

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *FLIPACLIP*  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (PP) KELAS IV  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Oleh :

Laila Nazilatul Husna  
NIM : 201101040005

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

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS *FLIPACLIP*  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (PP) KELAS IV  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI**

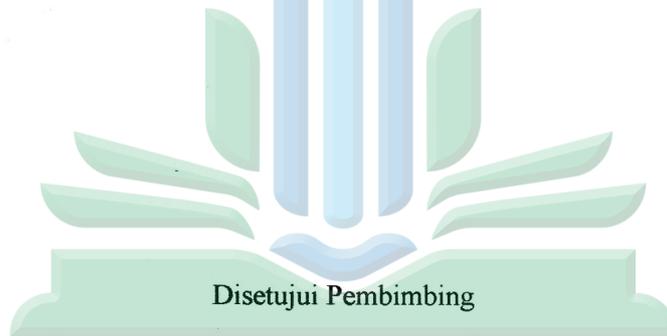
**SKRIPSI**

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Disusun Oleh :

**Laila Nazilatul Husna**  
NIM : 201101040005



Disetujui Pembimbing

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

**Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I**  
NIP. 197807162023212017

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS FLIPACLIP  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA (PP) KELAS IV  
DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan  
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa  
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Hari: Rabu

Tanggal: 04 Desember 2024

Tim Penguji

Ketua

Sekretaris

Dr. Subakri, M.Pd.I.

NIP. 197507212007011032

Muhammad Suwignyo Prayogo, M.Pd.I.

NIP. 198610022015031004

Anggota :

1. Dr. Mukaffan, M.Pd.I. )
2. Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I. )

Menyetujui  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



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

NIP. 197304242000031005

## MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ۖ

Artinya: “Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan.” (Q.S Al-Insyirah [94]:6).<sup>1</sup>



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

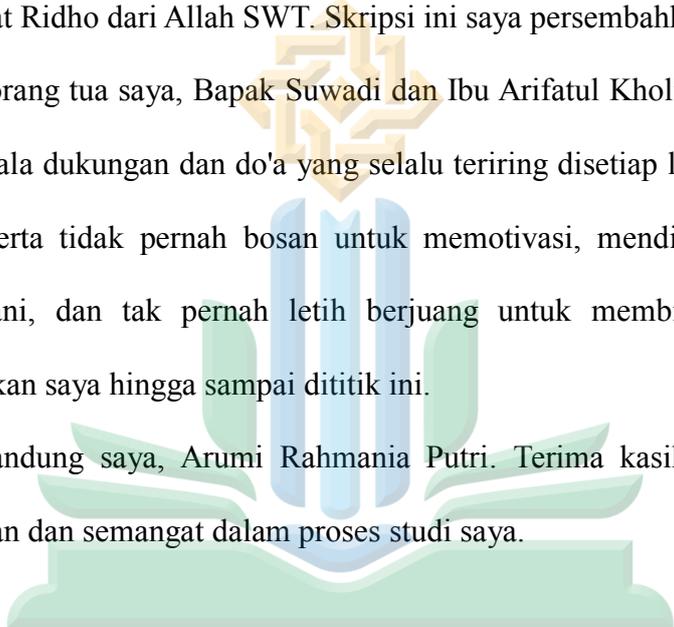
---

<sup>1</sup> Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemah*, (PT Sygma Examedia Arkanleema), 596

## PERSEMBAHAN

Segala puji dan syukur, kehadirat Allah Swt. atas segala rahmat serta kenikmatan dan segala karunia beserta kesempatannya. Sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Rasa syukur saya karena telah diberikan kemudahan dalam menyelesaikan tugas akhir ini. Semoga skripsi ini mendapat Ridho dari Allah SWT. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Suwadi dan Ibu Arifatul Kholifah. Terima kasih atas segala dukungan dan do'a yang selalu teriring disetiap langkah yang saya ambil serta tidak pernah bosan untuk memotivasi, mendidik, menyayangi, menemani, dan tak pernah letih berjuang untuk membiayai hidup serta pendidikan saya hingga sampai dititik ini.
2. Adik kandung saya, Arumi Rahmania Putri. Terima kasih sudah memberi dukungan dan semangat dalam proses studi saya.



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

## KATA PENGANTAR

*Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarokatuh.*

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam segala proses penyusunan skripsi ini. Berkat rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam semoga senantiasa tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah membimbing kita dari jalan jahiliyyah menuju jalan yang islamiyah yakni addinul islam.

Terselesainya skripsi ini tentu adanya dorongan, semangat, dan do'a, serta rasa tanggung jawab dari tugas penulis. Namun terselesainya skripsi ini bukan berarti menjadi akhir dari sebuah perjalanan mencari ilmu pengetahuan, akan tetapi menjadi langkah awal dari sebuah proses kehidupan untuk menuju insan yang lebih baik. Penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan dukungan banyak pihak tentunya. Oleh karena itu penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Hepni, S.Ag., MM., CPEM., selaku Rektor UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesainya skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Mu'is, S.Ag., M.Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memfasilitasi proses studi di FTIK UIN KHAS Jember.

3. Bapak Dr. Nuruddin, M.Pd.I., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Imron Fauzi, M.Pd.I., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan waktunya untuk membimbing dan memberikan persetujuan judul skripsi ini.
5. Ibu Dr. Lailatul Usriyah, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah memberikan waktu, bimbingan, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
6. Bapak Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan waktu, arahan, serta motivasi kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi.
7. Semua Dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah khususnya, dan Dosen di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada umumnya yang telah memberikan ilmunya sehingga penulis sampai pada tahap ini.
8. Bapak Muhammad Haris Jamroni, S.Pd., selaku Kepala Madrasah MIN 1 Banyuwangi yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama penelitian berlangsung.
9. Bapak Tamanuri, S. Pd. selaku guru wali kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi yang telah memberikan izin dan membantu penulis selama penelitian berlangsung.
10. Segenap dewan guru, kepala tata usaha, staf dan peserta didik kelas VI-E di MIN 1 Banyuwangi yang turut berpartisipasi dalam penyelesaian penelitian ini.

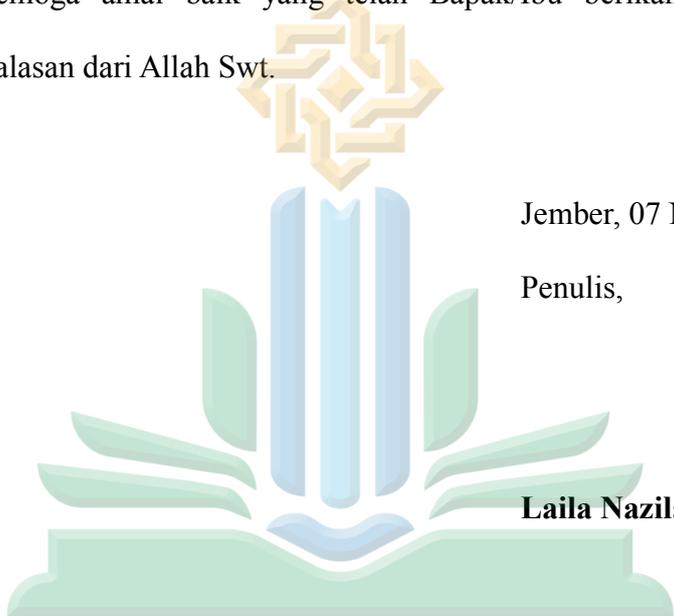
11. Semua pihak yang telah membantu namun tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna dan banyak kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan penulisan skripsi ini. Terakhir, semoga amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah Swt.

Jember, 07 November 2024

Penulis,

**Laila Nazilatul Husna**



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

## ABSTRAK

Laila Nazilatul Husna, 2024 : Pengembangan Media Berbasis *Flipaclip* Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) Kelas IV Di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Banyuwangi

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Media *Flipaclip*, Pendidikan Pancasila

Media video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan solusi inovatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Media berbasis *Flipaclip* adalah aplikasi pembuat animasi yang memungkinkan pengguna membuat video animasi frame by frame. Pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan materi. Keistimewaan *Flipaclip* terletak pada kemudahannya yang bisa digunakan oleh semua kalangan, mulai dari pemula hingga animator berpengalaman. Maka dari itu perlu dikembangkan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.

Peneliti pengembangan ini berfokus pada: 1) Bagaimana pengembangan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi?. 2) Bagaimana kelayakan pengembangan media video animasi pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi?. 3) Bagaimana praktikalitas pengembangan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi?

Peneliti pengembangan ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui bagaimana proses pengembangan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi. 2) Mengetahui kelayakan pengembangan media video animasi pada Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi. 3) Mengetahui praktikalitas pengembangan media video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahapan utama: *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan) *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (evaluasi). Alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi angket penilaian yang dilakukan oleh 2 validator ahli (ahli materi dan ahli media), wawancara, dan observasi untuk mengukur respon siswa dan guru terhadap media yang dikembangkan serta menilai hasil belajar siswa.

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini meliputi: 1) Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk berupa media video animasi berbasis *Flipaclip* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi. 2) Hasil dari kelayakan yang dilakukan oleh kedua validator menghasilkan skor yang sangat positif, dengan tingkat persetujuan mencapai 95,65% dan 95,91%, yang menghasilkan rata-rata keseluruhan sebesar 95,78%. Maka dari itu hasil dari uji kelayakan dinyatakan memenuhi kriteria dan sangat direkomendasikan untuk digunakan dalam proses pembelajaran. 3) Dari segi praktikalitas, media pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi norma-norma yang berlaku di masyarakat. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan solusi inovatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan pancasila di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Konteks Penelitian .....	1
B. Rumusan Penelitian .....	9
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan .....	10
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan .....	10
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan .....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan .....	12
G. Definisi Istilah .....	13
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>16</b>
A. Penelitian Terdahulu .....	16
B. Kajian Teori .....	23
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>35</b>

A. Model Penelitian dan Pengembangan .....	35
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	36
C. Uji Coba Produk .....	38
D. Desain Uji Coba .....	38
<b>BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA .....</b>	<b>49</b>
A. Penyajian Data Uji Coba .....	49
B. Analisis Data .....	62
C. Revisi Produk .....	68
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>74</b>
A. Kajian Produk yang Telah Direvisi .....	74
B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut .....	84
C. Kesimpulan .....	
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>90</b>

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

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang Akan dilakukan .....	22
Tabel 3.1 Angket Penilaian Ahli Materi .....	42
Tabel 3.2 Angket Penilaian Ahli Media .....	43
Tabel 3.3 Angket Respon Siswa .....	44
Tabel 3.4 Kriteria Uji Kelayakan .....	46
Tabel 3.5 Kriteria Kepraktisan Produk .....	47
Tabel 3.6 Kriteria Penilaian .....	48
Tabel 4.1 Validator Media Video Animasi Berbasis Flipaeip .....	58
Tabel 4.2 Respon Peserta Didik .....	60
Tabel 4.3 Validator Ahli Materi .....	63
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media .....	64
Tabel 4.5 Validasi Ahli Praktikalitas .....	66
Tabel 4.6 Hasil Respon Peserta Didik .....	67
Tabel 4.7 Hasil Validasi .....	68
Tabel 4.8 Revisi Arahan Validator Ahli Materi .....	69
Tabel 4.9 Revisi Arahan Validator Ahli Media .....	71

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi Flipaclip .....	28
Gambar 4.1 Tujuan Pembelajaran .....	52
Gambar 4.2 Tampilan Aplikasi Flipaclip .....	53
Gambar 4.3 Langkah awal pembuatan video animasi berbasis Flipaclip ...	54
Gambar 4.4 Penambahan audio .....	56
Gambar 4.5 Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Flipaclip .....	58
Gambar 4.6 Pengisian Angket dan Penilaian Siswa .....	59



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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting bagi perkembangan manusia, terutama kesenjangan dalam lingkup pendidikan. Pendidikan adalah satu-satunya cara untuk memutus kemiskinan, kurangnya pengetahuan dan memutus rantai buta huruf.<sup>2</sup> Pendidikan juga diartikan sebagai upaya untuk mencapai kehidupan yang lebih baik dari sebelumnya yang dalam artian kurangnya pendidikan bisa mempengaruhi pola pikir kita. Namun dengan lebih banyak belajar dapat menamahi wawasan dan lebih berpikir secara kritis.

Pendidikan penting bagi kelangsungan hidup umat manusia, dan tanpa pendidikan tidak akan ada kemajuan di suatu daerah, negara, ataupun bangsa mana pun.<sup>3</sup> Pendidikan merupakan hal yang mendasar dalam kehidupan dan hal ini sesuai dengan Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

---

<sup>2</sup> Sutono, Sutono, "Problem Live Style Dalam Dunia Pendidikan Kita," Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam 4, no. 2 (2016)

<sup>3</sup> Jhon Firman Fau, Kristiurman Jaya Mendrofa, Marselino Wau, Yurmanius Waruwu, "Pendidikan Jendela Dunia," JIPMAS: Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat 04, no. 02 (2023)

<https://ejournal.uhn.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/1350/826>

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.<sup>4</sup>

Pendidikan di era digital saat ini mengalami perkembangan teknologi yang sangat pesat. Bukan hanya orang dewasa, bahkan anak-anak sekolah dasar pun dapat menikmati hasil kemajuan teknologi ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi berdampak signifikan pada berbagai bidang, termasuk pendidikan. Namun, banyak pendidik yang masih belum dapat menyesuaikan diri dengan era digital saat ini. Banyak guru yang cenderung menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran, padahal pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu anak-anak memahami materi dengan lebih mudah. Dengan guru yang lebih aktif menggunakan media pembelajaran, semangat anak-anak dalam mengikuti pembelajaran juga semakin meningkat.

