tahap Implementasi

Dalam penelitian ini, tahap implementasi merujuk pada tahap di mana rancangan bahan ajar yang telah dibuat akan diterapkan kepada peserta didik. Proses implementasi oleh peneliti meliputi beberapa langkah, yaitu melakukan uji coba media pembelajaran berupa video animasi terhadap peserta didik, uji coba lapangan ini dilakukan pada 27 peserta didik kelas V di SDN 2 Sukonatar untuk mengetahui apakah media pembelajaran terdapat kesalahan atau hanya perbaikan.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dalam penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan dengan tujuan memberikan umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dapat dilakukan berdasarkan hasil evaluasi atau

³³ Andhi Soesilo, et al, "Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE", (Scholaria: *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 10, no. 03, (2020): 231-243.
<https://ejournal.uksw.edu/scholaria/article/view/3321>

kebutuhan yang belum terpenuhi oleh produk. Fokus utama evaluasi adalah untuk mengukur sejauh mana tujuan pengembangan telah tercapai.

Evaluasi pada tahap ini didasarkan pada validasi oleh para ahli serta tanggapan dari guru dan peserta didik. Jika terdapat kekurangan dalam implementasi media video animasi, perbaikan diperlukan. Namun, jika sudah tidak ada lagi revisi yang diperlukan, maka media video animasi dianggap layak untuk digunakan. Tahap evaluasi ini merupakan penilaian setelah produk diterapkan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mencapai kriteria produk pembelajaran yang menggabungkan berbagai elemen sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, efisiensi dan daya tarik produk tersebut serta menunjukkan kevalidan produk. Uji coba ini terdiri dari empat ahli: 1) ahli media, 2) ahli materi, 3) ahli bahasa, 4) ahli pengguna (guru dan peserta didik) kelas V SDN 2 Sukonatar.

D. Desain Uji Coba

Tahap pengujian produk dalam penelitian pengembangan bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat untuk perbaikan. Selain itu, pengujian produk juga dapat menilai sejauh mana pencapaian tujuan pembelajaran telah tercapai. Berikut akan dijelaskan gambaran dari desain uji coba yang telah dibuat oleh peneliti:

1. Subjek Uji Coba

- a) Subjek uji coba validitas oleh ahli materi dan ahli media serta ahli bahasa bertujuan untuk mengetahui kelayakan pengembangan media video animasi.
- b) Subjek uji coba lapangan melibatkan satu kelas dengan 27 peserta didik serta guru kelas V di SDN 2 Sukonatar. Peserta didik dan guru akan menjadi subjek uji coba dan mengisi angket penilaian terhadap media video animasi tersebut.

2. Jenis Data

Data yang telah diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini mencakup data kualitatif dan kuantitatif yang digunakan untuk mengukur validitas media pembelajaran yang telah dikembangkan:

a) Jenis data kualitatif

Data kualitatif bisa didapat dari sumber seperti buku atau jurnal penelitian yang relevan. Data ini digunakan untuk memperkuat dan memverifikasi kevalidan hasil survei. Data kualitatif ini juga dapat berasal dari hasil observasi dan wawancara terhadap responden, seperti guru dari SDN 2 Sukonatar. Jenis data kualitatif ini meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi.

b) Jenis data kuantitatif

Data kuantitatif diperoleh melalui hasil kuesioner yang diberikan kepada peserta didik dan guru kelas serta penilaian dari para ahli terkait kecukupan media pembelajaran berupa video animasi. Data

kuantitatif umumnya berbentuk angka atau nilai, sehingga dapat menghasilkan data yang akurat.

3. Instrumen Pengumpulan Data

Metode atau instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi penggunaan angket, wawancara, observasi, dan dokumentasi.

a) Observasi

Sebelum memulai penelitian, peneliti melakukan studi lapangan untuk mengidentifikasi gejala masalah yang perlu diteliti dengan melakukan observasi di SDN 2 Sukonatar.

b) Wawancara

Dalam rangka penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas V SDN 2 Sukonatar untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam mengenai masalah-masalah terkait media pembelajaran di sekolah.

c) Dokumentasi

Dalam penelitian ini, dokumentasi dilakukan dalam bentuk foto atau video proses pembelajaran yang sedang berlangsung, bertujuan untuk menganalisis kebutuhan dan sebagai dokumentasi selama uji coba produk.

d) Angket

Untuk penelitian ini, akan digunakan sebuah instrumen penelitian yang berupa angket untuk mengumpulkan data mengenai

kelayakan media pembelajaran video animasi. Angket ini akan disebarakan kepada berbagai pihak yang terdiri dari ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas, dan seluruh siswa di kelas V SDN 2 Sukonatar.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk *checklist* dengan penilaian skor pada setiap aspek menggunakan skala *likert*. Berikut kriteria yang digunakan dalam skala penilaian:

Tabel 3. 1
Skala Likert

| Jawaban | Nilai (Skor) |
|---------------------------|---------------------|
| Sangat Setuju (SS) | 5 |
| Setuju (S) | 4 |
| Cukup Setuju (CS) | 3 |
| Tidak Setuju (TS) | 2 |
| Sangat Tidak Setuju (STS) | 1 |

4. Teknik Analisis Data

Peneliti melakukan analisis data untuk mendapatkan produk media pembelajaran video animasi yang berkualitas. Adapun teknik analisis data kualitatif yaitu dilakukan dengan pendekatan deskriptif, yakni melalui analisis hasil wawancara untuk memahami permasalahan dan kebutuhan peserta didik dalam penelitian ini. Sementara itu, dalam analisis data kuantitatif, digunakan metode statistik deskriptif yang berdasarkan penilaian dari ahli yakni ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan guru kelas yang digunakan untuk menganalisis kevalidan.

Selain itu, respon peserta didik juga diambil untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk yang dikembangkan.

Prosedur pemberian penilaian validasi menggunakan persentase (%) untuk kesederhanaan dan praktisitas. Analisis data dilakukan menggunakan skala *likert* untuk menilai tingkat validitas produk yang dikembangkan, dengan menggunakan rumus pengolahan data yang bersumber dari Akbar.³⁴

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Adapun analisis data hasil respon peserta didik dengan menggunakan rumus yang bersumber dari Akbar sebagai berikut:

$$V\text{-au} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-ah = Validasi ahli

V-pg = Validasi guru atau pengguna

V-au = Validasi audiens

Tse = Total skor empirik yang didapatkan dari penilaian ahli

Tsh = Total skor yang diharapkan.

Dalam mengukur kevalidan media pembelajaran video animasi, peneliti menggunakan kriteria penilaian. Kriteria penilaian tersebut untuk validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa sebagai berikut:

³⁴ Sa'dun Akbar, *Instrumen Perangkat Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017), 83.

Tabel 3. 2
Kriteria uji kelayakan media pembelajaran

| Kriteria Validasi | Tingkat Kevalidan |
|-------------------|---|
| 81,00% - 100,00% | Sangat valid, dapat digunakan tanpa perbaikan. |
| 61,00% - 80,00% | Cukup valid, dapat digunakan namun perlu perbaikan kecil. |
| 41,00% - 60,00% | Kurang valid, perlu perbaikan besar. |
| 21,00% - 40,00% | Tidak valid, tidak bisa digunakan. |
| 00,00% - 20,00% | Sangat tidak Valid, tidak bisa digunakan. |

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini dipaparkan mengenai perolehan hasil dari penelitian dan pengembangan *Research and Development* berupa produk video animasi yang ditujukan untuk kelas V di SDN 2 Sukonatar Banyuwangi dengan jumlah siswa sebanyak 27 orang. Video animasi ini fokus pada bab 2 tentang norma dalam kehidupanku, yang mencakup berbagai isi mulai dari pengertian norma dalam kehidupanku, macam-macam norma serta pengertian dan contoh-contohnya. Tujuan dari video animasi ini adalah untuk mengetahui hasil kelayakan pengembangan media tersebut di SDN 2 Sukonatar Banyuwangi. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Tahap Analisis

Pada tahapan pertama dalam proses penelitian dan pengembangan model ADDIE adalah tahap analisis. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan dan menganalisis mengenai permasalahan dan kebutuhan. Kemudian data ini akan dianalisis serta upaya akan dilakukan untuk menemukan solusi guna mengatasi permasalahan tersebut. Pada tahapan ini dilakukannya observasi dan wawancara.

a. Analisis Permasalahan

Dalam analisis permasalahan ini tujuannya untuk mengetahui permasalahan yang timbul selama proses belajar mengajar khususnya

pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas V. Dari analisis permasalahan yang sudah dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara di SDN 2 Sukonatar Banyuwangi, dapat disimpulkan bahwa analisis yang pertama yang dilakukan pada tanggal 7 Desember 2023, di sekolah terdapat fasilitas yang cukup lengkap salah satunya yaitu LCD proyektor, namun pelaksanaan pembelajaran yang digunakan masih menggunakan media seadanya sehingga sarana tersebut belum digunakan secara maksimal, namun di kelas V sudah pernah menggunakan fasilitas LCD tersebut tetapi penggunaannya tidak sering terkadang guru kelas V juga menggunakan media berbentuk fisik dan menggunakan metode ceramah supaya lebih variatif.

Analisis yang kedua yang dilaksanakan pada tanggal 19 Maret 2024 yaitu di mana penggunaan media pembelajaran seperti video tidak sepenuhnya berjalan dengan efektif, guru cenderung menggunakan video pembelajaran yang ada di youtube dan belum membuat sendiri dikarenakan lebih praktis dan cepat.³⁵ Dengan hal demikian, terkadang apa yang disampaikan melalui video pembelajaran di youtube itu belum tentu sesuai dengan situasi peserta didik, namun jika video pembelajaran dibuat dan dirancang sendiri akan lebih mudah dalam penyampaian dengan kata-kata yang mudah dipahami.

³⁵ Desi Retno Wulandari, S.Pd, diwawancarai oleh Penulis, Banyuwangi, 19 Maret 2024.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan ini dilakukan observasi serta wawancara yang bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran di dalam kelas, setelah itu peneliti dapat mengetahui media pembelajaran yang dapat memberikan semangat dan minat pada peserta didik dalam pembelajaran serta lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada tanggal 19 Maret 2024 dengan guru kelas V menjelaskan bahwa guru ketika mengajar tidak hanya memberikan metode ceramah saja tetapi menggunakan berbagai metode pembelajaran yang bisa merangsang anak-anak supaya memberikan feedback, serta memberikan media pembelajaran berbentuk fisik dan audiovisual.

Namun penggunaan media audiovisual belum sepenuhnya berjalan dengan efektif, guru cenderung menggunakan video pembelajaran dari youtube bukan hasil dari karya guru itu sendiri, sesekali guru pernah membuat video sendiri tahun lalu, tetapi sekarang belum membuat sendiri dikarenakan lebih praktis menggunakan video pembelajaran yang ada di youtube.

Selanjutnya, hasil observasi peneliti yaitu peserta didik mudah bosan dalam pembelajaran ketika guru menggunakan metode ceramah, namun pada saat guru memberikan penjelasan menggunakan media pembelajaran audiovisual peserta didik sangat antusias.

Dari hasil observasi dan wawancara peneliti, berupaya merancang media pembelajaran video animasi yang disesuaikan dengan karakter dan kesenangan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran serta pemanfaatan fasilitas yang tersedia di sekolah.

Media yang dikembangkan oleh peneliti untuk menarik minat peserta didik serta dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran yaitu media video animasi. Peneliti mengambil pembelajaran Pendidikan Pancasila Bab 2 dengan materi Norma Dalam Kehidupanku di kelas V SDN 2 Sukonatar dikarenakan materi ini memiliki peranan penting untuk membentuk dasar etika dan perilaku pada setiap individu di kehidupan sehari-hari, yang mana materi tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi.