Oleh karena itu, ketika guru mengajar perlu dengan cara yang unik dan kreatif sesuai dengan karakteristik individu siswa agar dapat memahami konten yang disajikan. Seorang pendidik juga perlu membuat media semenarik mungkin sesuai dengan materi yang diberikan agar pembelajaran tidak monoton dan siswa tidak bosan terhadap materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran. Guru memiliki peran sentral dalam mewujudkan cita-cita pendidikan nasional. Pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan merancang dan mengembangkan proses pembelajaran dengan cara-cara yang orisinal dan cerdas, sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang

---

<sup>4</sup> Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 3.

menarik dan bermakna.<sup>5</sup> Selain itu, landasan penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat ditemukan dalam Al-Quran surat Al-Maidah ayat 16 yang berbunyi :

يَهْدِي بِهِ اللَّهُ مَنِ اتَّبَعَ رِضْوَانَهُ سُبُلَ السَّلَامِ وَيُخْرِجُهُم مِّنَ الظُّلُمَاتِ إِلَى النُّورِ بِإِذْنِهِ وَيَهْدِيهِمْ إِلَى صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ

Artinya: “Dengan kitab itulah Allah memberi petunjuk kepada orang yang mengikuti keridhaan-Nya ke jalan keselamatan, dan (dengan Kitab itu pula) Allah mengeluarkan orang itu dari gelap gulita kepada cahaya dengan seizin-Nya, dan menunjuki mereka ke jalan yang lurus.”<sup>6</sup>(QS. Al-Maidah : 16)

Dari tafsir Al-Mishbah bahwasannya, Ayat yang lalu berbicara tentang telah datangnya nur dan kitab suci. Ayat ini menjelaskan fungsi kehadiran keduanya dan terhadap siapa saja keduanya dapat berfungsi dengan baik. Dengannya, yakni dengan nur dan kitab suci itu, Allah menunjuki orang-orang yang diketahuinya bersungguh-sungguh berusaha ingin mengikuti jalan menuju keridaan-Nya.<sup>7</sup>

Dari ayat diatas menjelaskan bahwa media yang menyajikan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk audio visual secara bersamaan dapat membantu pemahaman peserta didik dalam proses pembelajaran secara langsung. Menyampaikan pelajaran menggunakan metode ceramah biasanya kurang memberikan pemahaman kepada peserta didik, namun dengan menggunakan media berupa video animasi bisa memberikan gambaran secara

<sup>5</sup>Mohammad Kholil, Lailatul Usriyah, “Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah”, Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 12 No. 1 (2019)

<sup>6</sup> Departemen Agama RI, Al-Quran dan Terjemah, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007), 110

<sup>7</sup> M. Quraish, Tafsir Al-Mishbah Volume 3, Lentera hati, Departemen Agama Universitas Islam Negeri Malang

langsung mengenai materi yang kita ajarkan. Maka dari itu peserta didik bisa lebih memahami materi apa yang pendidik sampaikan.

Guru dapat menggunakan bahan ajar untuk mengajar, membimbing, dan membantu siswa tetap berada pada jalan hidup yang benar, baik secara akademis, moral, maupun perilaku. Media pendidikan dapat membantu kita memperoleh pemahaman lebih dalam tentang konsep-konsep yang diajarkan di sekolah. Dengan menggunakan teknologi seperti video, media pembelajaran dapat memberikan aksesibilitas yang luas, termasuk materi yang dapat diakses secara online dan dalam format yang dapat diakses oleh siswa dengan kebutuhan belajar yang beragam.

Media pembelajaran adalah suatu media yang menyampaikan pesan atau informasi yang mempunyai atau mengandung tujuan pendidikan. Konsep media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan informasi dengan tujuan pendidikan. Sedangkan media animasi sendiri merupakan perangkat elektronik digital yang dapat mengolah input dan menghasilkan output dengan fungsi digital.<sup>8</sup>

Media pembelajaran memiliki beberapa definisi. Menurut Newby, Stepich, Lehman & Russel, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala hal yang dapat menyampaikan pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi komunikasi dan meningkatkan pencapaian hasil belajar.<sup>9</sup> Gerlach & Ely mendefinisikan

---

<sup>8</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), 73

<sup>9</sup> Newby, Timothy J, Donald A, Stepich, James D, Lehman & James D, Russel, *Instructional Technology for Teaching and Learning*, 2nd Edition New Jersey: Upper Saddle River, (2000)

medium sebagai setiap orang, materi, atau peristiwa yang membentuk kondisi yang memungkinkan pembelajar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam pandangan mereka, media secara umum mencakup individu, materi, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan situasi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman, keahlian, dan sikap.<sup>10</sup>

Pendidikan Pancasila merupakan inti pendidikan yang menitikberatkan tidak hanya pada pengetahuan kewarganegaraan tetapi juga pada pembentukan karakter dan nilai-nilai kebangsaan yang diperlukan untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab dalam masyarakat, bangsa, dan kehidupan bermasyarakat Indonesia. Pendidikan pancasila berperan penting dalam mempersiapkan generasi muda untuk menjadi warga negara yang aktif dan berkontribusi positif bagi masyarakat Indonesia. Sisi pembentukan karakter dalam Pendidikan Pancasila (PP) tercermin melalui penanaman nilai-nilai luhur seperti kejujuran, tanggung jawab, toleransi, dan cinta tanah air.

Didalam pelajaran Pendidikan Pancasila materi norma-norma yang berlaku dimasyarakat sangat penting dipahami karena menjadi pedoman berperilaku yang menciptakan keteraturan dan keharmonisan. Setiap orang perlu memahami dan menaati norma yang berlaku untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Tantangan dalam pembelajaran norma-norma masyarakat terletak pada kebosanan siswa akibat cara mengajar yang kurang interaktif, serta sulitnya penerapan norma karena pengaruh lingkungan dan media sosial.

---

<sup>10</sup> Gerlach, V.G dan Elly, D.P, *Teaching and Media: A Systemic Approach*. New Jersey Englewood, Cliffs: Prentise-Hall (1980).

Ada banyak media pembelajaran yang dapat diterapkan kepada peserta didik dalam proses belajar mengajar. Salah satunya adalah dengan menggunakan media video animasi yang dapat memberikan konsep berbeda, yang bisa memberikan efek menarik karena didalam media video animasi terdapat penjelasan mengenai materi yang diajarkan yang dimana ada karakter-karakter animasi dan ada suara yang diiringi dengan musik.

Dengan memanfaatkan menggunakan media berbasis video animasi menyajikan informasi secara menarik dan interaktif. Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Video animasi dapat mengangkat isu-isu aktual atau masalah-masalah yang terjadi di masyarakat terkait dengan materi Pendidikan Pancasila, seperti pelanggaran hak asasi manusia, korupsi, intoleransi, dan lain-lain. Dengan mengangkat masalah-masalah tersebut dalam bentuk animasi, siswa dapat lebih mudah memahami dan menganalisis permasalahan serta kaitannya dengan nilai-nilai Pendidikan Pancasila. Video animasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa yang membuat peserta didik tidak cepat bosan pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Hal ini mendorong perlunya pembaruan metode mengajar yang lebih menarik dan kontekstual. Penggunaan video animasi berbasis Flipaclip menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi norma-norma.

Media berbasis *Flipaclip* adalah aplikasi pembuat animasi yang memungkinkan pengguna membuat video animasi *frame by frame*. Aplikasi

ini dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis digital dan mudah digunakan di smartphone atau tablet. Media video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan solusi inovatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Meskipun membutuhkan usaha dalam pembuatan, manfaatnya sangat signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* dilakukan dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik siswa, dan kebutuhan materi. Keistimewaan *Flipaclip* terletak pada kemudahannya yang bisa digunakan oleh semua kalangan, mulai dari pemula hingga animator berpengalaman. Pengguna memiliki kendali penuh untuk mengatur tempo animasi, menggabungkan beberapa lapisan gambar, serta memanfaatkan berbagai perangkat menggambar digital. Dengan kelengkapan fitur tersebut, pengguna dapat menghasilkan karya animasi yang berkualitas sesuai dengan ide kreatif mereka. Dengan menggunakan media berbasis video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, diharapkan siswa dapat lebih tertarik dan termotivasi dalam mempelajari materi Pendidikan Pancasila, serta dapat menganalisis masalah-masalah umum yang terjadi di masyarakat terkait dengan nilai-nilai Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan dengan hasil observasi di MIN 1 Banyuwangi khususnya di kelas 4-E bahwa pada saat melaksanakan observasi peneliti mengamati bahwa pada saat pembelajaran berlangsung pendidik masih menggunakan metode pembelajaran yang bersifat umum seperti menggunakan metode

ceramah dan tanya jawab.<sup>11</sup> Hasil wawancara peneliti dengan Bapak Tamanuri, S.Pd., selaku guru wali kelas IV-E bahwa penggunaan media di kelas IV-E menyesuaikan dengan kondisi di kelas. Pada saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan dan sering bosan dikarenakan pada saat menyampaikan materi hanya menggunakan metode ceramah, namun sesekali juga menggunakan media cetak gambar sebagai contoh dari materi yang disampaikan ataupun menggunakan alat yang ada di dalam kelas. Namun seringkali masih menggunakan media buku LKS. Untuk penggunaan media audio visual pernah dilakukan oleh pendidik namun tidak membuat sendiri melainkan mencari sumber video dari youtube. Selain itu untuk fasilitas di sekolah sebenarnya sudah memadai, hanya saja belum ada waktu untuk membuat media tersebut. Maka dari itu beliau mengatakan kepada peneliti, dengan mengembangkan media video animasi ini dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menumbuhkan rasa semangat belajar, membuat peserta didik lebih aktif dan mendapatkan konsep belajar yang menyenangkan.<sup>12</sup>

Dari pemaparan diatas, sangat penting bagi seorang pendidik untuk dapat mengajarkan peserta didiknya dengan menggunakan alat bantu atau media sehingga pada saat proses belajar mengajar bisa berjalan lebih menyenangkan, mudah dipahami dan juga membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa media berbasis video animasi. Maka berdasarkan latar belakang

---

<sup>11</sup> Observasi di MIN 1 Banyuwangi, 10 Maret 2023

<sup>12</sup> Tamanuri, diwawancarai oleh Penulis, 17 Maret 2023

tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) Peserta didik kelas IV-E di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi”.

Pendidikan Pancasila berperan penting dalam mencetak generasi penerus bangsa yang berkarakter dan berkewarganegaraan baik. Sayangnya, pelajaran ini sering kali dianggap membosankan oleh para murid, terutama di kelas IV-E Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi. Studi lapangan yang telah dilakukan mengidentifikasi beberapa kendala utama dalam proses pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran ini.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi?
2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi?

### C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan dan menghasilkan desain produk pengembangan media video animasi berbasis *Flipacip* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.
2. Untuk mendeskripsikan dan menguji kelayakan pengembangan media video animasi berbasis *Flipacip* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.
3. Untuk mendeskripsikan dan menguji praktikalitas pengembangan media video animasi berbasis *Flipacip* pada Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.

### D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang akan dihasilkan oleh peneliti ini berupa media video animasi berbasis *Flipacip* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi. Maka spesifikasi yang akan dikembangkan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dibuat menggunakan aplikasi *Flipaclip* yang nantinya didalam video tersebut akan dilengkapi dengan materi tentang macam-macam norma yang ada di masyarakat.
2. Media pembelajaran akan disajikan dalam bentuk video berupa animasi dan bisa diputar lebih dari satu kali.
3. Media pembelajaran ini menyatukan unsur kata, gambar, dan suara.

4. Media ini sesuai dengan pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan materi macam-macam norma yang ada dimasyarakat pada kelas IV.
5. Media pembelajaran ini bisa digunakan oleh guru dan murid baik saat pembelajaran langsung, maupun digunakan secara mandiri saat pembelajaran daring dengan mengoprasikannya menggunakan handphone atau laptop, dan tetap diawasi oleh orang tua.

#### **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

Ada beberapa alasan mengenai pentingnya penelitian dan pengembangan ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Bagi Siswa
  - a. Membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang dipelajari, juga mampu meningkatkan minat belajar siswa menggunakan media pembelajaran video animasi.
  - b. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini dapat dijadikan referensi bagi peserta didik sebagai media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan.
2. Bagi Guru
  - a. Sebagai sumber media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.
  - b. Mampu membantu dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan siswa.

### 3. Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian diharapkan bisa memaksimalkan penggunaan sarana dan prasarana teknologi yang ada di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi dengan tujuan supaya dapat menunjang kegiatan belajar mengajar, juga memberikan manfaat dan meningkatkan kualitas dan keefektifan pembelajaran.

### 4. Bagi UIN KH. Achmad Siddiq

Penguatan di bidang penelitian dan pengembangan membuat kampus bisa maju dalam hal akademik, bermanfaat untuk masyarakat, dan dikenal sebagai perguruan tinggi Islam yang berkualitas.

### 5. Bagi Peneliti

Dapat dijadikan referensi dalam mengembangkan media produk pembelajaran berbasis animasi serta menambah wawasan, kreatifitas, dan inovasi pada pengembangan media video animasi.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Pada penelitian pengembangan ini, terdapat beberapa asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan antarlain sebagai berikut :

### 1. Asumsi penelitian dan pengembangan

Ada beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan media video animasi dalam pembelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan kelas IV, antara lain sebagai berikut:

- a. Media video animasi dapat digunakan dalam waktu jangka panjang.

- b. Dengan menggunakan media video animasi dapat memberikan pengalaman belajar yang baru dan berbeda dari biasanya, dibandingkan dengan hanya menggunakan buku dan ceramah.
  - c. Pengembangan media video animasi ini dapat membantu peserta didik maupun pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan.
2. Keterbatasan penelitian dan pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan media video animasi dalam pembelajaran pendidikan pancasila adalah produk yang dihasilkan hanya berlaku pada pembelajaran pendidikan pancasila kelas IV saja.

## **G. Definisi Istilah**

### **1. Pengembangan Media Pembelajaran**

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses merancang, membuat, dan menyempurnakan perangkat atau materi pembelajaran yang mendukung proses belajar mengajar. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, interaktif, digital, atau gabungan dari semua jenis tersebut, dan dirancang untuk memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan. Media pembelajaran tingkat lanjut dapat membantu siswa memperoleh pemahaman lebih dalam tentang apa yang mereka pelajari, meningkatkan motivasi mereka, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

## 2. Media Video berbasis *Flipaclip*

Media pembelajaran berbasis *Flipaclip* menggunakan aplikasi *Flipaclip* untuk membuat materi pendidikan lebih interaktif dan menarik melalui animasi. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur untuk membuat animasi *frame by frame* dengan menggunakan *tools* menggambar digital yang intuitif dan mudah digunakan. Keunggulan *Flipaclip* terletak pada kemampuannya dalam mendukung penggunaan multiple layer, tersedianya beragam brush dan alat pewarnaan, serta timeline editor untuk mengatur waktu dan kecepatan animasi. Aplikasi ini sangat berguna untuk mengilustrasikan konsep-konsep yang sulit dijelaskan hanya dengan teks atau gambar statis. Melalui fitur *frame by frame* guru dapat memecah proses atau konsep kompleks menjadi tahapan-tahapan yang lebih mudah dipahami. Dalam konteks pembelajaran, *Flipaclip* sangat efektif untuk memvisualisasikan materi pembelajaran, meningkatkan engagement siswa, dan dapat diimplementasikan secara fleksibel dalam berbagai mata pelajaran. Meski memiliki beberapa keterbatasan seperti fitur terbatas pada versi gratis dan membutuhkan waktu untuk membuat animasi berkualitas, *Flipaclip* tetap menjadi solusi yang terjangkau dan praktis untuk mengembangkan konten pembelajaran berbasis animasi.