2. Tahap Desain

Pada tahap desain ini, tujuannya adalah menciptakan konsep untuk media pembelajaran berupa video animasi. Proses desain yang dilakukan oleh peneliti terdiri dari langkah-langkah berikut dalam pembuatan video animasi.

a. Penyusunan Materi Serta Modul Ajar

Pada tahap penyusunan materi serta modul ajar ini peneliti merancang terlebih dahulu mengenai materi norma dalam kehidupanku yang terdapat pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V. Materi norma tersebut disusun sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ada.

Materi norma dalam kehidupanku tersebut mencakup tentang pengertian norma, macam-macam norma, serta contoh-contoh norma dalam kehidupan sehari-hari. Materi tersebut dijelaskan menggunakan video animasi agar memudahkan peserta didik dalam memahami materi norma. Penulis disini juga merancang modul ajar yang nantinya akan diajarkan kepada peserta didik khususnya kelas V ketika melakukan uji coba produk pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang mana sudah disetujui oleh kepala sekolah dan guru kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi. Modul ajar yang sudah penulis rancang dapat dilihat dalam lampiran.

b. Perancangan Awal

Pada tahap perancangan awal, peneliti terlebih dahulu menyiapkan format video serta rancangan instrument untuk membuat media pembelajaran video animasi yang akan dikembangkan sebelum divalidasi serta diuji cobakan. Berikut beberapa tahapan perancangan awal:

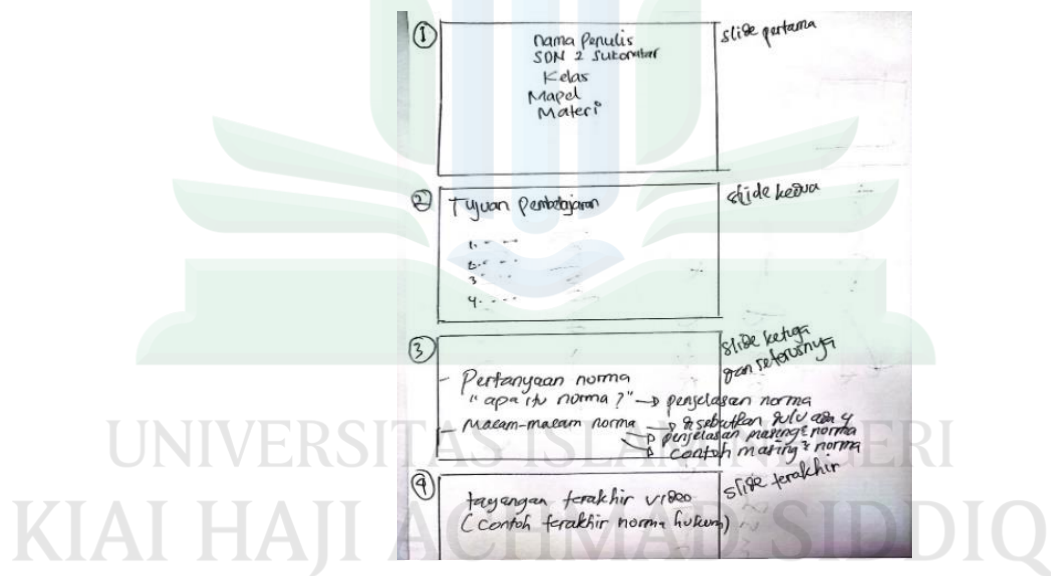
1) Rancangan Format Awal Produk

Rancangan pada format video animasi meliputi:

- a) Slide pertama terdapat pembukaan yaitu judul materi, mata pelajaran, kelas, sekolah dan nama peneliti.
- b) Slide kedua yaitu berisi tujuan pembelajaran.

- c) Slide ketiga dan seterusnya berisi materi yaitu pengertian norma, macam-macam norma (norma agama, norma kesopanan, norma kesusilaan, norma hukum), pengertian dari empat macam norma serta contoh masing-masing dari empat norma dalam kehidupanku.
- d) Slide terakhir yaitu penutup berisi contoh norma yang terakhir yaitu norma hukum.

Adapun bukti hasil rancangan yang telah dibuat peneliti sebagai berikut:



Gambar 4.1

Rancangan format awal video

Pada rancangan desain video animasi diatas dibuat sesuai dengan materi pembelajaran yang sudah peneliti tentukan yaitu norma dalam kehidupanku, dan video animasi dibuat dengan template serta animasi-animasi yang menarik yang disesuaikan dengan isi materi dan disajikan dalam media pembelajaran video

animasi. Dalam tahap desain peneliti juga merancang instrumen kelayakan untuk validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, guru kelas serta instrumen respon untuk peserta didik.

2) Rancangan Instrumen

Pada tahapan rancangan instrumen ini yaitu mencakup instrumen untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli pengguna (guru kelas), serta angket respon peserta didik. Kisi-kisi instrument dapat dirumuskan sebagai berikut:

Tabel 4. 1

Kisi-kisi Instrumen Ahli Media

| No | Komponen Instrumen | Jumlah |
|----|--------------------------------|--------|
| 1 | Identitas peneliti dan penilai | 1 |
| 2 | Petunjuk penilaian | 1 |
| 3 | Komponen tabel penilaian | 16 |
| 4. | Kebenaran media | 1 |
| 5. | Komentar dan saran | 1 |

(Sumber dari data yang diolah peneliti)

Tabel 4. 2

Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

| No | Komponen Instrumen | Jumlah |
|----|--------------------------------|--------|
| 1 | Identitas peneliti dan penilai | 1 |
| 2 | Petunjuk penilaian | 1 |
| 3 | Komponen tabel penilaian | 8 |
| 4. | Kebenaran media | 1 |
| 5. | Komentar dan saran | 1 |

(Sumber dari data yang diolah peneliti)

Tabel 4. 3

Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

| No | Komponen Instrumen | Jumlah |
|----|--------------------------------|--------|
| 1 | Identitas peneliti dan penilai | 1 |
| 2 | Petunjuk penilaian | 1 |
| 3 | Komponen tabel penilaian | 7 |
| 4. | Kebenaran media | 1 |
| 5. | Komentar dan saran | 1 |

(Sumber dari data yang diolah peneliti)

Tabel 4. 4

Kisi-kisi Instrumen Ahli Pengguna (Guru Kelas)

| No | Komponen Instrumen | Jumlah |
|----|--------------------------------|--------|
| 1 | Identitas peneliti dan penilai | 1 |
| 2 | Petunjuk penilaian | 1 |
| 3 | Komponen tabel penilaian | 28 |
| 4. | Kebenaran media | 1 |
| 5. | Komentar dan saran | 1 |

(Sumber dari data yang diolah peneliti)

Tabel 4. 5

Kisi-kisi Instrumen Respon Peserta Didik

| No | Komponen Instrumen | Jumlah |
|----|--------------------------|--------|
| 1 | Identitas penilai | 1 |
| 2 | Petunjuk penilaian | 5 |
| 3 | Komponen tabel penilaian | 10 |
| 4. | Komentar dan saran | 1 |

(Sumber dari data yang diolah peneliti)

3. Tahap Pengembangan

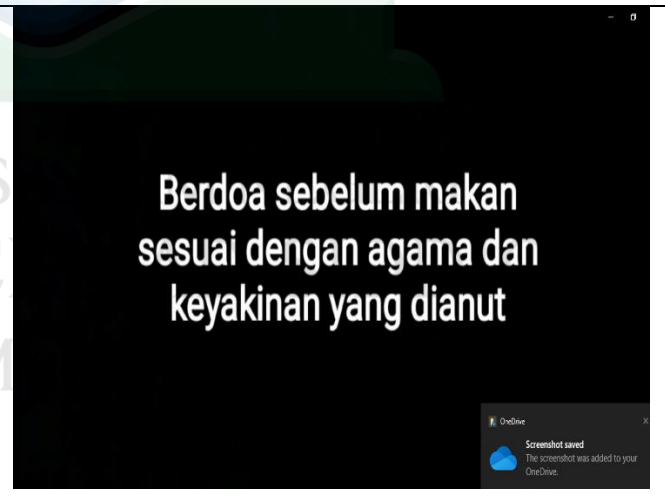
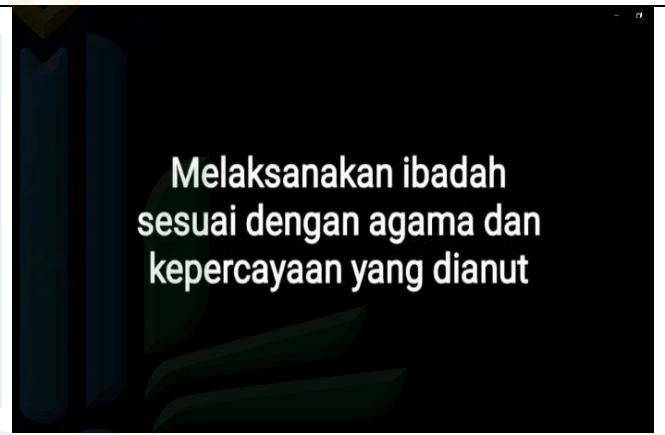
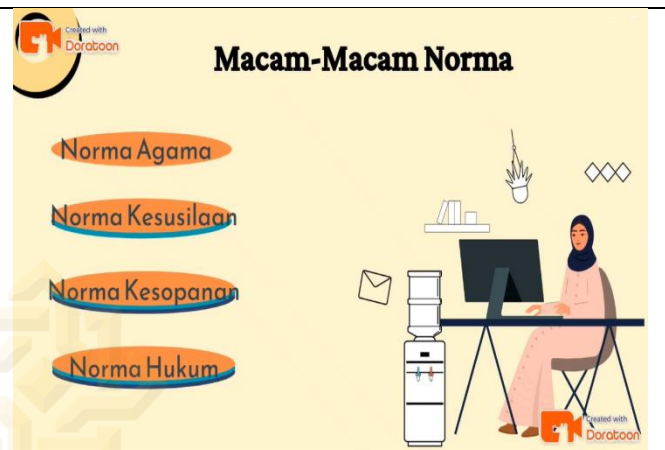
Pada tahap pengembangan yang dihasilkan akan divalidasi oleh para ahli serta respon peserta didik untuk menghasilkan produk yang dapat digunakan dengan layak. Adapun beberapa tahapan pada tahap pengembangan sebagai berikut:

a. Pembuatan Produk

Dalam pembuatan produk video animasi yang dirancang oleh peneliti disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yakni menyesuaikan materi pembelajaran di kelas V yaitu norma dalam kehidupanku, dengan beberapa komponen: pembuka, isi materi, latihan soal, dan penutup.

Tabel 4. 6
Pengembangan Hasil Rancangan

| Cover Depan | Tujuan Pembelajaran |
|-------------|---------------------|
| | |
| Isi Materi | Isi Materi |
| | |





Created with Doraboon

Norma Kesusilaan adalah norma yang bersumber dari hati nurani setiap orang tentang yang baik dan buruk. Oleh karena itu, sanksi terhadap norma kesusilaan bersifat individual yaitu rasa malu.

Created with Doraboon

Selalu mengedepankan sikap jujur



Berbuat baik dengan memberikan kursi kepada orang yang lebih tua



Created with Daraboon

Norma Kesopanan adalah norma yang bersumber dari kebiasaan dan tata cara hidup masyarakat. Sanksi norma kesopanan berupa pengucilan dan tidak disenangi.

Created with Daraboon

Meminta izin pada orang tua serta berpamitan dengan mengucapkan salam

Ayah Oby pamit mau main ke rumahnya Adit

tweencraft

Menyapa guru pada saat bertemu

Selamat pagi Bu Guru

tweencraft

Created with Daraboon

Norma Hukum adalah seperangkat aturan yang mengikat seluruh warga negara serta bersumber dari peraturan perundang-undangan yang berlaku dan jika melanggar akan mendapatkan hukuman atau sanksi yang tegas.

Created with Daraboon

Penutup



(Sumber tabel dari rancangan awal produk peneliti)

Setelah video animasi dirancang dan didesain pada aplikasi *doratoon* dan *tweencraft*. Selanjutnya file dokumen video animasi dari dua aplikasi yang berbeda tersebut digabungkan menjadi sebuah video animasi yang tersusun secara runtut dan akan disimpan dalam format video.

b. Hasil Validasi Ahli

Pada tahapan proses validasi ahli ini diperuntukan untuk mengetahui kevalidan dari desain media baik sebelum penggunaan atau implementasi di lapangan. Tim validator akan melakukan penilaian terhadap media yang telah dirancang dan melakukan perbaikan yang diperlukan sebelum penggunaan yang lebih lanjut. Produk media video animasi dilakukan oleh 3 validator yaitu validator ahli media oleh Ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd dan ahli materi oleh Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd dan ahli bahasa oleh Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd, serta validasi angket respon guru kelas

V oleh Ibu Desi Reto Wulandari S.Pd selaku guru kelas V SDN 2 Sukonatar, Kecamatan Srono, Kabupaten Banyuwangi.

Beberapa hasil penilaian dari beberapa validator ahli diantaranya ahli media, ahli materi, ahli bahasa dan ahli pengguna (guru kelas).

1) Hasil validasi ahli media

Sebuah video animasi yang dikembangkan oleh peneliti telah melewati tahap uji coba oleh seorang ahli media, yakni Ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd seorang dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Ibu Luluk memberikan penilaian terhadap angket yang disediakan oleh peneliti serta memberikan komentar dan saran perbaikan terhadap kualitas video animasi yang telah dibuat. Dengan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi pada video tersebut untuk meningkatkan kualitasnya. Hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah memberikan hasil yang memuaskan.

Tabel 4. 7

Hasil Validasi Ahli Media

| NO. | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|-----|------------------------------------|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | Aspek Kejelasan Kalimat | | | | | |
| 1. | Keterbacaan teks atau tulisan | | √ | | | |
| 2. | Keefektifan kalimat yang digunakan | √ | | | | |
| 3. | Tata letak teks atau tulisan | | √ | | | |
| | Aspek Kebahasaan | | | | | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|--|--|--------------|
| 4. | Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif | √ | | | | |
| 5. | Kebakuan bahasa yang digunakan | | √ | | | |
| 6. | Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan Tingkat SD/MI | √ | | | | |
| | Aspek Gambar | | | | | |
| 7. | Kesesuaian gambar, huruf dan warna | √ | | | | |
| 8. | Tampilan gambar video yang menarik | | √ | | | |
| 9. | Kualitas gambar pada video | | √ | | | |
| 10. | Kejelasan urutan scene | √ | | | | |
| | Aspek Suara | | | | | |
| 11. | Volume suara | √ | | | | |
| 12. | Kejelasan penyampaian materi | | √ | | | |
| 13. | Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran | | √ | | | |
| | Manfaat Media Video Animasi | | | | | |
| 14. | Media video animasi mampu menarik minat peserta didik | | √ | | | |
| 15. | Mempermudah guru dalam menyampaikan materi | | √ | | | |
| 16. | Media video animasi mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian | | √ | | | |
| | Total skor | | | | | 70 |
| | Persentase skor | | | | | 87,5% |

(Sumber: data primer diolah peneliti)

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa ahli media memberikan penilaian minimal skor empat dalam angket yang telah diisi, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan valid. Berikut adalah hasil perhitungan validasi oleh ahli media:

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{70}{80} \times 100\% = 87,5\%$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat kita ketahui bahwa video animasi yang dikembangkan memperoleh hasil perhitungan angket ahli media sebesar 87,5% yang artinya media yang dikembangkan peneliti dikategorikan “sangat valid” dan dapat digunakan oleh peserta didik.

2) Hasil validasi ahli materi

Sebuah video animasi yang dikembangkan oleh peneliti telah melewati uji coba oleh seorang ahli materi, yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. seorang dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Beliau menilai angket yang disiapkan oleh peneliti dan memberikan komentar serta saran perbaikan terhadap video animasi yang dibuat. Dengan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi pada video tersebut untuk meningkatkan kualitasnya. Hasil validasi oleh ahli materi menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan telah memberikan hasil yang memuaskan.:

Tabel 4. 8

Hasil Validasi Ahli Materi

| NO. | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) | √ | | | | |

| | | | | | | |
|------------------------|--|------------|---|--|--|--|
| 2. | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | √ | | | | |
| 3. | Melalui video, materi norma dalam kehidupanku disampaikan dengan jelas | √ | | | | |
| 4. | Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi | | √ | | | |
| 5. | Materi penting dipelajari peserta didik | √ | | | | |
| 6. | Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media | | √ | | | |
| 7. | Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik | √ | | | | |
| 8. | Materi mudah dipahami oleh peserta didik | √ | | | | |
| Total skor | | 38 | | | | |
| Persentase skor | | 95% | | | | |

(Sumber: data primer diolah peneliti)

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa ahli materi memberikan penilaian minimal skor empat dalam angket yang telah diisi, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan valid. Berikut adalah hasil perhitungan

validasi oleh ahli materi:

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{38}{40} \times 100\% = 95\%$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat kita ketahui bahwa video animasi yang dikembangkan memperoleh hasil perhitungan angket ahli materi sebesar 95% yang artinya media yang dikembangkan peneliti sesuai dengan isi materi yang diajarkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan mendapat saran dari ahli materi agar

diberi latihan soal untuk mengukur kemampuan peserta didik. Sehingga media video animasi dapat dikategorikan “sangat valid”.

3) Hasil validasi ahli bahasa

Sebuah video animasi yang dibuat oleh peneliti telah melalui uji coba oleh seorang ahli bahasa, yaitu Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd, seorang dosen di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Beliau mengevaluasi angket yang disiapkan oleh peneliti dan memberikan komentar serta saran perbaikan terhadap video animasi tersebut. Dengan masukan tersebut, peneliti melakukan revisi pada video untuk meningkatkan kualitasnya. Berikut adalah hasil validasi oleh ahli bahasa tersebut:

Tabel 4. 9
Hasil Validasi Ahli Bahasa

| NO. | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|------------------------|--|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Bahasa yang digunakan dapat membantu pemahaman siswa terhadap pesan atau informasi | √ | | | | |
| 2. | Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat SD/MI | √ | | | | |
| 3. | Bahasa sajian materi yang mudah dipahami dan komunikatif | √ | | | | |
| 4. | Tidak memiliki penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan | √ | | | | |
| 5. | Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) | | √ | | | |
| 6. | Ketepatan tata bahasa | | √ | | | |
| 7. | Kejelasan bahasa | | √ | | | |
| Total skor | | 32 | | | | |
| Persentase skor | | 91% | | | | |

(Sumber: data primer diolah peneliti)

Dari tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa ahli bahasa memberikan penilaian minimal skor empat dalam angket yang telah diisi, menunjukkan bahwa media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dikatakan valid. Berikut adalah hasil perhitungan validasi oleh ahli bahasa:

$$V\text{-ah} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{32}{35} \times 100\% = 91\%$$

Dari hasil perhitungan diatas dapat kita ketahui bahwa video animasi yang dikembangkan memperoleh hasil perhitungan angket ahli bahasa sebesar 91% yang artinya media yang dikembangkan peneliti sudah menggunakan bahasa yang tepat dan mudah dipahami peserta didik. Dengan mendapat saran pada latihan soal titiknya cukup empat. Sehingga media video animasi dapat dikategorikan "sangat valid".

4) Hasil validasi ahli pengguna (guru kelas)

Hasil penelitian dari ahli pengguna yang mana akan disajikan pada tabel, yakni sebagai berikut:

Tabel 4. 10
Hasil Validasi Respon Guru Kelas V

| NO. | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) | √ | | | | |
| 2. | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | √ | | | | |
| 3. | Melalui video, materi norma dalam kehidupanku disampaikan dengan jelas | √ | | | | |
| 4. | Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi | √ | | | | |
| 5. | Materi penting dipelajari peserta didik | √ | | | | |
| 6. | Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media | | √ | | | |
| 7. | Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik | √ | | | | |
| 8. | Materi mudah dipahami oleh peserta didik | √ | | | | |
| 9. | Keterbacaan teks atau tulisan | | √ | | | |
| 10. | Keefektifan kalimat yang digunakan | √ | | | | |
| 11. | Tata letak teks atau tulisan | | √ | | | |
| 12. | Kesesuaian gambar, huruf dan warna | √ | | | | |
| 13. | Tampilan gambar video yang menarik | √ | | | | |
| 14. | Kualitas gambar pada video | | √ | | | |
| 15. | Kejelasan urutan scene | | √ | | | |
| 16. | Volume suara | √ | | | | |
| 17. | Kejelasan penyampaian materi | √ | | | | |
| 18. | Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran | | √ | | | |
| 19. | Media video animasi mampu menarik minat peserta didik | √ | | | | |
| 20. | Mempermudah guru dalam menyampaikan materi | √ | | | | |

| | | | | | | |
|------------------------|--|---|---|------------|--|--|
| 21. | Media video animasi mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian | √ | | | | |
| 22. | Bahasa yang digunakan dapat membantu pemahaman siswa terhadap pesan atau informasi | √ | | | | |
| 23. | Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat SD/MI | √ | | | | |
| 24. | Bahasa sajian materi yang mudah dipahami dan komunikatif | √ | | | | |
| 25. | Tidak memiliki penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan | | √ | | | |
| 26. | Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) | √ | | | | |
| 27. | Ketepatan tata bahasa | √ | | | | |
| 28. | Kejelasan bahasa | √ | | | | |
| Total skor | | | | 133 | | |
| Persentase skor | | | | 95% | | |

(Sumber: data primer diolah peneliti)

$$V\text{-pg} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{133}{140} \times 100\% = 95\%$$

Pada tabel diatas menunjukkan hasil validasi media video animasi yang mana menunjukkan skor persentase sebesar 95% yang artinya media video animasi yang dikembangkan peneliti dikategorikan sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

4. Tahap Implementasi

Pada tahap implementasi ini merupakan tahapan keempat pada penelitian dan pengembangan model ADDIE, yang mana dilakukan penerapan atau pelaksanaan uji coba produk video animasi untuk peserta didik kelas V SDN 2 Sukonatar Banyuwangi. Produk ini telah dibuat oleh peneliti dan telah melewati proses validasi oleh ahli media, ahli materi,

ahli bahasa, dan guru kelas V. Pada tanggal 29 Maret 2024 uji coba dilakukan di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi untuk proses pembelajaran di kelas V dengan materi bab 2 yaitu norma dalam kehidupanku, dengan keseluruhan siswa yang berjumlah 27 peserta didik. Uji coba media pembelajaran video animasi yang dilakukan di ruang kelas V berjalan dengan lancar. Peserta didik yang hadir berjumlah 23 dan mengikuti pembelajaran sampai selesai dengan tertib. Peserta didik sangat antusias ketika diberikan beberapa pertanyaan, hampir semua siswa berebut untuk menjawab beberapa pertanyaan, dalam hal ini dapat dikatakan peserta didik sangat menyukai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi.

Dalam pelaksanaan pembelajaran ini dilakukan beberapa kali tatap muka, di awal pertemuan peneliti melakukan observasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila yang dilakukan oleh guru dan peserta didik kelas V. Kemudian pada pertemuan kedua, peneliti menyampaikan materi dengan melakukan uji coba media pembelajaran video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila bab 2 materi norma dalam kehidupanku di dalam kelas.

Adapun dokumentasi peneliti pada saat melaksanakan uji coba produk media pembelajaran ditunjukkan pada gambar sebagai berikut.