## 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP)

Pendidikan Pancasila (PP) merupakan upaya pendidikan yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang memiliki pemahaman, kesadaran, dan sikap yang baik terhadap nilai-nilai Pancasila, Undang-

Undang Dasar, dan kehidupan berbangsa. Mata pelajaran ini menitikberatkan pada pengembangan karakter, pemahaman hak dan tanggung jawab, serta keterampilan berpikir kritis untuk berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang demokratis dan berkeadilan. Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang ada sekolah dasar. Materi yang fokus pada pelajaran pendidikan pancasila ini adalah tentang norma-norma yang berlaku di masyarakat. Dimana materi tersebut mencakup tentang aturan-aturan, perilaku, dan moral yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Dengan demikian maka, yang dimaksud dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Flipclip* pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) Peserta Didik Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi" adalah Sebuah pengembangan video anima yang dibuat menggunakan aplikasi *Flipclip* untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) pada Kelas IV-E di Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Banyuwangi merupakan langkah yang menarik dan berpotensi efektif. Ini dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dengan cara yang menarik dan video animasi berbasis *Flipclip* disajikan berbentuk video pembelajaran yang dapat menjadikan pembelajaran menarik perhatian peserta didik. Video animasi berbasis *Flipclip* dapat diakses dengan mudah dari perangkat apa pun yang terhubung dengan internet, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Penelitian Terdahulu

1. Jurnal yang ditulis oleh Eneng Yuli Andriani pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar”<sup>13</sup>

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi yang efektif pada mata pelajaran tematik tema kegemaranku untuk meningkatkan kemampuan berfikir tingkat tinggi dan hasil belajar, di gugus 1 SDN Cibojong 1 Kecamatan Padarincang - Serang. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang mengacu pada 10 langkah Borg & Gall. Subjek pada penelitian ini adalah 27 siswa kelas 1 SD Kadubeureum sebagai kelas kontrol, 33 siswa SDN Cibojong 1 sebagai kelas eksperimen dan 15 siswa SDN Barengkok sebagai kelas uji coba. Pengumpulan data dilakukan dengan instrument validasi produk, skala respon guru, skala respon siswa, skala kemampuan berfikir tingkat tinggi, observasi. Data dari instrumen dianalisis menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif dan analisis perbedaan melalui uji Anova. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi efektif digunakan untuk pembelajaran pada

---

<sup>13</sup> Eneng Yuli Andriani, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar,” Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran 6, no.1 (2019).

mata tema kegemaranku. Keefektifan media video animasi oleh ahli materi mendapat penilaian dengan kategori pelajaran tematik “Baik”, dan oleh ahli media mendapat penilaian “Sangat Baik”.

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada 10 langkah Borg & Gall, menggunakan pelajaran tematik, dengan subjek penelitian 27 siswa kelas 1 SD Kadubeureum dan 33 siswa SDN Cibojong 1.

2. Jurnal yang ditulis oleh Delila Khoiriyah Mashuri pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V”.<sup>14</sup>

Penelitian pengembangan didasari oleh permasalahan yang ditemukan di SDN Babat Jerawat II. Berdasarkan hasil observasi, permasalahan yang ditemukan adalah kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran matematika. Penelitian ini dikembangkan dengan tujuan: (1) mengembangkan produk berupa media pembelajaran video animasi berupa *Software Animator* materi volume bangun ruang untuk SD Kelas V. (2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi dengan uji validasi oleh ahli materi, ahli media, guru, dan respon yang didapat dari siswa. (3) Mengetahui efektifitas media video animasi. Subjek yang diujicobakan merupakan siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian

---

<sup>14</sup> Delila Khoiriyah Mashuri, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, (2020): 893-903

pengembangan ini menggunakan model ADDIE, meliputi tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implement*, dan *Evaluation*. Hasil penelitian pengembangan ini berupa presentase dari penskoran uji validasi oleh validator ahli materi mencapai 84%, ahli mediaa mencapai 77%. Hasil uji validasi oleh guru kelas V menunjukkan penilaian materi sebesar 89% dan penilaian media sebesar 87%. Kepraktisan media video animasi didapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan media video animasi praktis dan layak digunakan. Respon siswa menunjukkan respon positif dengan presentase skor yang diperoleh berdasarkan angket respon siswa sebesar 90%.

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama menggunakan model ADDIE, sedangkan perbedaan dari penelitian ini adalah menggunakan materi matematika yaitu media pembelajaran video animasi berupa *Software Animator*, volume bangun ruang, dengan subjek kelas 5 SDN babat jerawat 2.

3. Jurnal yang ditulis oleh Wisnu Ady Prasetyo, Ignatius I Wayan Suwatra, Luh Putu Putrini Mahadewi pada tahun 2021 dengan judul “ Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika”.

Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam dalam proses pembelajaran matematika mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa kelas IV SD. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan video animasi pembelajaran serta

kualitas hasil validitas pengembangan video animasi pembelajaran. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Hannafin dan Peck*. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini terdiri dari 2 ahli isi pembelajaran, 1 ahli desain pembelajaran, 1 ahli media pembelajaran, 3 orang siswa untuk uji coba perorangan, dan 6 orang siswa untuk uji kelompok kecil. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah Metode observasi, metode wawancara, metode pencatatan dokumen dan kuesioner dengan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Proses pengembangan Video Animasi Pembelajaran pada Mata pelajaran Matematika dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu (a) analisis kebutuhan, (b) desain, (c) pengembangan dan implementasi. Hasil review ahli isi mata pelajaran menunjukkan hasil persentase sebesar 93,25% (sangat baik), ahli desain pembelajaran 100% (sangat baik), ahli Media Pembelajaran 89% (baik), hasil uji coba perorangan sebesar 94,04% (sangat baik), dan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 95% (sangat baik). Berdasarkan hasil analisis tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi pembelajaran pada mata pelajaran matematika layak untuk dikembangkan dan digunakan oleh siswa sekolah dasar khususnya siswa kelas IV SD.<sup>15</sup>

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama menggunakan metode pengumpulan data yaitu metode observasi, wawancara, pencatatan dokumen. Menggunakan subjek kelas 4.

---

<sup>15</sup> Wisnu Ady Prasetyo, Ignatius I Wayan Suwatra, dan Luh Putu Putrini Mahadewi, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, (2021): 60-68

Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah menggunakan model Hanafin dan Peck, digunakan pada mata pelajaran matematika.

4. Jurnal yang ditulis oleh Racy Rizky Abdillah, Mimien Henie Irawati Al-Muhdhar, Suhadi, Ruchimah Achmad pada tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Audiovisual Adiwiyata Berbasis Exmaples Non Examples Cooperative.<sup>16</sup>

Tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan media audiovisual berbasis examples non examples cooperative yang valid dan praktis. Jenis penelitian dan pengembangan menggunakan model pengembangan Lee and Owens. Subjek uji coba adalah siswa XI MIPA SMAN 2 Malang. Instrumen penelitian meliputi angket validasi ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan Biologi serta angket respon siswa. Persentase hasil validasi ahli materi sebesar 100%, ahli media sebesar 97%, praktisi pendidikan Biologi sebesar 100%. Hasil persentase uji coba perseorangan sebesar 84%, kelompok kecil sebesar 89%, lapangan sebesar 93%. Disimpulkan bahwa media audiovisual adiwiyata berbasis examples non examples cooperative valid dan praktis dapat digunakan sebagai media pembelajaran adiwiyata.

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah sama menggunakan angket validasi ahli materi, ahli media, dan pratikalitas serta angket respon siswa. Sedangkan perbedaan dari

---

<sup>16</sup> Racy Rizky Abdillah, Mimien Henie Irawati Al-Muhdhar, Suhadi, Ruchimah Achmad, "Pengembangan Media Audiovisual Adiwiyata Berbasis Exmaples Non Examples Cooperative," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 7, no. 3 (2022)

penelitian ini dan penelitian terdahulu adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan menggunakan Lee and Owens, subjek uji coba pada siswa kelas 11 MIPA SMAN 2 Malang.

5. Skripsi yang ditulis oleh Andini Aliya Septiani pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Di MI Al-Falah Benculuk Banyuwangi.<sup>17</sup>

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D). Model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Adapun hasil persentase secara keseluruhan yang sudah dinilai oleh para ahli, hasil persentase ahli media yaitu 95%, hasil persentase ahli materi yaitu 96%, dan hasil pengguna (guru kelas) 84,3%. Secara keseluruhan rata-rata penilaian dari validator tersebut sehingga menunjukkan kriteria layak. Artinya media video animasi ini dapat diterapkan atau digunakan dalam pembelajaran. Uji respon siswa mendapatkan persentase 92,5%. Yang mana secara keseluruhan rata-rata penilaian dari angket uji respon siswa. Sehingga mendapat kriteria menarik, dengan itu media video animasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran.

Adapun persamaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu sama menggunakan jenis penelitian R&D model ADDIE. Sedangkan perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah media

---

<sup>17</sup> Andini Aliya Septiani, "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di MI Al-Falah Benculuk Banyuwangi" (Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023), 4

pembelajaran video animasi berbasis *Doratoon* subjek penelitian pada kelas 2 di MI Al Falah benciluk Banyuwangi pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

**Tabel 2.1**  
**Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu**  
**dengan Penelitian yang akan dilakukan**

No	Nama, Tahun, dan Judul peneliti	Persamaan	Perbedaan
1	2	3	4
1.	Eneng Yuli Andriani pada tahun 2019 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi dan Hasil Belajar di Sekolah Dasar”	1. Metode penelitian Research and development (R&D). 2. Media pembelajaran video animasi.	1. Menggunakan model pengembangan Borg & Gall. 2. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran tematik tema kegemaranku.
2.	Delila Khoiriyah Mashuri pada tahun 2020 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V”.	1. Metode penelitian Research and development (R&D). 2. Penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. 3. Media pembelajaran video animasi.	1. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran matematika materi Volume Bangun Ruang.
3.	Jurnal yang ditulis oleh Wisnu Ady Prasetyo, Ignatius I Wayan Suwatra, Luh Putu Putrini Mahadewi pada tahun 2021 dengan judul “ Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran	1. Metode penelitian Research and development (R&D) 2. Menggunakan media	1. Menggunakan model <i>Hannafin dan Peck</i> . 2. Penelitian ini fokus pada mata

	Matematika	pembelajaran video animasi.	pelajaran matematika.
4.	Racy Rizky Abdillah, Mimien Henie Irawati Al-Muhdhar, Suhadi, Ruchimah Achmad pada tahun 2022 dengan judul Pengembangan Media Audiovisual Adiwiyata Berbasis Exmaples Non Examples Cooperative	1. Metode penelitian Research and development (R&D)	1. Menggunakan model pengembangan Lee and Owens. 2. Menggunakan media Audiovisual
5.	Andini Aliya Septiani pada tahun 2023 dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Doratoon untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II Di MI Al-Falah Benciluk Banyuwangi	1. Metode penelitian Research and development (R&D). 2. Penelitian dan pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. 3. Menggunakan media pembelajaran video animasi.	1. Penelitian ini fokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang sudah dipaparkan di atas maka penelitian yang akan diteliti peneliti saat ini akan lebih fokus pada pembelajaran pendidikan pancasila materi norma-norma di masyarakat dengan menggunakan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Flipaclip*.

## B. Kajian Teori

### 1. Media Pembelajaran

#### a. Pengertian media pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau

pengantar. NEA atau dengan sebutan *National Education Association* mendefinisikan media sebagai segala sesuatu yang bisa dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca ataupun dibicarakan yang digunakan untuk kegiatan tersebut.<sup>18</sup> Sedangkan menurut Gerlach dan Ely juga mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, ataupun sikap. Dalam artian guru, buku, dan lingkungan sekolah termasuk dari media.<sup>19</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana siswa berinteraksi dengan guru dan sumber belajar di lingkungan belajar. Istilah belajar erat kaitannya dengan pengertian belajar dan mengajar. Belajar, mengajar dan belajar terjadi secara bersamaan. Pembelajaran dapat terjadi tanpa guru, instruksi formal, atau kegiatan pendidikan lainnya. Di sisi lain, mengajar mencakup segala sesuatu yang dilakukan guru di kelas. Hal ini pada dasarnya mengacu pada apa yang dilakukan guru untuk memastikan proses belajar mengajar berjalan alami dan lancar serta siswa merasa nyaman menjadi bagian dari kelas. Hal ini berkaitan dengan upaya pelaksanaan kegiatan pendidikan khususnya kurikulum di kelas. Di sisi lain, pembelajaran merupakan upaya memanfaatkan pengalaman

---

<sup>18</sup> Sanaki, H. AH, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba, 2013)

<sup>19</sup> Septy Nurfadillah dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar, *Media Pembelajaran* (CV Jejak: Jawa barat, 2021), 7-8

guru dan memanfaatkannya dengan sengaja untuk mencapai tujuan kurikulum.<sup>20</sup>

Media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar sebagai alat penunjang pengajaran guru dan sebagai saluran penyampaian pesan pembelajaran dari sumber informasi pembelajaran kepada penerimanya (siswa).<sup>21</sup>

b. Tujuan media pembelajaran

Adapun tujuan media pembelajaran menurut Sumarti sebagai berikut :

- 1) Memberikan kemudahan kepada peserta didik untuk memahami konsep, prinsip, sikap, dan juga keterampilan tertentu. Dengan media pembelajaran guru dapat memberikan contoh konsep, prinsip, dan sikap yang abstrak serta menunjukkan langkah konkret dan contoh keterampilan yang akan dibentuk pada peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan bervariasi sehingga mampu merangsang minat belajar pada peserta didik.<sup>22</sup>

c. Manfaat media pembelajaran

Sudjana dan Riva'i mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:<sup>23</sup>

<sup>20</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jawa Barat: Adanu Abimata 2021), 6-7

<sup>21</sup> Peri Ramdani, *Media Pembelajaran Animasi* (Sukabumi: Farha Pustaka, 2021), 12

<sup>22</sup> Marlina, *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI* (Pasuruan: Yayasan Muhammad Zaini, 2021), 33

- 1) Pembelajaran dapat menarik perhatian siswa karena dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan dari materi pembelajaran menjadi lebih jelas, maka siswa dapat lebih memahami dan menguasai materi pembelajaran serta mencapai tujuan pembelajarannya.
- 3) Apalagi jika guru mengajar setiap jam pelajaran, maka metode mengajar serta komunikasi verbal yang digunakan guru akan semakin beragam sehingga siswa tidak bosan atau guru tidak membuang tenaga. .
- 4) Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti observasi, praktik, demonstrasi, dan akting sehingga memungkinkan terjadinya aktivitas belajar lebih banyak.