Gambar 4. 2

Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi

(Sumber: dokumentasi peneliti)

Terdapat pada gambar 4.2 di atas yaitu sebagai implementasi untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media video animasi dengan memanfaatkan fasilitas sekolah berupa LCD proyektor.



Gambar 4. 3

Peserta Didik Aktif Dalam Pembelajaran

(Sumber: dokumentasi peneliti)

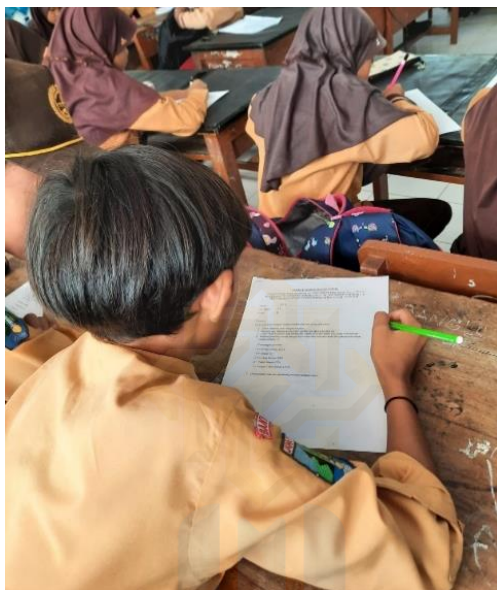
Terdapat pada gambar 4.3 di atas terlihat peserta didik sangat aktif dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan dengan diterapkannya

pembelajaran menggunakan media video animasi yang memuat materi norma dalam kehidupanku pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi ini merupakan tahapan terakhir pada penelitian dan pengembangan model ADDIE. Tujuan dari tahap ini yaitu untuk mengetahui keberhasilan peneliti dalam melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi serta menilai apakah media yang dikembangkan tersebut layak digunakan. Untuk mengukur kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dilakukannya analisis angket uji respon peserta didik sebagai penilaian terhadap efektivitas media pembelajaran yang telah diimplementasikan pada saat pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Pada tanggal 30 Maret 2024 angket uji respon peserta didik disebarkan kepada peserta didik, yang mana angket tersebut sebagai bentuk penilaian peserta didik terhadap media pembelajaran video animasi yang telah mereka gunakan. Hasil dari evaluasi ini akan memberikan gambaran tentang sejauh mana media video animasi yang dikembangkan telah mencapai tujuan pembelajaran dan apakah layak untuk digunakan secara lebih luas di lingkungan pembelajaran. Berikut dokumentasi peneliti pada saat pengisian angket yang dilakukan peserta didik.



Gambar 4. 4
Peserta Didik Mengisi Angket

Terdapat pada gambar 4.4 di atas, peserta didik kelas V melakukan pengisian angket yang telah dibagikan oleh guru yang terdiri dari 10 butir penilaian untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran video animasi. Data yang diperoleh dari angket tersebut bertujuan untuk mengevaluasi kelayakan penggunaan media video animasi yang digunakan dalam pembelajaran.

Pendidikan Pancasila pada materi norma dalam kehidupanku pada peserta didik kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi. Uji coba dilakukan dengan jumlah peserta didik 23 orang dari 27 peserta didik. Berikut ini hasil dari angket respon siswa terhadap video animasi:

Tabel 4. 11
Hasil Respon Peserta Didik Kelas V

| No. | Nama | Jumlah Skor | Skor Maksimal | Persentase | Kriteria |
|------------------|----------------------|----------------|------------------|------------|---------------------|
| 1. | Achmad Kryoshi R. | 48 | 50 | 96% | Sangat layak |
| 2. | Anissa Dwi A. | 48 | 50 | 96% | Sangat layak |
| 3. | Ayunda Dwi S. | 47 | 50 | 94% | Sangat layak |
| 4. | Defina Novita N. | 50 | 50 | 100% | Sangat layak |
| 5. | Dewi Kumala Sari | 47 | 50 | 94% | Sangat layak |
| 6. | Excel Julio Putra A. | 44 | 50 | 88% | Sangat layak |
| 7. | Febrian Rakhel W. | 47 | 50 | 94% | Sangat layak |
| 8. | Indana Alvi W. | 47 | 50 | 94% | Sangat layak |
| 9. | Kayla Yunita S. | 50 | 50 | 100% | Sangat layak |
| 10. | Kenjie Afrijo | 47 | 50 | 94% | Sangat layak |
| 11. | Kharisma Haura N. | 47 | 50 | 94% | Sangat layak |
| 12. | M. Veri Zakaria | 50 | 50 | 100% | Sangat layak |
| 13. | Nabila Putri S. | 36 | 50 | 72% | Layak |
| 14. | Nazwa Yasmin S. | 42 | 50 | 84% | Sangat layak |
| 15. | Raissa Amira Putri | 48 | 50 | 96% | Sangat layak |
| 16. | Regina Dwi R. | 50 | 50 | 100% | Sangat layak |
| 17. | Rio Cahyo W. | 44 | 50 | 88% | Sangat layak |
| 18. | Riska Indriyana B. | 49 | 50 | 98% | Sangat layak |
| 19. | Sevrizal Ibranu R. | 42 | 50 | 84% | Sangat layak |
| 20. | Sinar Mutiara | 41 | 50 | 82% | Sangat layak |
| 21. | Sri Lestari | 43 | 50 | 86% | Sangat layak |
| 22. | Nafisa Syafa K. | 49 | 50 | 98% | Sangat layak |
| 23. | Zia Cellena A. P. | 42 | 50 | 84% | Sangat layak |
| Rata-Rata | | 1.058 | 1.150 | 92% | Sangat layak |

(Sumber: data penelitian 2024)

Berdasarkan dari tabel diatas perhitungan uji respon kepada peserta didik kelas V melalui angket respon peserta didik terhadap video animasi yang telah ditonton. Berikut hasil perhitungan angket respon peserta didik:

$$V\text{-au} = \frac{Tse}{Tsh} \times 100\%$$

$$V\text{-au} = \frac{1058}{1150} \times 100\% = 92\%$$

Dari perhitungan diatas menunjukkan bahwa hasil uji respon peserta didik kelas V sebanyak 23 orang di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi menunjukkan skor persentase sebesar 92% yang artinya media video animasi ini sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

B. Analisis Data

Hasil analisis data disini dapat dibuktikan melalui validitasnya yang mana didasarkan pada hasil validasi dari sejumlah para ahli yaitu ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru kelas serta respon peserta didik kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi.

1. Analisis Kevalidan

Data analisis dalam penelitian ini diperoleh dari beberapa pakar, termasuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa, dan guru ahli pengguna. Berikut adalah rangkuman hasil keseluruhan dari para validator:

a. Ahli Media

Media pembelajaran video animasi pada materi norma dalam kehidupanku pada peserta didik kelas V dapat dinyatakan sangat valid jika perolehan total skor dari ahli media mencapai 81,00% - 100,00%. Tabel dibawah ini merupakan hasil persentase dari ahli media:

Tabel 4. 12
Data Penilaian dari Ahli Media

| No | Validator | Hasil Validator | Kriteria |
|----|------------|-----------------|--------------|
| 1 | Ahli Media | 87,5% | Sangat Valid |

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel 4.12, hasil dari evaluasi oleh ahli media menunjukkan persentase sebesar 87,5%. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dikembangkan oleh peneliti sangat valid. Dengan demikian, produk media pembelajaran tersebut, yang berfokus pada materi norma dalam kehidupan dan digunakan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi, dinilai sangat valid dan cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

b. Ahli Materi

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi norma dalam kehidupanku pada peserta didik kelas V harus memenuhi kriteria sangat valid agar dapat dikatakan layak dengan persentase mencapai 81,00% - 100,00%.

Tabel 4. 13
Data Penilaian dari Ahli Materi

| No | Validator | Hasil Validator | Kriteria |
|----|-------------|-----------------|--------------|
| 1 | Ahli Materi | 95% | Sangat Valid |

Berdasarkan data yang terdapat dalam tabel 4.13, hasil evaluasi oleh ahli materi menunjukkan persentase sebesar 95%. Hal ini dapat dikategorikan sebagai "sangat valid". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran video animasi yang berfokus pada materi norma dalam kehidupan, dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk siswa kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi, dinyatakan sangat valid dan pantas digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Ahli Bahasa

Produk video animasi yang dikembangkan peneliti dapat dinyatakan sangat valid jika perolehan skor dari ahli bahasa mencapai 81,00% - 100,00%.

Tabel 4. 14
Data Penilaian dari Ahli Bahasa

| No | Validator | Hasil Validator | Kriteria |
|----|-------------|-----------------|--------------|
| 1 | Ahli Bahasa | 91% | Sangat Valid |

Dari data yang terdapat dalam tabel 4.14, terlihat bahwa persentase yang diperoleh dari evaluasi oleh ahli bahasa adalah 91%. Hal ini dapat diklasifikasikan sebagai "sangat valid", yang berarti video animasi media pembelajaran tentang materi dalam kehidupan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di SDN 2

Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi dianggap sangat valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Ahli Pengguna (Guru Kelas)

Penelitian media pembelajaran video animasi materi norma dalam kehidupan pada peserta didik kelas V yang dikembangkan peneliti dapat dinyatakan sangat valid jika perolehan skor dari ahli pengguna atau guru kelas mencapai 81,00% - 100,00%.

Tabel 4. 15
Data Penilaian dari Ahli Pengguna (Guru Kelas)

| No | Validator | Hasil Validator | Kriteria |
|----|---------------|-----------------|--------------|
| 1 | Ahli Pengguna | 95% | Sangat Valid |

Dari data yang tertera dalam tabel 4.15, terlihat bahwa persentase respon dari ahli pengguna (guru kelas) mencapai 95% dengan kategori "sangat valid". Dengan demikian, video animasi media pembelajaran tentang materi norma dalam kehidupan untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada siswa kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi dapat dianggap sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

2. Analisis Respon Peserta Didik

Dalam penelitian ini, respons peserta didik terhadap minat dan ketertarikan pada video animasi diukur menggunakan angket. Nilai rata-rata respons peserta didik terhadap video tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4. 16
Hasil Respon Peserta Didik

| Data | Skor | Respon Peserta Didik |
|----------------------------|-------------|-----------------------------|
| Ketertarikan peserta didik | 92 | Sangat baik |
| Rata-rata persentase | 92% | Sangat baik |

Berdasarkan tabel 4.16 diatas rata-rata hasil respon peserta didik yang mana menunjukkan skor persentase sebesar 92% yang artinya respon sangat baik dari peserta didik dan media pembelajaran video animasi dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

C. Revisi Produk

Setelah melakukan validasi produk dengan ahli media, ahli materi dan ahli bahasa, proses selanjutnya adalah revisi produk sesuai dengan saran validator yang berdasarkan dari lembar validasi. Adapun beberapa perubahan video animasi sebelum dan sesudah revisi sebagai berikut.

Pada gambar dibawah ini merupakan saran dari validator ahli media, yang mana memberikan saran agar produk yang dikembangkan menjadi produk lebih baik dan layak untuk diimplementasikan.

Tampilan Setelah Revisi

Saran dari ahli media pada gambar 4.5 dibawah ini yaitu di pembuka dan penutup di kasih salam, pada scene do'a mau makan harus ditambah agar lebih lengkap, dan suara menggunakan AI kurang lembut harus diganti dengan suara sendiri. Berikut scene yang terlampir.



Salam pembuka



Do'a mau makan lengkap



Gambar 4. 5

Revisi Ahli Media

Tampilan Setelah Revisi

Saran dari ahli materi pada gambar 4.6 dibawah ini yaitu setelah penjelasan materi selesai perlu ditambah soal untuk mengukur kemampuan peserta didik. Berikut scene yang terlampir.