## 2. Media Video Animasi

Video animasi merupakan media audio visual yang disajikan dalam bentuk gambar dan suara.<sup>23</sup> Media animasi memudahkan siswa dalam memikirkan aspek kognitif pada tataran mengingat dan memahami. Tingkat pemahaman konsep siswa dapat dijadikan sebagai hasil belajar. Siswa menjadi lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

---

<sup>23</sup> Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), 19

<sup>24</sup> Talomo, Taliano, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa," *Jurnal Komunikaci Pendidikan*, (2018)

Melalui video animasi berbasis *FlipaClip* informasi yang tersedia dapat tersampaikan dengan jelas dan dapat membantu siswa dalam memvisualisasikan informasi yang diterima, sehingga media video animasi dapat dijadikan salah satu pilihan dalam proses belajar mengajar. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran mempunyai kelebihan antara lain kemampuan untuk meningkatkan (kreativitas dan keterampilan, keaktifan, kelenturan dan keamanan, meningkatkan motivasi belajar, bebas dari rasa frustrasi, sangat praktis, konsisten dan menarik serta kemampuan memusatkan perhatian, memberikan model desain asli untuk membuat sesuatu yang tidak ada di dunia nyata, dan dapat muncul sebagai tahapan abstrak atau sebab akibat.<sup>25</sup>

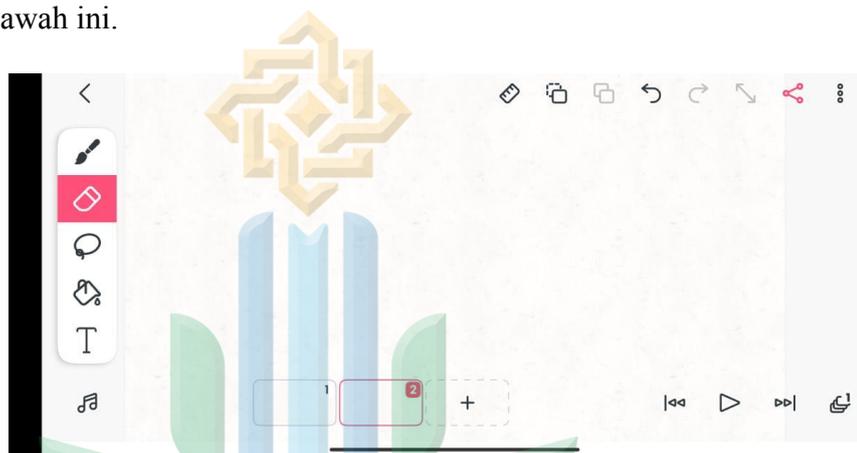
a. Pengertian media berbasis *Flipaclip*

Flipaclip adalah aplikasi pada perangkat yang membantu pengguna mengekspresikan kreativitas dan keterampilan mereka dengan mudah dengan membuat animasi sederhana, termasuk membuat kartun frame-by-frame. Aplikasi *FlipaClip* adalah aplikasi animasi 2D yang memungkinkan pengguna membuat cerita di ponsel dengan cara yang nyaman, cepat, sederhana dan mendetail menggunakan berbagai alat. Aplikasi ini tidak hanya menawarkan kemampuan menggambar secara bebas di atas kanvas kosong menggunakan kuas dan warna berbeda, tetapi juga memungkinkan pengguna menambahkan efek animasi untuk menghidupkan gambar

---

<sup>25</sup> Anak Sat Imail, Suhartini, Margowars Ant. "Edukasi kesehatan dengan melia video animast: Scoping review Jurnal Perawat indonesia," (2021).

mereka. *FlipaClip* sangat berguna bagi orang yang ingin menggambar dan memperkecil, atau sekadar menggambar dengan alat yang memungkinkan mereka menggambar apa pun yang diinginkan dengan lapisan dan fitur intuitif lainnya. Fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi *Flipaclip* dapat bisa dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Tampilan Aplikasi *Flipaclip*

Dari Gambar 2.1, terdapat berbagai fitur utama yang ditawarkan flipaclip. Berbagai fitur tersebut antara lain:

- 
 Fitur ini berfungsi seperti pensil, pulpen, spidol atau kuas dengan pilihan warna dan ketebalan.
- 
 Fitur ini berfungsi sebagai penghapus foto dengan ketebalan yang dapat disesuaikan.
- 
 Fitur ini bertindak sebagai pusat fokus gambar sebelum melakukan operasi seperti memperkecil, memperbesar, menyalin, mengubah posisi, dll.
- 
 Fitur ini berfungsi sebagai cat untuk mewarnai gambar yang diinginkan.
- 
 Fitur ini untuk menambah teks dengan font pilihan.



Fitur ini berfungsi sebagai penggaris untuk membantu pengguna membuat fotonya menjadi lebih lurus dan tajam.



Ini adalah fungsi penyalinan untuk gambar dan bingkai.



Fitur ini dapat digunakan untuk membatalkan dan mengulang.



Fitur ini berfungsi menambahkan suara atau backsound.



Fitur ini berfungsi sebagai penambah frame.



Fitur ini digunakan untuk memutar animasi pada frame yang dihasilkan.

b. Keuntungan media berbasis *Flipaclip*

- 1) Secara keseluruhan dapat memberikan suasana yang hidup. Tampilannya lebih menarik, dan dapat digunakan untuk menampilkan suatu proses tertentu dengan lebih realistis.
- 2) Dapat dengan mudah diterima oleh berbagai lapisan masyarakat dan dapat membekas dalam ingatan kita dalam jangka waktu yang sangat lama.
- 3) Film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa dalam berbagai mata pelajaran pendidikan.
- 4) Dapat menarik perhatian siswa, membuat siswa merasa antusias, yang merupakan proses motivasi dan stimulasi yang efektif.

- 5) Perhatian, pemahaman dan keterampilan bekerja dalam kelompok dapat ditingkatkan.<sup>26</sup>
- c. Kekurangan media berbasis *Flipaclip*
- 1) Membuat video edukasi membutuhkan biaya yang sangat besar.
  - 2) Hanya dapat digunakan dengan bantuan media komputer dan memerlukan bantuan proyektor dan speaker bila digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
  - 3) Butuh waktu lama untuk membuat video tutorial.<sup>27</sup>

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Flipaclip* merupakan penerapan perangkat sebagai alat bantu pembelajaran di kelas yang menciptakan konten animasi yang dapat dieksplorasi bingkai demi bingkai, menjadikan pembelajaran lebih interaktif dan menyenangkan serta mencapai tujuan yang diharapkan.

### 3. Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP)

#### a. Pengertian Pendidikan Pancasila (PP)

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membentuk karakter siswa. Pendidikan kewarganegaraan juga harus memperhatikan peserta didik dalam mengembangkan nilai, moral, sikap dan perilakunya. Topik pendidikan kewarganegaraan adalah topik yang fokus untuk

<sup>26</sup> Anita Trisiana, "Penguatan Pembelajaran Fendahkan Kewarganegaraan Melaka Digitalisasi Media Pembelajaran," *Jamal Pendidikan Kewarganegaram* 10 no. 2 (2020).

<sup>27</sup> Khairina Afni, "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hail Belajar Biologi Siwa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Masia Di Kelas XI IPA SMA Negeri Binja," 52 (2019)

membentuk warga negara yang memahami hak dan kewajibannya serta mampu melaksanakannya menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berwawasan luas sebagaimana diatur dalam Pancasila dan UUD 1945.<sup>28</sup>

Secara umum Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang memberikan pembelajaran tentang cara kita menjalani kehidupan sehari-hari. Selain itu Pendidikan Pancasila juga merupakan mata pelajaran yang sangat mendukung nilai-nilai Pancasila yang menjadi dasar negara bangsa Indonesia. Pendidikan Pancasila juga menjadi topik yang membahas tentang hak, kewajiban dan tanggung jawab menjadi warga negara. Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang menitik beratkan pada pembentukan karakter warga negara serta kemampuan melaksanakan hak, kewajiban, dan tanggung jawabnya sebagaimana diatur dalam Pancasila dan UUD 1945.

b. Tujuan Pendidikan Pancasila (PP)

Tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila secara umum adalah untuk mempersiapkan generasi bangsa yang unggul dan berkepribadian baik ditingkat lingkungan sosial, regional maupun global. Pada hakekatnya setiap tujuan dibekali kemampuan peserta

---

<sup>28</sup> Desy Anindia Rosyida, "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan MI dalam Meningkatkan Karakter Siswa Berbasis Tradisi Pesantren", Jurnal Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Kalimantan MAB 1 no. 2 (2016): 29

didik dalam hal tanggung jawab sebagai warga Negara, yaitu warga Negara yang beriman dan bertaqwa Terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Sedangkan secara khusus penjelasan dari Undang-Undang Dasar Nomer 20 tahun 3002 pasal 31 ayat 1 pendidikan kewarganegaraan memiliki tujuan sebagai berikut: "pendidikan kewarganegaraan dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air."<sup>29</sup>

c. Materi Pendidikan Pancasila (PP)

1) Pengertian Norma

Norma merupakan kaidah atau aturan yang harus dipatuhi oleh setiap manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas kehidupannya dalam kehidupan di keluarga, masyarakat, maupun kehidupan berbangsa dan bernegara.

Setiap manusia mempunyai sifat dan keinginan atau kepentingan yang berbeda-beda. Perbedaan tersebut mengakibatkan manusia berhubungan dengan manusia yang lainnya. Mereka saling bekerja sama, tolong-menolong, saling bantu, dan sebagainya dengan tujuan untuk memenuhi kepentingannya itu. Nah, untuk mengatur hubungan antarmanusia ini sangat diperlukan suatu norma. Dengan demikian, norma itu sangat penting dan diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

---

<sup>29</sup> Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Kewarganegaraan pasal 31 ayat (1)

## 2) Macam-macam norma

Norma-norma yang berlaku di masyarakat dikelompokkan ke dalam empat macam, yaitu norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum.<sup>30</sup>

a) Norma agama, yaitu ketentuan hidup manusia yang bersumber dari ketentuan Tuhan Yang Maha Esa yang tercantum dalam kitab suci setiap agama. Contoh norma agama di antaranya adalah kewajiban untuk beribadah bagi umatnya. Seorang umat beragama yang tidak melaksanakan kewajiban untuk beribadah, maka dia akan mendapatkan sanksi dari Tuhan nanti dalam kehidupan di akhirat.

b) Norma kesusilaan, yaitu ketentuan dalam pergaulan manusia yang bersumber dari hati nuraninya. Sanksi terhadap pelanggaran norma kesusilaan sifatnya tidak tegas karena hanya diri sendiri yang merasakan (merasa bersalah, menyesal malu, dan sebagainya). Contoh norma kesusilaan, seperti kewajiban untuk berkata jujur setiap kali bergaul dengan orang lain. Orang tidak berkata jujur atau suka berbohong akan mendapatkan sanksi berupa perasaan bersalah di dalam hatinya. Ia akan terus menyesal karena telah berbohong kepada orang lain.

---

<sup>30</sup> Yusnawan Lubis dan Dwi Nanta Lubis, *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*, (Jakarta: PT Global Offset Sejahtera, 2021), 72-75

- c) Norma kesopanan, yaitu ketentuan dalam kehidupan manusia yang timbul dari hasil pergaulan manusia di dalam masyarakat. Sanksi terhadap pelanggaran norma kesopanan sifatnya tidak tegas, tapi dapat diberikan oleh masyarakat dalam bentuk celaan, cemoohan, atau pengucilan dalam pergaulan. Contoh norma kesopanan, seperti kewajiban untuk menghormati orang tua, tidak menyinggung perasaan orang tua, mematuhi nasihat orang tua, dan sebagainya. Anak yang tidak hormat kepada orang tuanya, ia akan dikucilkan oleh orang tuanya, saudarame ataupun oleh anggota masyarakat lainnya.
- d) Norma hukum, yaitu aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh badan yang berwenang mengatur manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara (berisi perintah dan larangan). Sanksi terhadap pelanggaran norma hukum sifatnya tegas dan nyata serta mengikat dan memaksa bagi setiap orang tanpa kecuali, biasanya berbentuk hukuman penjara dan denda. Contoh norma hukum, seperti larangan untuk membunuh orang lain. Setiap orang yang melakukan pembunuhan maka dia akan di hukum penjara yang lamanya sesuai yang ditentukan oleh hakim di pengadilan

## BAB III

### METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan suatu produk inilah yang disebut dengan metode penelitian pengembangan (*research and development*)<sup>31</sup> Penelitian dan pengembangan ini juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk berupa media video animasi. Jenis penelitian *R&D* ini berupa data kualitatif dan kuantitatif, yang dimana data kualitatif ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang masalah manusia dan sosial melalui pengumpulan data, analisi, lalu diinterpretasikan. Berbeda dengan data kuantitatif, yang data pokoknya menggunakan angka, sehingga analisisnya menggunakan prinsip-prinsip statistik.<sup>32</sup>

Beberapa tahapan-tahapan tersebut dirancang secara interaktif dan sistematis dan memiliki hubungan serta kesinambungan, yang masing-masing dilaksanakan secara berurutan. Tahapan prosesnya memerlukan pengembangan model ADDIE ini untuk mengembangkan materi pendidikan bidang keterampilan intelektual dan psikomotorik yang disesuaikan dengan kebutuhan. Pengembangan model ADDIE juga memberikan peluang bagi

---

<sup>31</sup> Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum* 21, (2021), 2579-4248

<sup>32</sup> Daru NurDianna, "Dasar-dasar Penelitian Akademik: Analisis Data Kualitatif dan Kuantitatif." 2020.

peneliti untuk berkolaborasi dengan para ahli media, dan ahli materi untuk menciptakan produk berkualitas tinggi.