Latihan Soal!

1. Contoh bentuk pelanggaran yang melanggar norma kesopanan ialah

A. mencuri
B. berbicara kasar
C. menggunjing orang
D. membohong

Latihan Soal!


2. Contoh norma agama dalam kehidupan sehari-sehari adalah

A. membuang sampah pada tempatnya
B. saling menghargai pendapat orang lain
C. tidak menyakiti hati orang lain
D. rajin dan taat beribadah

Latihan Soal!

3. Perhatikan gambar tersebut. Perilaku yang ditunjukkan oleh anak tersebut merupakan penerapan norma

A. norma agama
B. norma kesopanan
C. norma kesusilaan
D. norma hukum



Latihan Soal!

4. Di bawah ini adalah sanksi bagi pelanggaran norma kesusilaan dalam kehidupan manusia. Sanksi itu adalah

A. didenda
B. dikucilkan
C. dipenjara
D. dimarahi

Latihan Soal!


5. Kita sebagai warga negara yang baik, harus selalu mentaati norma hukum. Norma tersebut bersumber dari

A. kitab suci
B. hati nurani
C. kebiasaan masyarakat
D. peraturan perundang-undangan



Gambar 4. 6
Revisi Ahli Materi

Tampilan Sebelum Revisi


Saran dari ahli bahasa pada gambar 4.7 dibawah ini yaitu setiap yang diawali kapital harus diakhiri tanda titik, dan kata adzan, sholat, jamaah diganti dengan kata yang baku, serta pada latihan soal titiknya cukup empat.

Created with  Doratoon

TUJUAN PEMBELAJARAN


1. Menyebutkan norma yang berlaku di lingkungannya sebagai bentuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Menunjukkan sikap disiplin dalam menerapkan norma yang berlaku di lingkungannya

Created with  Doratoon


  tweencraft



Mari Bapak-bapak kita sholat berjamaah


Created with  Doratoon

Soal



1. Contoh bentuk pelanggaran yang melanggar norma kesopanan ialah

- A. mencuri
- B. berbicara kasar
- C. menggunjing orang
- D. membohong

Created with  Doratoon

Gambar 4. 7
Sebelum Revisi Ahli Bahasa

Tampilan Setelah Revisi



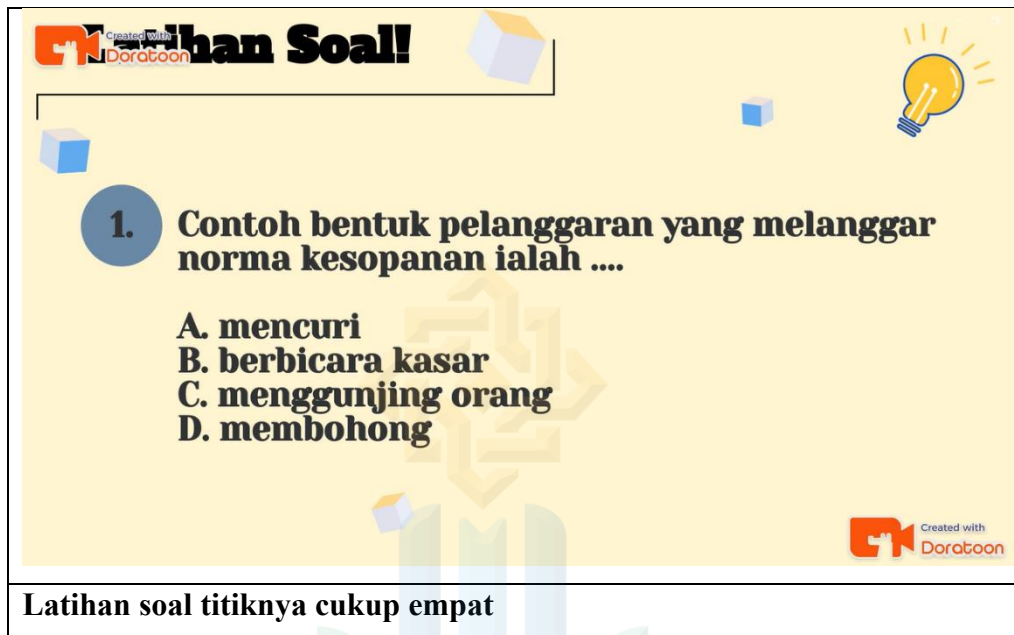
TUJUAN PEMBELAJARAN

- 3. Menelaah macam-macam norma beserta sumber dan sanksinya.
- 4. Menyajikan hasil telaah tentang macam-macam norma yang berlaku di lingkungannya.

Sudah diakhiri tanda titik (.)



Menggunakan kata baku : Salat, Jemaah, Azan



Latihan Soal!

1. Contoh bentuk pelanggaran yang melanggar norma kesopanan ialah

- A. mencuri
- B. berbicara kasar
- C. menggunjing orang
- D. membohong

Latihan soal titiknya cukup empat

Gambar 4. 8

Setelah Revisi Ahli Bahasa

Dari pernyataan diatas mencakup saran dan kritik dari validator kepada peneliti untuk meningkatkan daya tarik media pembelajaran video animasi yang telah dikembangkan, sehingga dapat membangkitkan semangat peserta didik dalam proses pembelajaran dan memudahkan pemahaman terhadap materi yang diajarkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

A. Kajian Produk yang Telah direvisi

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa media pembelajaran video animasi yang berisi materi norma dalam kehidupan mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk peserta didik kelas V di SDN 2 Sukonatar yang dikembangkan dengan model ADDIE yang mencakup lima tahapan yaitu *analysis, design, development, implementation, and evaluation*. Berdasarkan hasil perolehan data dari penelitian dan pengembangan yang penulis lakukan dan terapkan pada 23 peserta didik kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi bahwa media pembelajaran video animasi ini pantas dan cocok digunakan.

Berikut pembahasan mengenai kajian produk yang telah direvisi:

1. Proses pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dikembangkan menggunakan model ADDIE. Tahap pertama ialah analisis yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan serta kebutuhan peserta didik khususnya pada siswa kelas V di SDN 2 Sukonatar, disamping itu juga memperoleh informasi tentang ketersediaan fasilitas di sekolah, kurikulum serta tentang media apa saja yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap desain yaitu tahap kedua yang mana membuat rancangan awal dan desain-desain yang bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam proses pembuatan video animasi, beberapa langkah pada tahap

desain yaitu media video animasi dikembangkan dengan isi materi norma dalam kehidupanku yang sesuai dengan pokok pembahasan setelah itu pembuatan video animasi ini menggunakan aplikasi *doratoon*, kemudian penulis mengumpulkan bahan-bahan seperti musik dan tambahan animasi yang menarik. Pada cover pembuka berisi judul, mapel, nama penulis serta nama sekolah. Selanjutnya digabungkan dengan isi materi hingga penutup.

Tahap ketiga ialah pengembangan, pada tahap ini melakukan penggabungan desain yang sudah dirancang seperti animasi, gambar, video serta audio, selain itu juga dilakukan tahap validasi oleh ahli media, ahli materi, ahli bahasa untuk mengetahui kevalidan produk yang dibuat. Tahap implementasi melibatkan penerapan produk media pembelajaran dengan menguji coba produk yang telah dikembangkan oleh peneliti kepada peserta didik. Tahap terakhir adalah evaluasi, dimana peneliti mengevaluasi video animasi yang telah diterapkan dengan memberikan kuesioner kepada peserta didik untuk menilai minat mereka terhadap video animasi.

2. Produk video animasi yang dibuat peneliti ini telah divalidasi oleh beberapa ahli sebelum media pembelajaran video animasi diterapkan dan diuji cobakan kepada peserta didik. Hasil dari validasi para ahli ini bahwa media video animasi sudah valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, berikut hasil data validasi yang sudah diperoleh.

- a. Secara keseluruhan persentase nilai dari para ahli yaitu hasil persentase ahli media 87,5%, hasil persentase ahli materi 95%, hasil persentase ahli bahasa 91%, dan hasil persentase pengguna (guru kelas) 95%. Secara keseluruhan penilaian dari validator tersebut menunjukkan kriteria layak, yang artinya produk video animasi dapat diterapkan serta digunakan dalam proses belajar mengajar.
 - b. Hasil dari keseluruhan uji respon peserta didik mendapatkan persentase 92%. Yang mana keseluruhan uji respon penilaian tersebut dari angket uji respon peserta didik. Sehingga mendapat kriteria menarik yang artinya media video animasi dapat digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian yang ditemukan oleh penulis berbeda dengan temuan Ivina Nur Ismi, temuan yang dihasilkan yaitu pengembangan media video animasi pada materi bangun datar yang mana dalam pembuatan video animasi menggunakan aplikasi *powtoon* dan *kinemaster* dan penelitian yang dilakukan hanya sampai tahap pengembangan dikarenakan masa pandemi covid 19, sementara pada penelitian yang penulis lakukan disini yaitu pengembangan media video animasi pada materi norma dalam kehidupanku yang mana dalam pembuatan video animasi menggunakan aplikasi *doratoon* dan *tweencraft*.

Selain itu, berbeda dengan temuan yang dilakukan Delila Khoiriyah M dan Budiyo, temuan yang dihasilkan yaitu

pengembangan media video animasi materi volume bangun ruang yang mana dalam pembuatan video animasi menggunakan aplikasi *animaker*. Sementara perbedaan dari temuan yang penulis lakukan yaitu media video animasi menggunakan aplikasi *doratoon* dan *twencraft* yang memudahkan peserta didik untuk menguasai materi pembelajaran dengan menayangkan video dengan variasi animasi bergerak.³⁶

Penelitian ini menunjukkan perbedaan dengan hasil penelitian Adelia Pitri, Maharani Oktavia, dan Kiki Aryaningrum, yang mengembangkan media video animasi tentang perubahan lingkungan dengan bantuan kinemaster sebagai aplikasi untuk membuatnya. Perbedaannya terletak pada fokus produk, di mana penelitian yang saat ini dilakukan memiliki kebaruan pada media yang dikembangkan peneliti yaitu menekankan penambahan latihan soal sebagai kuis pada akhir video untuk mencegah kebosanan peserta didik selama pembelajaran. Selain itu, video animasi yang telah diterapkan diunggah ke platform *youtube*, memfasilitasi peserta didik untuk mengakses ulang video animasi tersebut.³⁷

B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih

Lanjut

Pengembangan video animasi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang efektif dalam proses pembelajaran

³⁶ Khoiriyah Mashuri, 893.

³⁷ Pitri, 12574.

terutama pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku pada kelas V. Terdapat beberapa saran yang berkaitan dengan pengembangan sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan Produk

Diharapkan kepada peserta didik dapat memanfaatkan sumber belajar video animasi yang sudah penulis kembangkan untuk pembelajaran langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini media video animasi berfungsi sebagai makna pesan yang disampaikan kepada penerima pesan, atau sebagai alat pengajaran yang membuat pembelajaran lebih menarik sehingga tujuan pembelajaran dapat tersampaikan dengan lebih baik.

2. Saran Diseminasi Produk

Produk video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi norma dalam kehidupanku diharapkan dapat digunakan pada semua kelas disekolah yang bersangkutan, bahkan diharapkan juga dapat digunakan di Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtida'iyah lainnya. Tetapi penyebaran produk ini perlu diperhatikan kesesuaian karakteristik peserta didik terlebih dahulu supaya produk ini bermanfaat dan berguna dengan baik.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

a. Untuk penelitian pengembangan media video animasi, bisa lebih dikembangkan lagi dan dapat ditambahkan karakter animasi yang sesuai dengan materi pembelajaran.