## B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur yang dilaksanakan peneliti dalam mengembangkan produk video animasi menggunakan model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Berdasarkan model pengembangan ADDIE, berikut adalah penjelasan secara rinci dari tahapan model pengembangan ADDIE yaitu:<sup>33</sup>

### 1. *Analysis* (Analisis)

Tahap analisis merupakan proses menentukan apa yang akan dipelajari siswa. Artinya melakukan penilaian kebutuhan, mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas. Oleh karena itu, hasilnya berupa karakteristik dan profil calon mahasiswa, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan, dan analisis tugas secara detail.

### 2. *Design* (Desain)

Tahap ini disebut juga kedua yaitu pembuatan desain (skema). Pada tahap ini perlu dikembangkan tujuan pembelajaran yang SMART (spesifik, terukur, dapat ditindaklanjuti, realistis dan tepat waktu). Guru kemudian mempersiapkan tes berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah dikembangkan sebelumnya. Guru kemudian menentukan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran.

<sup>33</sup> Lailatul Usriyah, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jawa Barat: Adanu Abimata 2021), 23-

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan adalah proses menghidupkan desain. Artinya jika desain Anda memerlukan software berupa multimedia pendidikan, maka diperlukan pengembangan multimedia. Demikian pula lingkungan belajar lain yang mendukung proses pembelajaran juga harus dipersiapkan pada tahap ini. Langkah penting dalam fase pengembangan ini adalah pengujian pra-penerapan. Tahap uji coba ini merupakan bagian dari langkah evaluasi ADDIE. Lebih tepatnya, penilaian formatif. Sebab hasilnya akan digunakan untuk memperbaiki sistem pembelajaran yang dikembangkan.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi merupakan langkah implementasi sebenarnya dari sistem pembelajaran yang dibuat. Artinya pada tahap ini segala sesuatunya telah dikembangkan sesuai peran atau fungsinya dan siap untuk dilaksanakan. Misalnya, jika Anda memerlukan program tertentu, Anda harus menginstal program tersebut. Jika Anda memerlukan perencanaan lingkungan, Anda juga perlu menata lingkungan Anda. Tindakan kemudian dilaksanakan sesuai dengan skenario atau desain awal.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi merupakan proses menentukan apakah sistem pembelajaran yang Anda buat berhasil sesuai harapan awal. Faktanya, tahap evaluasi dapat dilakukan melalui salah satu dari empat tahap yang

disebutkan di atas. Penilaian yang dilakukan pada masing-masing keempat tahapan di atas disebut penilaian formatif karena tujuannya adalah untuk memenuhi kebutuhan peninjauan. Misalnya, selama tahap desain, beberapa bentuk evaluasi formatif, seperti tinjauan ahli, mungkin diperlukan untuk memberikan wawasan tentang desain yang sedang dibuat.

### **C. Uji Coba Produk**

Uji coba produk diterapkan sebagai dasar untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan dan mengetahui kelayakan media video animasi. Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan video animasi pada materi norma yang ada di masyarakat dalam pengembangan produk ini terdapat ahli media, ahli materi dan uji coba pengguna. Kemudian pada hasil akhir ada pada tahap revisi yang bertujuan untuk di sempurnakan. Setelah dilakukan modifikasi terhadap produk akhir, maka media video animasi berbasis *Flipaclip* siap diuji kepada siswa kelas IV-E MIN-1 Banyuwangi.

### **D. Desain Uji Coba**

Pada tahap desain, produk disiapkan sesuai desain yang direncanakan dan kemudian diuji. Pengujian desain dilakukan dengan tujuan untuk memastikan bahwa desain mencapai tujuannya dan menemukan kesalahan yang memerlukan koreksi atau revisi.

## 1. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis flipaclip yang terdiri atas penilaian oleh ahli media, materi dan respon siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi. Tujuan dari subjek uji coba adalah untuk mengetahui kevalidan produk dari ahli media, ahli materi.

### a. Ahli Materi

Ahli materi pada uji coba subjek penelitian diwakilkan kepada seorang dosen yang berpengalaman dan menguasai materi Pendidikan Pancasila (PP). Validator ahli materi adalah Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd., yang dimana beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah PKn MI/SD.

### b. Ahli Media

Ahli media pada uji coba subjek penelitian diwakilkan kepada seorang dosen yang berpengalaman dan menguasai bidang media pembelajaran. Validator ahli media adalah Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd., yang dimana beliau merupakan dosen pengampu mata kuliah pengembangan bahan ajar SD/MI.

### c. Siswa

Subjek uji coba dilakukan kepada siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi yang berjumlah 24 siswa.

## 2. Jenis data

Jenis data yang dipergunakan peneliti mencakup data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ialah data yang berupa bilangan yang diperoleh dari validator (materi, media, pengguna) serta responden siswa kelas IV-E MIN 1 Banuwangi guna menentukan kelayakan media video animasi. Untuk data kualitatif adalah data berbentuk komentar, saran dan masukan yang diberikan oleh validator dan siswa secara tertulis maupun tidak.

## 3. Instrumen Pengumpulan Data

### a. Wawancara

Wawancara yang perlu dilakukan yaitu dengan guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila yang ada di kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi yaitu Bapak Tamanuri, S. Pd., untuk memperoleh data kualitatif yaitu keadaan peserta didik ketika pembelajaran di kelas IV-E, reaksi guru terhadap materi yang dikembangkan dan dilaksanakan sebelumnya dan tentang kurikulum yang digunakan pada kelas IV-E. Peneliti juga mewawancarai salah satu peserta didik kelas IV-E yaitu Zahra Annisak tentang respon mengenai media dan penggunaan media pembelajaran yang digunakan untuk pembelajaran sebelumnya.

### b. Observasi

Peneliti melakukan observasi di MIN 1 Banyuwangi dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran yang digunakan pada lembaga tersebut, serta untuk mengetahui kondisi

peserta didik ketika sarana dan prasarana digunakan pada saat proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk melihat apa yang dibutuhkan peserta didik dalam proses pembelajaran berlangsung, sehingga peneliti melakukan penelitian dan pengembangan khususnya pada media video animasi berbasis *Flipaclip* sebagai media pembelajaran pendamping.

Data observasi yang diperoleh peneliti terkait perumusan masalah yang diambil yaitu tentang media pembelajaran video animasi berbasis *Flipaclip* yang ada di lembaga tersebut yang sudah tersedia atau belum.

c. Angket

Penggunaan angket pada penelitian ini bertujuan untuk mengumpulkan data kelayakan media pembelajaran video animasi berbasis pribadi yang kemudian dibagikan kepada ahli media yaitu

Bapak Dr. Nino indrianto, M. Pd., ahli materi yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd., guru pamong kelas IV-E yaitu Bapak Tamanuri, S. Pd., dan para siswa kelas IV-E yang berada di MIN 1 Banyuwangi. Penelitian pengembangan ini menggunakan berbagai aspek validasi dengan kriteria penilaian yang akan diuraikan di bawah ini:

**Tabel 3.1**  
**Angket Penilaian Ahli Materi**

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
1.	Kesesuaian video pembelajaran materi norma-norma yang berlaku di masyarakat dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
2.	Kesesuaian materi norma-norma yang berlaku di masyarakat dengan isi video animasi	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
3.	Kesesuaian materi dalam tingkat SD/MI	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
4.	Kesesuaian gambar untuk mempelajari materi	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
5.	Kesesuaian media video animasi dengan tujuan pembelajaran	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
6.	Kesesuaian antara judul dan isi materi	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
7.	Penyajian materi dapat menarik minat belajar bagi siswa.	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
8.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
9.	Pemilihan kata yang sesuai dengan materi yang disampaikan.	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai
10.	Secara keseluruhan media video animasi materi norma-norma yang berlaku di masyarakat layak digunakan pada pembelajaran PPKN.	Sangat sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat tidak sesuai

**Tabel 3.2**  
**Angket Penilaian Ahli Media**

No	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Kebahasaan</b>						
1.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
2.	Penggunaan bahasa yang baik dan sesuai dengan tingkat SD/MI	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
3.	Penggunaan bahasa baku	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
<b>Aspek penilaian fisik</b>						
4.	Kemenarikan tampilan gambar video	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
5.	Kualitas sajian video	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
6.	Kejelasan penyampaian materi	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
<b>Aspek gambar</b>						
7.	Kualitas tampilan video	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
8.	Kejelasan urutan scene	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
<b>Aspek Kemudahan Pengguna</b>						
9.	Usabilitas (Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoprasian)	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai
10.	Kompatibilitas (Media dapat dijalankan pada hardware dan software yang ada.	Sangat Sesuai	Sesuai	Cukup Sesuai	Tidak Sesuai	Sangat Tidak Sesuai

**Tabel 3.3**  
**Angket Respon Siswa**

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda merasa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media video animasi?		
2.	Apakah dengan adanya media video animasi anda lebih tertarik untuk belajar?		
3.	Apakah anda lebih mengerti dengan penjelasan guru dalam penyampaian materi yang ada didalam video tersebut?		
4.	Apakah media video animasi dapat dilihat dengan jelas?		
5.	Apakah penyampaian materi dengan menggunakan media video animasi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penyampaian materi tanpa menggunakan media video animasi?		
6.	Apakah video ini lebih membantu dibandingkan metode pengajaran lainnya?		
7.	Apakah penjelasan tentang pengertian norma dalam video ini jelas?		
8.	Apakah Anda mengerti contoh-contoh norma yang diberikan dalam video?		
8.	Melalui penggunaan media video animasi menjadikan saya lebih menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN).		
9.	Apakah suara narator dan dialog dalam video jelas?		
10.	Apakah Anda menyukai kualitas animasi dan desain karakter dalam video?		

d. Dokumentasi

Dokumen yang dicari pada penelitian ini yaitu berupa dokumentasi modul ajar, instrumen penilaian ahli media yaitu Bapak Dr. Nino indrianto, M. Pd., ahli materi yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd., guru pamong kelas IV-E ya itu Bapak Tamanuri, S. Pd., dan para siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi. Dokumentasi

berupa foto terkait dengan pelaksanaan penerapan media video animasi berbasis *Flipaclip* di kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi, pengisian penilaian angket yang dilakukan oleh siswa dan guru pamong kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Berikut analisis data yang digunakan antara lain :

##### a. Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif diperoleh dari hasil observasi dan wawancara pada kegiatan pembelajaran di kelas IV MIN 1 Banyuwangi untuk mengetahui kelayakan media video animasi. hasil dokumentasi sebagai penguatan penelitian, saran dan masukan dari validator para ahli digunakan untuk melakukan sebuah revisi pada produk yang dikembangkan.

##### b. Analisis Data Kuantitatif deskriptif

Pada analisis data kuantitatif deskriptif ini diperoleh dari angket dan hasil belajar peserta didik. Data angket yang diperoleh akan dianalisis untuk mendapatkan gambaran mengenai pengembangan produk dan pada analisis data kuantitatif deskriptif ini mencakup pada analisis kelayakan produk.

c. Analisis Data Penilaian Ahli

Analisis data pada proses validasi menguji kelayakan media pembelajara video animasi adalah ahli media dan ahli materi untuk menguji kelayakan media pembelajaran. Dari penilaian angket ahli menggunakan perolehan skor rata-rata dari tiap respon, digunakan kriteria pengukuran yang telah dirancang dalam penelitian ini. Pengolahan data validasi untuk menentukan tingkat kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>34</sup>

$$V\text{-ah} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

V-ah = Validasi ahli (Nilai Persentase)

V-pg = Validasi pengguna/guru

TSe : Total skor empirik (Nilai hasil validasi)

TSh : Total skor yang diharapkan

Selanjutnya hasil presentase yang didapat bisa disesuaikan dengan tabel kriteria uji kelayakan

**Tabel 3.4 Kriteria Uji Kelayakan**

<b>Kriteria</b>	<b>Klasifikasi</b>
81% - 100%	Sangat menarik, bisa digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Cukup menarik, bisa digunakan namun perlu revisi kecil
41% - 60%	Kurang menarik, disarankan tidak digunakan, dan perlu revisi besar
21% - 40%	Tidak menarik, dan tidak dapat digunakan
1% - 20%	Sangat tidak menarik dan tidak dapat digunakan

<sup>34</sup> Sandu Siyoto & Ali Sodik, "Dasar Metodologi Penelitian, Yogyakarta Literasi Media Publishing, 2015), 9

d. Analisis Data Penilaian Respon Pendidik dan Peserta Didik

Teknik analisis data ini bertujuan untuk mengukur seberapa praktis media yang telah dibuat, digunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$NPr = \frac{TS_e}{TS_{max}} \times 100\%$$

Keterangan:

NPr = Nilai proses

TS-e = Total Skor empirik (skor perolehan peserta didik)

TS-max = Total skor maksimum yang diharapkan

Selanjutnya hasil presentase yang didapat bisa disesuaikan dengan tabel kriteria kepraktisan produk:

**Tabel 3.5**  
**Kriteria Kepraktisan Produk**

Kriteria	Klasifikasi
81% - 100%	Sangat menarik, bisa digunakan tanpa revisi
61% - 80%	Cukup menarik, bisa digunakan namun perlu revisi kecil
41% - 60%	Kurang menarik, disarankan tidak digunakan, dan perlu revisi besar
21% - 40%	Tidak menarik, dan tidak dapat digunakan
1% - 20%	Sangat tidak menarik dan tidak dapat digunakan

Analisis data pada proses pengumpulan data angket bertujuan untuk mengetahui respon pendidik peserta didik dengan menggunakan skala guttman. Skala guttman ialah skala yang digunakan untuk

menjawab dengan sifat tegas, jelas dan konsisten. Misalnya:  
Yakin/Tidak Yakin, Ya/Tidak, Benar/Salah.<sup>35</sup>

**Tabel 3.6**  
**Kriteria Penilaian**

<b>Skor</b>	<b>Kriteria</b>
1	Ya
0	Tidak



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

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

#### A. Penyajian Data Uji Coba

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian dan pengembangan atau dikenal dengan istilah R&D. Dalam pelaksanaannya mengacu pada model ADDIE yang memiliki rangkaian tahapan berupa analisis (*analysis*) untuk pengkajian awal, desain (*design*) untuk perancangan, pengembangan (*development*) untuk mengembangkan, implementasi (*implementation*) untuk penerapan, dan evaluasi (*evaluation*) untuk menilai hasil. Adapun hasil dari tahapan pada model ADDIE akan dijelaskan sebagai berikut.