- b. Untuk penelitian pengembangan media video animasi, bisa ditambahkan durasi yang cukup sesuai dengan materi pembelajaran.
- c. Produk video animasi yang dikembangkan peneliti dapat diterapkan pada peserta didik yang mana media tersebut menjadi bahan pendukung dalam proses pembelajaran materi norma dalam kehidupanku.
- d. produk video animasi yang telah dibuat oleh peneliti telah memenuhi kriteria baik yaitu layak dan dapat diterapkan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi norma dalam kehidupan untuk siswa kelas V. Oleh karena itu, disarankan agar media tersebut juga dapat diterapkan dalam mata pelajaran lainnya, bukan hanya Pendidikan Pancasila.
- e. Penelitian ini hanya terbatas pada kelas V di SDN 2 Sukonatar, Srono, Kabupaten Banyuwangi. Namun, akan lebih baik jika pengembangannya dapat melibatkan kelas lain di sekolah yang sama maupun di sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2017.
- Amalia, Nurul. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Asam Basa di MAN 2 Banda Aceh*, Skripsi, UIN Banda Aceh, 2022.
- Bakri, Hasrul. (2011). *Desain Media Pembelajaran Animasi Berbasis Adobe Flash CS3 Pada Mata Kuliah Listrik 2*. Jurnal MEDITEK 3, No. 2, 2011.
- Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Diponegoro, 2015.
- Ismi, Ivina Nur. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bangun Datar Kelas IV SDN 104 Pekanbaru*. Skripsi, Universitas Islam Riau, 2021.
- Jalinus, Nizwardi dan Ambiyar. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Kustandi, Cecep. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA, 2020.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran Manual dan Digital Edisi Kedua*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2013.
- Lubis, Maulana Arafat. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan: Pendidikan Pancasila di SD/MI: Peluang Tantangan di Era Industri 4.0*. Prenada Media, 2020.
- Mashuri, Delila khoiriyah dan Budiyo. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V*. Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 8, No. 5, 2020.
- Maemunawati, Siti and Muhammad Alif. *Peran Guru, Orang Tua, Metode dan Media Pembelajaran: Strategi KBM di Masa Pandemi Covid-19*. Banten: 3M Media Karya Serang, 2020.
- Mustika, Dea. *Pembelajaran Menggunakan Model Learning Cycle 5E Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar*. Jurnal Handayani, Vol. 7, No. 2, 2017.
- Poespoprodjo, W. *Filsafat Moral: Kesusilaan Dalam Teori dan Praktek*. Bandung: Remadja Karya, 1986.

- Pitri, Adelia, Maharani Oktavia dan Kiki Aryaningrum. *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Perubahan Lingkungan Siswa Kelas V SD*. *Jurnal On Education*, Vol. 05, No. 04, 2023.
- Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- Rukmi, Dian Aprelia, Sutrisna Wibawa. *Pengembangan Flipbook Berbasis Project Based Learning Berbantu Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila SD*. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 08, No. 03, 2023.
- Sari, Dwi Nur Indah. *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2021.
- Sugiyono. *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- Saputra, Lukman Surya, Salikun dan Wahyu Nugroho. *Pendidikan Kewarganegaraan SMP Kelas VII*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014.
- Soesilo, Adhi, et al. *Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 10, No. 03, 2020
- Tafonae. *Media Pembelajaran*. Tangerang: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Sekretaris Negara Republik Indonesia, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Wahid, Abdul. *Buku Ajar Konsep Dasar PKN SD*. Yogyakarta: Samudra Biru, 2023.
- Wulandari, Desi Retno. Diwawancarai Oleh Penulis, Banyuwangi, 19 Maret 2024.
- Yuliani, Tika dan Armaini. *Media Video Animasi Dalam Pendidikan Seks Anak Dengan Hambatan Kecerdasan Ringan*. *Jurnal Penelitian Pendidikan Khusus*, 7.1, 2019.

Lampiran 1: Surat Pernyataan Keaslian Tulisan

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Inggrita Ersu Ulum Imani
NIM : 201101040002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institusi : UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutip dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Jember, 20 Mei 2024

Saya yang menyatakan



Inggrita Ersu Ulum Imani
NIM.201101040007

Lampiran 2: Matriks Penelitian dan Pengembangan

MATRIKS PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

| JUDUL | RUMUSAN MASALAH | VARIABEL | INDIKATOR | SUMBER DATA | METODE PENELITIAN |
|--|--|--|---|--|---|
| Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024. | <p>1. Bagaimana pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024?</p> <p>2. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024?</p> | <p>1. Video Animasi</p> <p>2. Materi Norma Dalam Kehidupanku</p> <p>3. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila</p> | <p>1. Video animasi yang bergambar, bergerak dan bersuara serta terdapat tulisan.</p> <p>2. Pengertian norma, macam-macam norma serta contoh-contoh norma.</p> <p>3. Media pembelajaran Pendidikan Pancasila SD/MI.</p> | <p>1. Responden peserta didik kelas V SD</p> <p>2. Informan : Kepala Sekolah, Wali Kelas V</p> <p>3. Dokumentasi</p> <p>4. Validasi: a. Dosen ahli media b. Dosen ahli materi c. Dosen ahli Bahasa d. ahli pengguna (guru kelas)</p> <p>5. Bahan rujukan, Buku Pustaka, Artikel jurnal dan skripsi</p> | <p>1. Pendekatan : Research & Development</p> <p>2. Desain Penelitian : ADDIE</p> <p>3. Teknik Pengumpulan Data : Observasi, Wawancara, Angket, dan Dokumentasi</p> <p>4. Jenis Data : Kualitatif dan Kuantitatif</p> <p>5. Analisis Data : Kualitatif dan Kuantitatif</p> <p>6. Uji Coba Produk : a. Uji Ahli Media, Ahli Materi, dan Ahli Bahasa b. Uji coba lapangan</p> |

Lampiran 3: Permohonan Bimbingan Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-3207/In.20/3.a/PP.009/11/2023

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Bimbingan Skripsi**

Yth. Dr.Ubaidillah,M.Pd.I.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr.Ubaidillah,M.Pd.I. berkenan membimbing mahasiswa atas nama :

NIM : 201101040002
Nama : INGGRITA ERSA ULUM IMANI
Semester : TUJUH
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Edukatif Pada Materi Anti Perundungan Mata Pelajaran PKN Pada Peserta Didik Kelas VI di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 29 November 2023

on Dekan,

Yakin Dekan Bidang Akademik,



MASHUDI



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
 Website: [www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id](http://ftik.uinkhas-jember.ac.id) Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

SURAT TUGAS

Nomor : B-3207/In.20/3.a/PP.009/11/2023

- Menimbang : a. bahwa dalam rangka menghasilkan skripsi yang bermutu bagi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Jember, perlu kepastian pembimbing;
- b. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana pada huruf a, maka perlu disusun Surat Tugas bagi Pembimbing Skripsi.
- Dasar : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor 02/IN.20/3/01//2017 Tentang Penunjukan Pembimbing Skripsi, Tim Penguji Sidang Skripsi, dan Koordinator Ujian Sidang Skripsi

MEMBERI TUGAS

- Kepada : Dr. Ubaidillah, M.Pd.I.
- Untuk : Membimbing Skripsi Mahasiswa :
- a. NIM : 201101040002
- b. Nama : INGGRITA ERSA ULUM IMANI
- c. Prodi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
- d. Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Edukatif Pada Materi Anti Perundungan Mata Pelajaran PKN Pada Peserta Didik Kelas VI di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi
- Tugas Berlaku : Sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 29 November 2024 dan jika tidak selesai dalam waktu yang ditetapkan, diharapkan melaporkan perkembangan proses bimbingan kepada Wakil Dekan Bidang Akademik.

Jember, 29 November 2023

an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,



Lampiran 4 : Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-5983/In.20/3.a/PP.009/03/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SDN 2 SUKONATAR
Sukopuro, Sukonatar, Kec.Srono, Kab. Banyuwangi

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM : 201101040002
Nama : INGGRITA ERSAL ULUM IMANI
Semester : Semester delapan
Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pembangunan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Rohman Khamami, S. Ag

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Maret 2024

an. Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



KHOTISUL UMAM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Lampiran 5: Hasil Wawancara Guru Kelas dan peserta didik kelas V

HASIL WAWANCARA GURU KELAS V

| Pertanyaan | Jawaban |
|---|--|
| 1. Apa kesulitan yang dialami oleh peserta didik selama pembelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung bu? | Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila sebenarnya tidak ada kesulitan, untuk pemahamannya juga sudah cukup cepat karena kan sudah di kelas lima, Alhamdulillah hingga saat ini tidak ada kesulitan. |
| 2. Apakah peserta didik menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila? | Kalau menurut saya semuanya menyukai, karena sebelum pembelajaran setiap harinya saya pasti memberikan sedikit pendidikan tentang adab jadi walaupun diluar materi itu saya terapkan, dan Alhamdulillah sikap mereka positif di kelas. |
| 3. Media apa saja yang sudah ibu gunakan saat pembelajaran? | Saya menggunakan media berbentuk fisik, kadang juga saya menggunakan media audiovisual, jadi supaya anak-anak tidak bosan kalau hanya ceramah saja kan bosan. |
| 4. Bagaimana dampaknya bu setelah menggunakan media tersebut (media audio visual)? | Anak-anak lebih menyukai media audiovisual, terakhir saya berikan tentang film Sepatu Dahlan, itu saya berikan pertanyaan dan respon anak-anak seperti apa, dan ternyata anak-anak lebih suka diberikan video. |
| 5. Bagaimana pendapat ibu tentang video animasi yang telah dikembangkan oleh peneliti? | Sangat bagus, karena anak-anak juga sangat suka jika ditayangkan video animasi seperti itu dan dapat menambah wawasan anak, dan juga menambah referensi saya untuk membuat video animasi. |

HASIL WAWANCARA PESERTA DIDIK KELAS V

| Pertanyaan | Jawaban |
|---|----------------------------------|
| 1. Apakah kalian menyukai pembelajaran Pendidikan Pancasila? | Sangat suka |
| 2. Apakah kalian suka belajar dengan menggunakan video animasi? | Sangat suka sekali |
| 3. Apakah sebelumnya wali kelas pernah menggunakan video animasi saat pembelajaran? | Pernah, tapi hanya beberapa kali |

Lampiran 6 : Validasi Ahli Media

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Nama komponen : Media Video Animasi
Ahli Media : Ibu Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd.
Penyusun : Inggrita Ersu Ulum Imani
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Kita Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran *video animasi* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Cukup Setuju (CS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Angket Validasi

| No | Kriteria | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| | Aspek Kejelasan Kalimat | | ✓ | | | |
| 1. | Keterbacaan teks atau tulisan | | ✓ | | | |
| 2. | Keefektifan kalimat yang digunakan | ✓ | | | | |
| 3. | Tata letak teks atau tulisan | | ✓ | | | |
| | Aspek Kebahasaan | | | | | |
| 4. | Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dan komunikatif | ✓ | | | | |
| 5. | Kebakuan bahasa yang digunakan | | ✓ | | | |
| 6. | Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat SD/MI | ✓ | | | | |

| Aspek Gambar | | | | | | | |
|-----------------------------|--|---|---|--|--|--|--|
| 7. | Kesesuaian gambar, huruf dan warna | ✓ | | | | | |
| 8. | Tampilan gambar video yang menarik | | ✓ | | | | |
| 9. | Kualitas gambar pada video | | ✓ | | | | |
| 10. | Kejelasan urutan scene | ✓ | | | | | |
| Aspek Suara | | | | | | | |
| 10. | Volume suara | ✓ | | | | | |
| 11. | Kejelasan penyampaian materi | | ✓ | | | | |
| 12. | Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran | | ✓ | | | | |
| Manfaat Media Video Animasi | | | | | | | |
| 13. | Media video animasi mampu menarik minat peserta didik | | ✓ | | | | |
| 14. | Mempermudah guru dalam menyampaikan materi | | ✓ | | | | |
| 15. | Media video animasi mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian | | ✓ | | | | |

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

| No | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|----|-----------------|-----------------|
| | | |

C. Komentor dan Saran

.....

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

.....

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

.....

J E M B E R

.....

.....

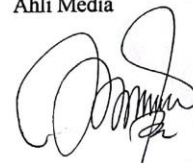
D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

- ① Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

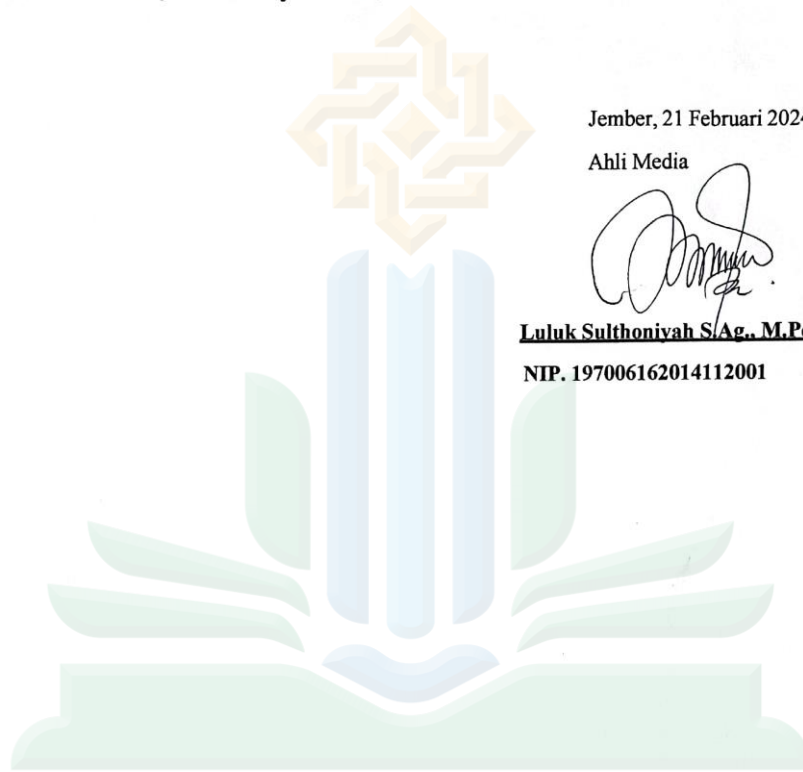
Jember, 21 Februari 2024

Ahli Media



Luluk Sulthoniyah S.Ag., M.Pd.

NIP. 197006162014112001



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7 : Validasi Ahli Materi

LEMBAR VALIDASI AHLI MATERI

Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
Ahli Materi : Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd
Penyusun : Inggrita Ersu Ulum Imani
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa video animasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih

A. Angket Validasi

| No | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) | √ | | | | |
| 2. | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | √ | | | | |
| 3. | Melalui video, materi norma dalam kehidupanku disampaikan dengan jelas | √ | | | | |

| | | | | | | |
|----|---|---|---|--|--|--|
| 4. | Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi | | ✓ | | | |
| 5. | Materi penting dipelajari peserta didik | ✓ | | | | |
| 6. | Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media | | ✓ | | | |
| 7. | Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik | ✓ | | | | |
| 8. | Materi mudah dipahami oleh peserta didik | ✓ | | | | |

B. Kebenaran Materi

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada materi, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

| No | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|----|-----------------|-----------------|
| | | |

C. Komentar dan Saran

*Blery Hamang adalah bahan sate
untuk mengajar kemampuan peserta
didik.*

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
- ②. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 31 Januari 2024

Ahli Materi



M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd

NIP. 199210132019031006



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 8 : Validasi Ahli Bahasa

LEMBAR VALIDASI AHLI BAHASA

Ahli Bahasa : Bapak Shidiq Ardianta, M.Pd.
Penyusun : Inggrita Ersu Ulum Imani
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli Bahasa terhadap kelayakan media pembelajaran Pendidikan Pancasila berupa video animasi yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (✓) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Cukup Setuju (CS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Validasi

| No | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|----|--|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Bahasa yang digunakan dapat membantu pemahaman siswa terhadap pesan atau informasi | ✓ | | | | |
| 2. | Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat SD/MI | ✓ | | | | |
| 3. | Bahasa sajian materi yang mudah dipahami dan komunikatif | ✓ | | | | |
| 4. | Tidak memiliki penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan | ✓ | | | | |

| | | | | | |
|----|---|---|--|--|--|
| 5. | Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) | ✓ | | | |
| 6. | Ketepatan tata bahasa | ✓ | | | |
| 7. | Kejelasan bahasa | ✓ | | | |

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

| No | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|----|--|-----------------|
| - | - Setiap yang diawali kapital belum diakhiri tanda titik - adzan, sholat, jamaah, haji (tanda kurung) | |

C. Komentar dan Saran

- Latihan soal hitung ulang
emp - 1

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R


A. Kesimpulan

Lingkari pada nomor yang sesuai dengan kesimpulan

1. Layak untuk diuji cobakan.
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak layak untuk diuji cobakan.

Jember, 27 Februari 2024

Ahli Bahasa



Shidiq Ardianta, M.Pd.

NIP. 198808232019031009



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 9 : Validasi Angket Respon Guru Kelas V

ANGKET RESPON GURU KELAS

Nama Komponen : Video Animasi
Sasaran : Ibu Desi Retno Wulandari, S.Pd
Penyusun : Inggrita Ersu Ulum Imani
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024

Petunjuk Penilaian :

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku guru kelas terhadap kelayakan media pembelajaran *video animasi* yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuesioner ini dengan memberikan tanda *checklist* (√) pada kolom penilaian.

Keterangan Skala Penilaian:

- 5 = Sangat Setuju (SS)
- 4 = Setuju (S)
- 3 = Cukup Setuju (CS)
- 2 = Tidak Setuju (TS)
- 1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

A. Angket Validasi

| No | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Kesesuaian Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) | √ | | | | |
| 2. | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran | √ | | | | |
| 3. | Melalui video, materi norma dalam kehidupanku disampaikan dengan jelas | √ | | | | |

| | | | | | | |
|-----|--|---|---|--|--|--|
| 4. | Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi | ✓ | | | | |
| 5. | Materi penting dipelajari peserta didik | ✓ | | | | |
| 6. | Ketepatan cakupan materi pembelajaran dengan media | | ✓ | | | |
| 7. | Manfaat materi untuk menambah wawasan pengetahuan peserta didik | ✓ | | | | |
| 8. | Materi mudah dipahami oleh peserta didik | ✓ | | | | |
| 9. | Keterbacaan teks atau tulisan | | ✓ | | | |
| 10. | Keefektifan kalimat yang digunakan | ✓ | | | | |
| 11. | Tata letak teks atau tulisan | | ✓ | | | |
| 12. | Kesesuaian gambar, huruf dan warna | ✓ | | | | |
| 13. | Tampilan gambar video yang menarik | ✓ | | | | |
| 14. | Kualitas gambar pada video | | ✓ | | | |
| 15. | Kejelasan urutan scene | | ✓ | | | |
| 16. | Volume suara | ✓ | | | | |
| 17. | Kejelasan penyampaian materi | ✓ | | | | |
| 18. | Ketepatan musik atau lagu pengiring video pembelajaran | | ✓ | | | |
| 19. | Media video animasi mampu menarik minat peserta didik | ✓ | | | | |
| 20. | Mempermudah guru dalam menyampaikan materi | ✓ | | | | |
| 21. | Media video animasi mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasian | ✓ | | | | |
| 22. | Bahasa yang digunakan dapat membantu pemahaman siswa terhadap pesan atau informasi | ✓ | | | | |
| 23. | Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat SD/MI | ✓ | | | | |

| | | | | | | |
|-----|---|---|---|--|--|--|
| 24. | Bahasa sajian materi yang mudah dipahami dan komunikatif | ✓ | | | | |
| 25. | Tidak memiliki penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan | | ✓ | | | |
| 26. | Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD) | ✓ | | | | |
| 27. | Ketepatan tata bahasa | ✓ | | | | |
| 28. | Kejelasan bahasa | ✓ | | | | |

B. Kebenaran Media

Apabila terdapat kesalahan atau kekurangan pada media, mohon dituliskan kesalahan atau kekurangan pada kolom jenis kesalahan dan mohon berikan saran perbaikan pada kolom saran perbaikan.

| No | Jenis Kesalahan | Saran Perbaikan |
|----|-----------------|-----------------|
| | | |

C. Komentar dan Saran

Untuk materi yang dibenteng bisa ditambah lagi agar lebih detail sehingga siswa mampu memahami materi tentang norma dengan lebih baik, serta siswa mampu menerapkan hal-hal positif yang berkaitan dengan norma.

Banyuwangi, 27 Maret 2024

Guru Kelas V



Desi Retno Wulandari, S.Pd

NIP. 199109182020122003

Lampiran 10 : Beberapa Respon Peserta Didik Kelas V

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024”

Nama : *Karya Yunita Safitri*

No.Absen : *E.11*

Kelas : *V.2 (Uma)*

Petunjuk :

Isilah angket ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Isilah identitas anda dengan lengkap
2. Bacalah dan fahami semua butir pertanyaan dalam angket ini
3. Kami mohon semua butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan
4. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan dan keadaan anda dengan memberikan tanda centang (✓)

Keterangan jawaban :

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Diharapkan anda memberikan jawaban dengan jujur

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Angket Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran

| No | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Media pembelajaran video animasi mampu menarik minat saya untuk belajar | ✓ | | | | |
| 2. | Video pembelajaran "norma dalam kehidupanku" sangat mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Dengan menampilkan video animasi, membuat pelajaran lebih menyenangkan | ✓ | | | | |
| 4. | Dengan menggunakan video animasi, pembelajaran menjadi tidak membosankan | ✓ | | | | |
| 5. | Video animasi ini membangun semangat belajar saya | ✓ | | | | |
| 6. | Setelah melihat video pembelajaran, saya akan lebih senang dengan pelajaran Pendidikan Pancasila | ✓ | | | | |
| 7. | Tampilan video sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila | ✓ | | | | |
| 8. | Setelah melihat video pembelajaran, saya dapat memahami materi yang disampaikan | ✓ | | | | |
| 9. | Dengan video animasi, saya dapat belajar dengan mudah | ✓ | | | | |
| 10. | Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif dan menyenangkan | ✓ | | | | |

Komentar dan Saran

video animasi nya bagus dan dapat membuat saya semakin giat untuk belajar

.....

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Banyuwangi,

.....

ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024”

Nama : *Raissa Ahi Sa Putri*
No. Absen : *20*
Kelas : *V (5)*

Petunjuk :

Isilah angket ini dengan memperhatikan hal-hal sebagai berikut.