##### 1. Hasil Analisis

Proses awal penelitian dimulai dengan tahap analisis dengan tujuan untuk mengumpulkan berbagai informasi terkait dengan masalah dan kebutuhan lapangan yang nanti hasilnya dapat dicarikan langkah penyelesaiannya. Terdapat beberapa analisis yang perlu diperhatikan pada proses pengkajian awal, diantaranya:

##### a. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakter peserta didik bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara belajar yang disukai peserta didik sesuai dengan kemampuan siswa. Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru wali kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi, Pada saat proses pembelajaran dimulai peserta didik cukup aktif. Namun, ketika guru memberikan

motivasi atau dorongan tertentu tingkat aktifnya akan meningkat. Hal ini sesuai dengan tahap perkembangan anak sekolah dasar pada periode operasional konkret.<sup>36</sup> Dimana mereka membutuhkan rangsangan yang realistis untuk meningkatkan proses pembelajaran. Seperti yang dikatakan Bapak Tamanuri dalam wawancaranya:

“Siswa kelas IV-E itu lebih aktif daripada kelas IV yang lain mbak. Apalagi pada saat proses belajar mengajar berlangsung”<sup>37</sup>

b. Analisis kebutuhan peserta didik

Analisis kebutuhan siswa di kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi bertujuan untuk mengetahui karakter dan keaktifan siswa selama pembelajaran, memahami bagaimana pemberian rangsangan meningkatkan partisipasi aktif mereka, serta menyesuaikan strategi pembelajaran dengan tahap perkembangan konkret siswa sekolah dasar, sehingga guru dapat merancang pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Seperti yang dikatakan Bapak Tamanuri dalam wawancaranya:

“Selama proses pembelajaran guru tidak sering menggunakan media. Tetapi beberapa kali guru menggunakan gambar yang dibuat sendiri dan dicetak atau menggunakan benda-benda yang ada disekitar kelas. Kalau menggunakan media video mungkin hanya beberapa guru yang bisa menerapkan”

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal, di kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi, guru telah menggunakan media pembelajaran,

<sup>36</sup> Nino Indrianto and Kurniawati, “Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students’ Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember,” *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020): 290, <https://doi.org/10.29407/jpdn.v5i2.13836>.

<sup>37</sup> Tamanuri, diwawancara oleh penulis, Banyuwangi, 23 September 2024

meskipun dalam bentuk sederhana. Guru memanfaatkan benda-benda di sekitar kelas sebagai media. Ketersediaan media di MIN 1 Banyuwangi cukup memadai, namun pemanfaatan dan penggunaannya masih kurang bervariasi.

c. Analisis Materi Pelajaran Pendidikan Pancasila

Analisis materi Pelajaran dilaksanakan agar dapat memahami tujuan pembelajaran pada tiap mata pelajaran. Seperti dalam pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV mencakup pancasila, hak dan kewajiban, keragaman budaya, persatuan, aturan dan norma.

Setelah melihat cara belajar peserta didik, kami menemukan bahwa materi pelajaran harus dibuat lebih sederhana agar siswa mudah mengerti dan memahami. Ketika terdapat materi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari membuat peserta didik lebih semangat pada saat belajar berlangsung. Penggunaan media pembelajaran seperti video animasi dalam kegiatan belajar mengajar membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti pelajaran.

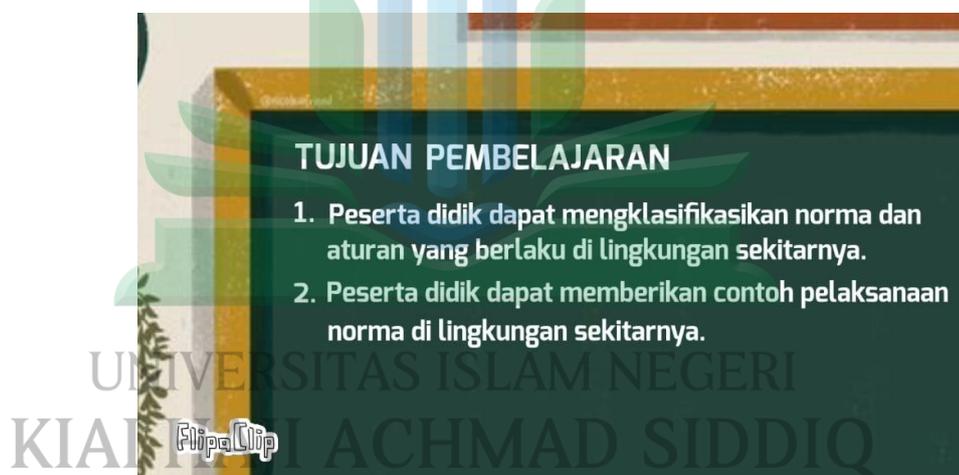
## 2. Hasil Desain

Media video animasi berbasis *Flipaclip* dikembangkan berdasarkan hasil dari penelitian yang menyangkut karakteristik dan kebutuhan peserta didik serta materi pelajaran Pendidikan Pancasila (PP). Dalam belajar mata pelajaran pendidikan pancasila siswa membutuhkan contoh nyata yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Mereka akan lebih mudah memahami materi pelajaran yang menggunakan gambar, video, dan

animasi. Langkah yang akan dilakukan pada tahap desain dengan merumuskan tujuan pembelajaran dan merancang media yang akan dikembangkan, yaitu media video animasi berbasis *Flipaclip*.

a. Rumusan Tujuan Pembelajaran

Pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi “Norma-Norma yang Berlaku di Masyarakat”. Rumusan tujuan pembelajaran disusun dengan mengacu pada kompetensi-kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa ketika belajar dengan menggunakan media video animasi berbasis *Flipaclip*.

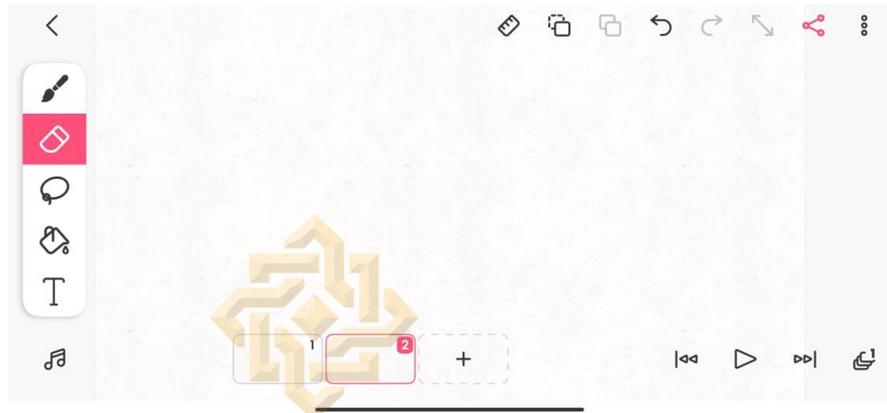


Gambar 4.1  
Tujuan Pembelajaran

b. Pembuatan Media Video Berbasis *Flipaclip*

FlipaClip adalah aplikasi animasi berbasis frame-by-frame yang memungkinkan pengguna membuat animasi 2D melalui HP atau tablet. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pembuatan animasi dengan konsep flipbook digital atau membuat gambar di buku, lalu

digerakkan satu persatu. Adapun fitur-fitur yang ada pada aplikasi *Flipaclip* dan kegunaannya sebagai berikut:



Gambar 4.2  
Tampilan Aplikasi *Flipaclip*

#### a. Fitur Menggambar

Fitur ini berfungsi seperti pensil, pulpen, spidol atau kuas dengan pilihan warna dan ketebalan.

Fitur ini berfungsi sebagai penghapus foto dengan ketebalan yang dapat disesuaikan.

Layer sistem bertujuan sebagai pusat fokus gambar sebelum melakukan operasi seperti memperkecil, memperbesar, menyalin, mengubah posisi, dll.

Fitur ini berfungsi sebagai cat untuk mewarnai gambar yang diinginkan.

Fitur ini untuk menambah teks dengan font pilihan.

Fitur ini berfungsi sebagai penggaris untuk membantu pengguna membuat fotonya menjadi lebih lurus dan tajam.

### b. Fitur Animasi



Ini adalah fungsi penyalinan untuk gambar dan bingkai.



Fitur ini dapat digunakan untuk membatalkan dan mengulang.



Fitur ini berfungsi menambahkan suara atau backsound.

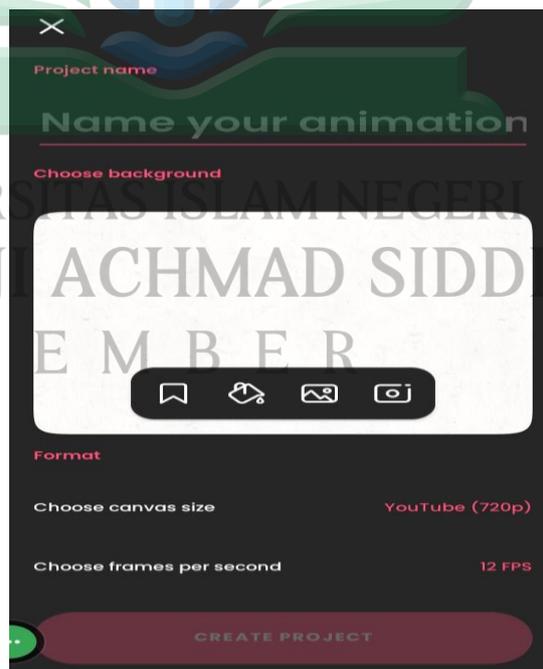


Fitur ini berfungsi sebagai penambah frame.



Fitur ini digunakan untuk memutar animasi pada frame yang dihasilkan.

Pada penggunaan aplikasi *Flipaclip* disarankan menggunakan HP atau tablet yang memerlukan koneksi internet. Untuk masuk ke aplikasinya juga membutuhkan akun email agar projek yang dibuat bisa disimpan.



Gambar 4.3

Langkah awal pembuatan video animasi berbasis *Flipaclip*

### 3. Hasil Pengembangan

#### a. Pembuatan Media Video Berbasis *Flipaclip*

Penggunaan aplikasi *Flipaclip* bisa dilakukan oleh seorang pemula. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan dan pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* antara lain:

##### 1) Pembuatan naskah video

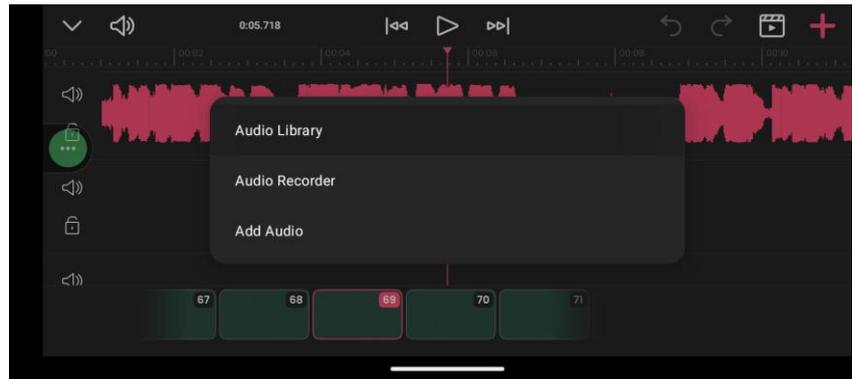
Proses pembuatan naskah divideo ini mengambil dari materi pelajaran pendidikan pancasila kelas IV yang bertema “Norma-norma yang berlaku di masyarakat”. Materi yang sudah dirancang kemudian diberikan kepada dosen validator ahli materi.

##### 2) Pembuatan sketsa gambar

Dalam pembuatan sketsa adegan-adegan yang akan dibuat bisa mengambil referensi atau contoh-contoh gambar seperti pada aplikasi pinterst. Pada aplikasi pinterst juga bisa untuk mencari referensi background atau latar yang sesuai dengan selera kita. Setelah selesai mencari gambar, objek, background selanjutnya merancang karakter yang akan ditampilkan.

##### 3) Penambahan audio

Langkah yang dilakukan sebelum pembuatan animasi adalah penambahan audio unuk menambahkan efek suara agar ketika proses pembuatan animasi lebih mudah dilakukan. Tambahkan juga musik latar atau *backsound* untuk menambah semangat bagi para pendengar.



Gambar 4.4  
Penambahan audio

#### 4) Proses pembuatan animasi

Pada saat proses pembuatan animasi langkah pertama adalah membuka aplikasi *Flipaclip*. Buat proyek baru kemudian menggambar frame ke frame sesuai dengan storyboard. Berikan warna pada gambar. Atur juga gerak gerik antar frame agar gambar terlihat bergerak ketika gambar tersebut digabungkan.

#### 5) Proses editing

Periksa seluruh animasi yang telah dibuat dan memperbaiki bagian yang terlihat kurang sempurna. Atur waktu agar video tidak terlalu panjang. Sesuaikan kecepatan animasi dengan efek suara agar terlihat serasi.

#### 6) Penyelesaian akhir

Periksa hasil akhir video animasi yang dibuat. Ketika sudah terlihat sempurna, ekspor video dalam format yang sesuai.

#### 7) Validasi media

Tahap terakhir adalah tahap validasi media dengan menunjukkan hasil pembuatan video animasi ke dosen

pembimbing. Meminta masukan dan melakukan perbaikan sesuai saran dan mendapatkan persetujuan akhir.

b. Validasi Kelayakan Produk

Sebelum media pembelajaran diterapkan kepada peserta didik, media video animasi berbasis *Flipacip* harus diperiksa terlebih dahulu oleh para ahli untuk memastikan apakah media tersebut sudah layak atau belum. Adapun validator akan dilakukan oleh beberapa ahli pengembangan media video animasi berbasis *Flipalip* sebagai berikut:

**Tabel 4.1**  
**Validator Media Video Animasi Berbasis *Flipacip***

Nama Validator	Keahlian
M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd	Penguji materi
Dr. Nino Indrianto, M.Pd	Penguji media
Moh. Tamanuri, S.Pd	Penguji Praktikalitas

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi adalah tahapan keempat dalam penelitian pengembangan model ADDIE setelah tahapan pengembangan, yang dimana tahap implementasi ini diterapkan pada kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi. Media video animasi berbasis *Flipaclip* akan dicoba langsung kepada peserta didik untuk mengetahui apakah media ini cocok dipakai dalam proses pembelajaran atau tidak. Uji coba ini penting dilakukan agar kita yakin bahwa media video animasi berbasis *Flipaclip* bisa digunakan dengan baik saat belajar dikelas.