1. Isilah identitas anda dengan lengkap
2. Bacalah dan fahami semua butir pertanyaan dalam angket ini
3. Kami mohon semua butir pertanyaan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan
4. Berikan jawaban sesuai dengan keyakinan dan keadaan anda dengan memberikan tanda centang (✓)

Keterangan jawaban :

5 = Sangat Setuju (SS)

4 = Setuju (S)

3 = Cukup Setuju (CS)

2 = Tidak Setuju (TS)

1 = Sangat Tidak Setuju (STS)

5. Diharapkan anda memberikan jawaban dengan jujur

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Angket Penilaian Kelayakan Video Pembelajaran

| No | Aspek yang Dinilai | Skor Penilaian | | | | |
|-----|---|----------------|---|---|---|---|
| | | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1. | Media pembelajaran video animasi mampu menarik minat saya untuk belajar | ✓ | | | | |
| 2. | Video pembelajaran "norma dalam kehidupanku" sangat mudah dipahami | ✓ | | | | |
| 3. | Dengan menampilkan video animasi, membuat pelajaran lebih menyenangkan | ✓ | | | | |
| 4. | Dengan menggunakan video animasi, pembelajaran menjadi tidak membosankan | | ✓ | | | |
| 5. | Video animasi ini membangun semangat belajar saya | ✓ | | | | |
| 6. | Setelah melihat video pembelajaran, saya akan lebih senang dengan pelajaran Pendidikan Pancasila | | ✓ | | | |
| 7. | Tampilan video sangat menarik, sehingga saya senang dalam mempelajari mata pelajaran Pendidikan Pancasila | ✓ | | | | |
| 8. | Setelah melihat video pembelajaran, saya dapat memahami materi yang disampaikan | ✓ | | | | |
| 9. | Dengan video animasi, saya dapat belajar dengan mudah | ✓ | | | | |
| 10. | Suasana pembelajaran di kelas menjadi semakin aktif dan menyenangkan | ✓ | | | | |

Komentar dan Saran

Video nya sangat menarik dan membuat kita semakin semangat untuk belajar pendidikan Pancasila

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R
Banyuwangi,

*Lampiran 11 : Modul Ajar***MODUL AJAR PENDIDIKAN PANCASILA KELAS V****SDN 2 SUKONATAR**

Nama penyusun : Inggrita Ersu Ulum Imani
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Sekolah : SDN 2 Sukonatar
 Tahun ajaran : 2023/2024
 Jenjang sekolah : SD/MI

A. INFORMASI UMUM

Nama Sekolah : SDN 2 Sukonatar
 Mata Pelajaran : Pendidikan Pancasila
 Fase / Kelas / Smstr : C / 5 (Lima) / Satu
 Bab 2 : Norma Dalam Kehidupanmu
 Alokasi Waktu : 1xPertemuan
 Tahun Pelajaran : 2023/2024
 Model Pembelajaran : Tatap Muka
 Metode Pembelajaran : Video Based Learning, Tanya Jawab, Penugasan dan Ceramah

Profil Pelajar Pancasila: Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, bergotong royong berkebinekaan global, Mandiri, Bernalar kritis, dan Kreatif.

Sarana dan Prasarana : Papan Tulis, Spidol, buku siswa, buku guru, Sound, Proyektor, Video animasi, soal evaluasi.

Target Peserta Didik : Peserta didik reguler

Jumlah Peserta Didik : 27 peserta didik

Materi : Memahami konsep norma dalam kehidupan sebagai aturan dan tata tertib yang diakui dan diterima oleh Masyarakat

Media Pembelajaran : Video Animasi (<https://youtu.be/KCZ3tbWajF>)

B. KOMPONEN INTI

1. Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

Peserta didik mampu memahami, menerapkan, dan menelaah norma di lingkungan sebagai bentuk keimanan dan ketakwaan kepada Tuhan serta menyajikan hasil telaahnya.

2. Tujuan Pembelajaran

- a. Peserta didik mampu menyebutkan norma yang berlaku di lingkungannya sebagai bentuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Peserta didik mampu menunjukkan sikap disiplin dalam menerapkan norma yang berlaku di lingkungannya.
- c. Peserta didik mampu menelaah macam-macam norma beserta sumber dan sanksinya.
- d. Peserta didik mampu menyajikan hasil telaah tentang macam-macam norma yang berlaku di lingkungannya.

3. Materi Pokok

Norma Dalam Kehidupan

4. Pertanyaan Pemantik

Apa yang kalian ketahui tentang norma? Norma apa saja yang kalian ketahui?

5. Assesmen

Assesmen Diagnostik

- Menjaga Kesehatan

Assesmen Formatif

- Soal Evaluasi

Assesmen Sumatif

- Evaluasi pendalaman materi

6. Kegiatan Pembelajaran

| KEGIATAN | DESKRIPSI KEGIATAN | ALOKASI WAKTU |
|---------------|--|---------------|
| Pembukaan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan salam dan secara acak memberikan kesempatan kepada salah satu peserta didik untuk memimpin doa. (PPK, Religius) 2. Melakukan absensi (kehadiran peserta didik). 3. Guru mengajak peserta didik tepuk semangat dan bernyanyi lagu nasional. (PPK, Nasionalis) 4. Menanyakan materi sebelumnya. 5. Menyampaikan tujuan pembelajaran. | 10 Menit |
| Kegiatan Inti | <p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati materi “Norma dalam kehidupanku” melalui video animasi yang sudah guru siapkan di dalam kelas. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Guru menanyakan apakah sudah paham tentang materi “norma dalam kehidupanku” yang disampaikan melalui video animasi? 3. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya terkait materi yang ingin ditanyakan. 4. Guru memberikan jawaban kepada pertanyaan peserta didik. <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Guru menyiapkan beberapa pertanyaan tentang semua materi yang telah dipelajari. 6. Guru memberikan pertanyaan melalui video yang ditayangkan sebagai tambahan pemahaman peserta didik terhadap materi. (Critical Thinking And | 40 Menit |

| | Problem Solving) | |
|---------|---|----------|
| Penutup | 1. Sebelum Pelajaran ditutup guru meminta peserta didik melakukan refleksi kesimpulan kegiatan hari ini. Kegiatan refleksi berikut ini: <ol style="list-style-type: none"> Apa saja yang sudah kita pelajari hari ini? Apa yang kalian suka dari pembelajaran ini? 2. Salam dan doa penutup. (PPK, Religius) | 10 Menit |

C. PENILAIAN

1. Penilaian sikap peserta didik, mengacu pada profil pelajar pancasila yang dilaksanakan melalui observasi langsung maupun tidak langsung.
2. Penilaian pengetahuan peserta didik pada pembelajaran ini mencakup kemampuan pemahaman dalam mampu mengidentifikasi norma-norma dalam kehidupan sehari-hari, serta memahami pentingnya mematuhi norma-norma tersebut.
3. Penilaian keterampilan mencakup kemampuan dalam mengidentifikasi dan menerapkan norma-norma yang berlaku dalam interaksi sosial, seperti menyapa dengan sopan, menghormati privasi orang lain, atau berperilaku sesuai dengan norma yang diterima dalam masyarakat.

Mengetahui,

Kepala SDN 2 Sukonatar

Guru Kelas 5




Rohman Khamami, S.Ag

NIP. 196709142008011009

Desi Retno Wulandari

NIP. 199109182020122003

Lampiran 12 : Blanko Bimbingan Skripsi



KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
PROGRAM S-1
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

Nama : INGGRITA ERSA ULUM IMANI
 No. Induk Mahasiswa : 201101040002
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Jurusan : PGMI
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupan Kita Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukopalar Kecamatan Sirono Kabupaten Bangkuluwngi Tahun 2024
 Pembimbing : Bapak Dr. Ubaidillah, M.Pd.1
 Tanggal Persetujuan : Tanggal 29 November 2023/sid 04 Desember 2023

| NO. | KONSULTASI PADA TANGGAL | PEMBAHASAN | TANDA TANGAN PEMBIMBING |
|-----|------------------------------|--|-------------------------|
| 1. | 04/ ²⁰²³ Desember | Judul dan Matriks | |
| 2. | 27/ ²⁰²³ Desember | Bab I sampai III | |
| 3. | 09/ ²⁰²⁴ Januari | Revisi Judul serta Proposal | |
| 4. | 19/ ²⁰²⁴ Februari | Revisi Bab I sampai III | |
| 5. | 27/ ²⁰²⁴ Februari | Konsul Revisi proposal dan validasi ahli | |
| 6. | 25/ ²⁰²⁴ Maret | Konsultasi Bab IV | |
| 7. | 29/ ²⁰²⁴ April | Konsultasi Bab IV - V | |
| 8. | 02/ ²⁰²⁴ Mei | Revisi Bab I - V | |
| 9. | 06/ ²⁰²⁴ Mei | Bab I - V | |
| 10. | 07/ ²⁰²⁴ Mei | Cek keaslian skripsi | |
| 11. | 08/ ²⁰²⁴ Mei | Cek keaslian skripsi | |
| 12. | 10/ ²⁰²⁴ Mei | Revisi Bab I - 5 | |
| 13. | 13/ ²⁰²⁴ Mei | ACC skripsi dan turunitin | |
| 14. | 20/ ²⁰²⁴ Mei | Bimbingan persiapan sidang | |
| 15. | 21/ ²⁰²⁴ Mei | — " — | |

a.n Dekan
Koordinator Prodi _____

NIP. _____

Catatan : Kartu Konsultasi Ini Harap Dibawa Pada Saat Konsultasi Dengan Dosen Pembimbing Skripsi

Lampiran 13 : Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUWANGI
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI 2 SUKONATAR
Jalan Raya Srono - Rogojampi - Sukonatar
KECAMATAN SRONO

Alamat : Jln. Raya Srono-Rogojampi Srono Banyuwangi -Kode Pos 68471

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 421.2/16/429.101.10.130/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **ROHMAN KHAMAMIS.Ag**
NIP : 19670914 200801 1 009
Pangkat / Golongan : Penata TK I /III/d
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SDN 2 SUKONATAR

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas:

Nama : Inggrita Ersu Ulum Imani
NIM : 201101040002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (S1)
Jenjang : Sarjana

Telah selesai melakukan penelitian mengenai kegiatan belajar siswa di SDN 2 Sukonatar Banyuwangi terhitung selama 30 hari untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tesis yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V Di SDN 2 Sukonatar Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi”**. Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dapat digunakan seperlunya disampaikan terima kasih.

Banyuwangi, 04 April 2024

Kepala Sekolah

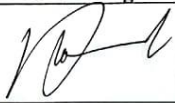











ROHMAN KHAMAMI S.Ag
NIP:19670914 200801 1 009

Lampiran 14 : Jurnal Kegiatan Penelitian

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Norma Dalam Kehidupanku
Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Pada Peserta Didik Kelas V di SDN 2 Sukonatar
Kecamatan Srono Kabupaten Banyuwangi Tahun 2024

| No. | Hari/Tanggal | Kegiatan | Tanda Tangan |
|-----|-------------------------|---|---|
| 1 | Senin, 18 Maret 2024 | Memberikan surat izin Penelitian kepada Kepala Sekolah |  |
| 2 | Kamis, 22 Maret 2024 | wawancara dengan guru kelas ✓ |  |
| 3 | Sabtu, 23 Maret 2024 | Penjelasan produk yang dikembangkan kepada guru kelas ✓ |  |
| 4 | Senin, 25 Maret 2024 | observasi pembelajaran siswa kelas V |  |
| 5 | Senin, 25 Maret 2024 | wawancara dengan peserta didik kelas V |  |
| 6 | Rabu, 27 Maret 2024 | Validasi produk yang dikembangkan kepada guru kelas ✓ |  |
| 7 | Kamis, 28 Maret 2024 | pengambilan data berupa angket kepada guru kelas ✓ |  |
| 8 | Jum'at 29 Maret 2024 | uji coba produk video animasi di kelas ✓ |  |
| 9 | Sabtu 30 Maret 2024 | pengambilan data berupa angket kepada siswa kelas V |  |
| 10 | Kamis, 04 April 2024 | Pengambilan surat pernyataan selesai penelitian |  |

Lampiran 15 : Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI





BIODATA PENULIS



A. Identitas Penulis

Nama : Inggrita Ersa Ulum Imani
 Nim : 201101040002
 Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 12 Mei 2002
 Alamat : Dsn Sukolilo, RT 004/RW 003, Ds.
 Sukonatar Kecamatan Srono, Kabupaten
 Banyuwangi
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 No. Hp : 085704819166
 Email : inggritaeui@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

- TK Dharma Wanita
- SDN 1 Sukonatar
- SMPN 1 Srono
- SMAN 1 Rogojampi

C. Pengalaman Organisasi

- Komunitas Seni (KOMSI)
- Ikatan Mahasiswa Banyuwangi (IMABA)