Pada tahap implementasi ini diuji cobakan di kelas IV-E dengan jumlah 24 siswa. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui tanggapan siswa

tentang seberapa praktis menggunakan media video animasi berbasis *Flipaclip*. Selain itu juga untuk melihat apakah media ini sudah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan.

Proses pembelajaran berlangsung dalam beberapa sesi pertemuan. Pada sesi pertama, peneliti mengamati bagaimana guru mengajar dan interaksi siswa kelas IV-E dalam mata pelajaran pendidikan pancasila. Selanjutnya di pertemuan berikutnya, peneliti memberikan materi bab 2 tentang norma yang berlaku di masyarakat menggunakan media video animasi berbasis *Flipaclip* sebagai uji coba dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.



UNIVERSITAS  
KIAI HAJI A

Gambar 4.5

Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Flipaclip*

Pada saat video pembelajaran diputar, para siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi antusias mendengarkan dan memperhatikan dengan seksama. Mereka tampak terpuukau dengan tampilan animasi berbasis *Flipaclip* yang menarik dan mudah dipahami. Beberapa siswa bahkan

mencatat poin-poin penting yang disampaikan dalam video tersebut. Suasana kelas menjadi lebih hidup karena siswa aktif memberikan respons dan mengajukan pertanyaan terkait materi norma yang ditayangkan. Penggunaan media video animasi berbasis *Flipaclip* ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi terhadap materi pelajaran pendidikan pancasila yang disampaikan.

Setelah pemutaran video selesai, siswa kelas IV-E dapat dengan mudah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh peneliti terkait materi yang baru saja mereka pelajari. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Flipaclip* berhasil membantu siswa dalam memahami konsep norma dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif.



**Gambar 4.6**  
**Pengisian Angket dan Penilaian Siswa**

Setelah pemutaran video selesai, peneliti membagikan angket penilaian kepada siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi untuk mengetahui respon mereka terhadap media pembelajaran video animasi berbasis Flipaclip yang telah ditayangkan. Pengumpulan data melalui angket ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Para siswa dengan tekun mengisi setiap item pertanyaan yang ada dalam angket tersebut. Selain siswa, guru juga diberikan angket untuk mendapatkan penilaian dari perspektif pengajar. Adapun hasil respon dari siswa dan guru dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 4.2**  
**Respon Peserta Didik**

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Adiba Kirania R.	10	0	10	100
2.	Afina Alana Qolbi	10	0	10	100
3.	Aisya Maharani S.	10	0	10	100
4.	Azka Calief Ramadan	10	0	10	100
5.	Berlian Addilla S.	10	0	10	100
6.	Dzakira Mutiara Sakhi	10	0	10	100
7.	Fadhil Abbiyyu Pesulima	10	0	10	100
8.	Fikri Ainur Rofi	9	1	9	90
9.	Fikri Tamyis	10	0	10	100
10.	Fizi Aghniya Salsa Bila	10	0	10	100
11.	Gisella Yumika A.S	10	0	10	100
12.	Izzatunnisa Alkhaira	10	0	10	100
13.	Jedi Izzat Azhaire	10	0	10	100
14.	M. Mirza Adam	10	0	10	100
15.	M. Sayyid Atnallah	9	1	9	90
16.	M. Yaldan Tsaqir	10	0	10	100
17.	Mikhuyla Zahira Azkiya	10	0	10	100
18.	Mohammad Akbar	9	1	9	90

	Abidzar				
19.	Muhammad Hanif S.	9	1	9	90
20.	Naura Shila R.A	10	0	10	100
21.	Sabhian Maulana Malik	10	0	10	100
22.	Wirasena Samudra B.	10	0	10	100
23.	Yunus Aqila Tsaqif	9	1	9	90
24.	Zahra Annisak N.A	10	0	10	100
<b>Total Skor yang Diperoleh</b>		<b>1.350</b>			

## 5. Hasil Evaluasi

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir dalam model penelitian ADDIE. Tahap ini dilakukan untuk melihat apakah penelitian ini berhasil atau tidak. Caranya dengan membandingkan nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila tentang materi Norma-norma yang berlaku di masyarakat. Hasil evaluasi ini juga bertujuan untuk:

- 1) Mendapat masukan dari pengguna media
- 2) Memperbaiki kekurangan yang ada pada media
- 3) Memastikan tujuan pembuatan media sudah tercapai, terutama dalam pembelajaran pendidikan pancasila menggunakan media animasi berbasis *Flipaclip*
- 4) Mengetahui tingkat keberhasilan penelitian ini

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, media video animasi berbasis *Flipaclip* untuk pembelajaran pendidikan pancasila di Kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi terbukti bagus dan bisa digunakan dalam pembelajaran.

## B. Analisis Data

Tujuan dari analisis data adalah untuk mendapatkan gambaran hasil akhir dari percobaan yang telah dilakukan. Tingkat kelayakan media video animasi berbasis *Flipaclip* dapat diketahui melalui serangkaian pengujian. Penilaian kualitas media video animasi berbasis *Flipaclip* dilakukan melalui validasi oleh para ahli dan uji coba pada siswa. Hasil lengkap dari pengujian akan dijabarkan sebagai berikut.

### 1. Analisis Kelayakan

Kelayakan hasil validasi dapat dibuktikan melalui analisis data yang dilakukan oleh dua orang ahli validator. Validator pertama adalah ahli materi pembelajaran, yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh yang merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Mandasarh Ibtidaiyah dan mengajar mata kuliah PKN MI/SD. Sementara itu, validator kedua Bapak Dr. Nino Indrianto yang bertindak sebagai ahli media pembelajaran yang juga merupakan dosen PGMI dan mengampu mata kuliah Pengembangan Bahan Ajar MI/SD. Hasil penilaian dari kedua validator tersebut dapat dilihat pada tabel verifikasi berikut ini:

#### a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 24 September 2024.

Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen PGMI yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd. Didalam angket validasi ahli materi terdapat 2 aspek penilaian yaitu ketepatan materi dan Kejelasan dan kesesuaian konten. Berikut adalah tabel validasi ahli materi

**Tabel 4.3**  
**Validator Ahli Materi**

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A. Ketepatan Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi norma-norma yang berlaku di masyarakat yang ada pada capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.	√				
2.	Kesesuaian media video animasi dengan tujuan pembelajaran.	√				
3.	Video animasi menyajikan informasi tentang norma-norma yang berlaku di masyarakat dengan akurat.	√				
4.	Video mencakup berbagai jenis norma yang relevan dan penting untuk dipahami oleh siswa kelas 4.	√				
<b>B. Kejelasan dan Kesesuaian Konten</b>						
5.	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa kelas 4		√			
6.	Video menggunakan contoh dan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.		√			
7.	Video mencakup semua aspek penting dari norma-norma yang diajarkan tanpa meninggalkan informasi krusial.		√			
8.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.		√			
9.	Pemilihan kata yang sesuai dengan materi yang disampaikan.		√			
10.	Secara keseluruhan media video animasi materi norma-norma yang berlaku di masyarakat layak digunakan pada pembelajaran PPKN.		√			
<b>Total Skor Empirik (Tse)</b>		<b>44</b>				

Pengolahan data validasi untuk menentukan tingkat kelayakan

menggunakan rumus sebagai berikut:<sup>38</sup>

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

$$V\text{-ah} = \frac{44}{46} \times 100\% = 95,65$$

<sup>38</sup> Sandu Siyoto dan Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, (Yogyakarta Literasi Media Publishing, 2015), 9

Penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa menghasilkan persentase 95,65 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak dan dapat langsung digunakan tanpa perlu perbaikan. Adapun masukan yang diberikan oleh validator ahli materi adalah penambahan contoh materi yang mencakup materi norma-norma yang berlaku di masyarakat dan penambahann lembar kerja peserta didik.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dengan adanya revisi yaitu dengan menyertakan buku panduan penggunaan media *Flipaclip*, halaman depan berisi identitas lengkap disertai logo, suara kurang ceria. Validasi ahli materi dilakukan oleh salah satu dosen PGMI yaitu Bapak Dr. Nino Indrianto, M.Pd. Didalam angket ahli media terdapat penilaian dari 3 aspek yaitu aspek desain tampilan, aspek kualitas konten, dan aspek kemudahan penggunaan. Berikut adalah tabel validasi ahli materi.

**Tabel 4.4**  
**Validasi Ahli Media**

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
1.	Tampilan video animasi menarik dan sesuai untuk anak-anak tingkat SD.	√				
2.	Tata letak dan penempatan elemen visual (gambar, teks) mudah dipahami oleh anak-anak.	√				
3.	Penggunaan warna dalam video animasi sesuai dengan dunia anak-anak dan tidak berlebihan.	√				
4.	Penggunaan suara, musik, dan efek audio		√			

	mendukung suasana pembelajaran.				
<b>Aspek Kualitas Konten</b>					
5.	Konten yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman anak SD.	√			
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh anak-anak.	√			
7.	Video animasi mampu menjelaskan konsep pelajaran dengan sederhana dan jelas.	√			
8.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SD.	√			
<b>Aspek Kemudahan Penggunaan</b>					
9.	Instruksi penggunaan media video animasi sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak.			√	
10.	Media dapat diakses melalui perangkat yang biasa digunakan anak-anak (laptop, tablet, smartphone).	√			

Pengolahan data validasi untuk menentukan tingkat kelayakan

menggunakan rumus sebagai berikut:

$$V\text{-ah} = \frac{T\text{Se}}{T\text{Sh}} \times 100\%$$

$$V\text{-ah} = \frac{47}{49} \times 100\% = 95,91$$

Penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa menghasilkan persentase 95,91 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak. Adapun masukan yang diberikan oleh validator ahli media adalah perlu dibuatkan buku penggunaan media, penambahan halaman depan yang berisikan identitas lengkap, dan pergantian suara menjadi lebih ceria dan komunikatif.

## 2. Analisis Kepraktisan

### a. Hasil Respon guru

Validasi ahli praktikalitas dilakukan oleh guru wali kelas IV-E

MIN 1 Banyuwangi, yaitu Bapak Moh. Tamanuri, S.Pd. Ahli

praktikalitas akan menilai produk yang akan dikembangkan yaitu media video animasi berbasis *Flipaclip*. Pada angket ahli praktikalitas terdapat 4 aspek dalam penilaian yaitu aspek kualitas visual dan audio, aspek kesesuaian dengan materi pembelajaran, aspek keterlibatan dan motivasi siswa, dan aspek penggunaan media didalam kelas. Berikut adalah tabel validasi ahli materi

**Tabel 4.5**  
**Validasi Ahli Praktikalitas**

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Kualitas Visual dan Audio</b>						
1.	Kualitas visual dari video animasi .	√				
2.	Kualitas audio (suara dan musik) dari video tersebut.	√				
3.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	√				
<b>Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran</b>						
4.	Konten video animasi sesuai dengan materi yang diajarkan.	√				
5.	Seberapa efektif video animasi tersebut dalam membantu siswa memahami materi.	√				
6.	Penerapan media video animasi cocok digunakan pada pelajaran PPKN	√				
<b>Keterlibatan dan Motivasi Siswa</b>						
7.	Penerapan video animasi mampu menarik perhatian siswa.	√				
8.	Penerapan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	√				
<b>Penggunaan dalam Kelas</b>						
9.	Kemudahan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.	√				
10.	Durasi video animasi tersebut sesuai dengan waktu pembelajaran yang tersedia.		√			

Rumus yang digunakan pada hasil respon guru adalah

$$V\text{-pg} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

$$V\text{-pg} = \frac{49}{50} \times 100\% = 98$$

Penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa menghasilkan persentase 98 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran ini masuk dalam kategori sangat layak.

b. Hasil Respon Peserta Didik

Penggunaan instrumen angket respon siswa dimaksudkan bertujuan untuk memperoleh tanggapan dan ketertarikan mereka, sekaligus mengukur seberapa praktis penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *Flipclip*.

**Tabel 4.6 Hasil Respon Peserta Didik**

No	Nama	Penilaian Indikator		Jumlah Skor	Nilai
		1	0		
1.	Adiba Kirania R.	10	0	10	100
2.	Afina Alana Qolbi	10	0	10	100
3.	Aisya Maharani S.	10	0	10	100
4.	Azka Calief Ramadan	10	0	10	100
5.	Berlian Addilla S.	10	0	10	100
6.	Dzakira Mutiara Sakhi	10	0	10	100
7.	Fadhil Abbiyyu Pesulima	10	0	10	100
8.	Fikri Ainur Rofi	9	1	9	90
9.	Fikri Tamyis	10	0	10	100
10.	Fizi Aghniya Salsa Bila	10	0	10	100
11.	Gisella Yumika A.S	10	0	10	100
12.	Izzatunnisa Alkhaira	10	0	10	100
13.	Jedi Izzat Azhaire	10	0	10	100
14.	M. Mirza Adam	10	0	10	100
15.	M. Sayyid Atnallah	9	1	9	90
16.	M. Yaldan Tsaqiir	10	0	10	100
17.	Mikhuyla Zahira Azkiya	10	0	10	100
18.	Mohammad Akbar Abidzar	9	1	9	90
19.	Muhammad Hanif S.	9	1	9	90
20.	Naura Shila R.A	10	0	10	100
21.	Sabhian Maulana Malik	10	0	10	100
22.	Wirasena Samudra B.	10	0	10	100
23.	Yunus Aqiila Tsaqif	9	1	9	90
24.	Zahra Annisak N.A	10	0	10	100
<b>Total Skor yang Diperoleh</b>		<b>2.350</b>			

Rumus yang digunakan pada hasil respon peserta didik adalah

$$NPr = \frac{TSe}{TSmax} \times 100\%$$

$$NPr = \frac{2.350}{2.450} \times 100\% = 95,9$$

Berdasarkan data yang tersaji dalam tabel, tingkat respon peserta didik mencapai 95,9. Perolehan nilai yang sangat tinggi ini memvalidasi bahwa media pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan, juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat baik untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

**Tabel 4.7**  
**Hasil Validasi**

No	Validator	Nilai	Kriteria
1.	Validator ahli materi	95,65	Sangat Layak
2.	Validator ahli media	95,91	Sangat Layak
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>95,78</b>	Sangat Layak

Analisis data dari kedua validator menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan persentase masing-masing validator memberikan nilai 95,65 dan 95,91 dengan hasil rata-rata 95,78. Berdasarkan kriteria uji kelayakan media, menempatkan media pembelajaran video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan kategori sangat layak digunakan dalam uji kelayakan media.

### C. Revisi Produk

Dalam proses pengembangannya, media pembelajaran video animasi berbasis *Flipaclip* telah melalui tahap validasi oleh para ahli. Berbagai saran

perbaikan yang diberikan telah diimplementasikan sebagaimana terlihat pada perbandingan tampilan berikut.

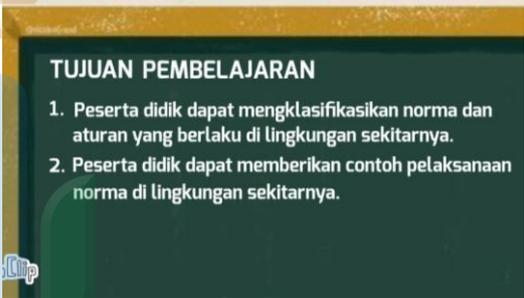
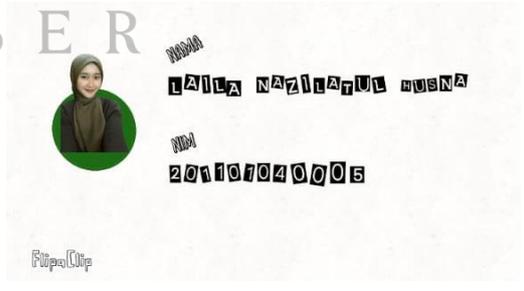
**Tabel 4.8**  
**Revisi Arahan Validator Ahli Materi**

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
<p><b>Materi Pembelajaran</b></p> <p><b>A. Pengertian Norma</b> Norma adalah aturan yang harus dipatuhi oleh setiap manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas kehidupannya baik dalam kehidupan di keluarga masyarakat maupun di kehidupan berbangsa dan bernegara. Norma di bagi menjadi 4, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Norma Agama</li> <li>2. Norma Kesusilaan</li> <li>3. Norma Kesopanan</li> <li>4. Norma Hukum</li> </ol> <p><b>B. Bentuk-Bentuk Norma</b></p> <p>1. Norma Agama Norma agama yaitu ketentuan hidup manusia yang bersumber dari ketentuan Tuhan yang Maha Esa yang tercantum dalam kitab suci setiap agama. salah satu contoh dari norma agama adalah ketika kita sudah mendengar adzan berkumandang kita harus segera mengambil wudhu dan melaksanakan sholat.</p>  <p>Gambar 1.2 Sebelum melaksanakan sholat seorang anak melaksanakan wudhu terlebih dahulu. Sumber: https://www.kemendiknas.go.id</p>	<p>Penambahan contoh materi norma agama</p>	<p><b>Materi Pembelajaran</b></p> <p><b>A. Pengertian Norma</b> Norma adalah aturan yang harus dipatuhi oleh setiap manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas kehidupannya baik dalam kehidupan di keluarga masyarakat maupun di kehidupan berbangsa dan bernegara. Norma di bagi menjadi 4, yaitu :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Norma Agama</li> <li>2. Norma Kesusilaan</li> <li>3. Norma Kesopanan</li> <li>4. Norma Hukum</li> </ol> <p><b>B. Bentuk-Bentuk Norma</b></p> <p>1. Norma Agama Norma agama yaitu ketentuan hidup manusia yang bersumber dari ketentuan Tuhan yang Maha Esa yang tercantum dalam kitab suci setiap agama. salah satu contoh dari norma agama adalah ketika kita sudah mendengar adzan berkumandang kita harus segera mengambil wudhu dan melaksanakan sholat, berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu.</p>  <p>Gambar 1.2 Sebelum melaksanakan sholat seorang anak melaksanakan wudhu, terlebih dahulu. Sumber: https://www.kemendiknas.go.id</p>
<p>2. Norma Kesusilaan Norma kesusilaan adalah ketentuan dalam pergaulan manusia yang bersumber dari hati nuraninya contoh norma kesusilaan seperti menolong teman yang kesulitan, tidak berkata kasar untuk menghina teman, keluar galat dari orang lain. kewajiban untuk berkata jujur setiap kali bergaul dengan orang lain. Orang tidak berkata jujur atau suka berbohong akan mendapatkan sanksi berupa perasaan bersalah di dalam hatinya ia akan terus menyesal karena telah berbohong kepada orang lain.</p>  <p>Gambar 1.3 Seorang anak membantu temannya yang kesulitan. Sumber: https://www.kemendiknas.go.id</p> <p>3. Norma Kesopanan Norma kesopanan adalah ketentuan dalam kehidupan manusia yang timbul dari hasil pergaulan manusia di dalam masyarakat. Contoh dari norma kesopanan yaitu, menghormati orang yang lebih tua.</p>	<p>Penambahan contoh materi norma kesusilaan dan kesopanan</p>	<p>2. Norma Kesusilaan Norma kesusilaan adalah ketentuan dalam pergaulan manusia yang bersumber dari hati nuraninya contoh norma kesusilaan seperti menolong teman yang kesulitan, tidak berkata kasar untuk menghina teman, keluarga atau orang lain. kewajiban untuk berkata jujur setiap kali bergaul dengan orang lain. Orang tidak berkata jujur atau suka berbohong akan mendapatkan sanksi berupa perasaan bersalah di dalam hatinya ia akan terus menyesal karena telah berbohong kepada orang lain.</p>  <p>Gambar 1.3 Seorang anak membantu temannya yang kesulitan. Sumber: https://www.kemendiknas.go.id</p> <p>3. Norma Kesopanan Norma kesopanan adalah ketentuan dalam kehidupan manusia yang timbul dari hasil pergaulan manusia di dalam masyarakat. Contoh dari norma kesopanan yaitu, menghormati orang yang lebih tua, berbicara dengan sopan, tidak boleh memotong pembicaraan orang lain, mengucapkan salam saat bertemu orang lain.</p>
	<p>Penambahan contoh norma</p>	

 <p>Gambar 1.4 Mendahulukan orang yang lebih tua Sumber: <a href="https://www.ipsid.com/145127">https://www.ipsid.com/145127</a></p> <p>4. Norma Hukum</p> <p>Norma hukum adalah aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh badan yang berwenang mengatur manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara contoh dari norma hukum adalah kita harus mematuhi aturan-aturan lalu lintas.</p>  <p>Gambar 1.5 Memakai seragam lengkap ketika di sekolah Sumber: <a href="https://www.ipsid.com/145127/1916">https://www.ipsid.com/145127/1916</a></p> <p>5</p>	<p>hukum</p>	 <p>Gambar 1.4 Mendahulukan orang yang lebih tua Sumber: <a href="https://www.ipsid.com/145127">https://www.ipsid.com/145127</a></p> <p>4. Norma Hukum</p> <p>Norma hukum adalah aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh badan yang berwenang mengatur manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara contoh dari norma hukum adalah kita harus mematuhi aturan-aturan lalu lintas, di sekolah para siswa wajib memakai seragam yang lengkap, mengurus dokumen asli seperti kartu keluarga, KTP, akta kelahiran dll.</p>  <p>Gambar 1.5 Memakai seragam lengkap ketika di sekolah Sumber: <a href="https://www.ipsid.com/145127/1916">https://www.ipsid.com/145127/1916</a></p> <p>5</p>
<p>Tidak ada</p>	<p>Penambahan lembar kerja peserta didik</p>	<p><b>Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)</b></p> <p>Kelompok : .....          Kelas : .....          Nama Anggota 1. ....          Kelompok 2. ....          3. ....          4. ....          5. ....          6. ....</p> <p>Ceritakan dua gambar berikut di depan kelas!</p>  <p>Gambar 1.6 Seorang siswa membantu kakak senjaya dengan gema Sumber: <a href="https://www.ipsid.com/145127/1916">https://www.ipsid.com/145127/1916</a></p>  <p>Gambar 1.7 Orang yang membusuk bangsa marah Sumber: <a href="https://www.ipsid.com/145127/1916">https://www.ipsid.com/145127/1916</a></p> <p>.....          .....          .....          .....          .....          .....</p> <p>6</p>
<p>Tidak ada</p>	<p>Penambahan barcode</p>	<p><b>Refleksi</b></p> <p>☀ Hari ini aku sudah belajar:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Memahami pengertian norma</li> <li>● Mengenal macam-macam norma</li> <li>● Menerapkan contoh-contoh norma</li> </ul> <p>☀ Tips Belajar</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>📖 Baca materi dengan teliti</li> <li>👁 Perhatikan contoh gambar</li> <li>📺 Tonton video Pembelajaran</li> <li>📝 Kerjakan soal</li> <li>🗣 Diskusikan dengan teman</li> </ul> <p>☀ Teknologi Pendukung</p> <p>Scan QR code untuk akses video pembelajaran</p> <p>Diskusi dan</p>  <p>10</p>

Revisi dari validator ahli materi meliputi penambahan contoh materi norma-norma yang berlaku di lingkungan sekitarnya yaitu terdapat contoh-contoh dari norma agama, norma kesusilaan, norma kesopana dan norma hukum. Lembar peserta didik, Penambahan barcode juga termasuk revisi dari validator ahli materi.

**Tabel 4.9**  
**Revisi Arahan Validator Ahli Media**

Sebelum Revisi	Saran	Sesudah Revisi
Tidak ada	Penambahan identitas	
Tidak ada	Penambahan Logo	
Tidak ada	Penambahan identitas diri	

Revisi dari validator ahli media meliputi penambahan tujuan pembelajaran, identitas diri yang meliputi nama, NIM dan logo Universitas KH. Siddiq Jember. Penggantian audio yang lebih ceria.

Dengan demikian dapat diraih kesimpulan bahwa berdasarkan hasil penelitian pengembangan media video animasi berbasis Flipaclip pada pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) peserta didik kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi, dapat ditarik beberapa kesimpulan. Proses pengembangan media pembelajaran ini dilaksanakan melalui model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan sistematis, yaitu Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Tahapan ini menghasilkan produk media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas IV-E, dimana konten animasinya dirancang untuk memudahkan pemahaman materi pendidikan pancasila.

Dari segi kelayakan, media video animasi berbasis Flipaclip ini telah melalui serangkaian validasi oleh para ahli. Hasil validasi dari ahli media menunjukkan bahwa aspek tampilan visual, audio, dan teknis memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan. Sementara itu, validasi dari ahli materi mengonfirmasi bahwa konten pembelajaran yang disajikan telah sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran pendidikan pancasila. Penilaian dari kedua validator tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran ini layak digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Terkait aspek praktikalitas, penggunaan media video animasi berbasis Flipaclip mendapatkan respons positif dari guru dan siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi. Hasil uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini mudah digunakan, efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan mampu

meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Kemudahan pengoperasian dan tampilan yang menarik menjadikan media ini sebagai solusi praktis dalam pembelajaran pendidikan pancasila, terutama dalam membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi animasi.



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

## BAB V

### KAJIAN DAN SARAN

#### A. Kajian Produk

Media pembelajaran video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan sebuah inovasi di bidang pendidikan yang memadukan teknologi, kreativitas, dan prinsip pembelajaran modern untuk memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dan menarik kepada siswa. *Flipaclip* menghadirkan terobosan baru dalam dunia pendidikan melalui video animasi yang memukau mata dan pikiran para siswa. Siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih hidup dan berwarna melalui video animasi *Flipaclip* yang menggabungkan unsur seni dan teknologi.

Didalam pelajaran pendidikan pancasila materi norma-norma yang berlaku dimasyarakat sangat penting dipahami karena menjadi pedoman berperilaku yang menciptakan keteraturan dan keharmonisan. Setiap orang perlu memahami dan menaati norma yang berlaku untuk menciptakan kehidupan yang lebih baik. Tantangan dalam pembelajaran norma-norma masyarakat terletak pada kebosanan siswa akibat cara mengajar yang kurang interaktif, serta sulitnya penerapan norma karena pengaruh lingkungan dan media sosial. Hal ini mendorong perlunya pembaruan metode mengajar yang lebih menarik dan kontekstual. Penggunaan video animasi berbasis *Flipaclip* menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam memahami materi norma-norma.

Media berbasis *Flipaclip* adalah aplikasi pembuat animasi yang memungkinkan pengguna membuat video animasi *frame by frame*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif berbasis digital dan mudah digunakan di hp, tablet ataupun komputer. Media video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan solusi inovatif dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Meskipun membutuhkan usaha dalam pembuatan, manfaatnya sangat signifikan dalam menciptakan pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Berdasarkan hasil kajian yang telah direvisi sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.

Pengembangan ini berbeda dengan pengembangan media sebelumnya. Perbedaan dari penelitian pertama ini adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada 10 langkah Borg & Gall, perbedaan dari penelitian kedua ini adalah menggunakan materi matematika yaitu animasi yang telah dikembangkan dalam *Software Animator*, subjek kelas 5 SDN babat jerawat 2. Perbedaan dari penelitian ketiga ini dan penelitian terdahulu adalah menggunakan model Hanafin dan Peck, digunakan pada mata pelajaran matematika. Perbedaan dari penelitian keempat dan penelitian terdahulu adalah penelitian ini menggunakan model pengembangan menggunakan Lee and Owens,

berbasis *Examples Non Examples Cooperative*, perbedaan dari penelitian kelima ini adalah pengembangan media video animasi berbasis *Doratoon*. Sedangkan Pengembangan media yang peneliti gunakan menggunakan media video animasi berbasis *Flipaclip*.

Proses pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Flipaclip* dimulai dengan langkah yang sangat mendasar. Pertama-tama, pengembang media harus mengunduh dan memasang aplikasi *Flipaclip* di ponsel atau tablet yang akan digunakan. Aplikasi ini bisa didapatkan secara gratis di Play Store untuk pengguna *Android* atau *App Store* untuk pengguna *iOS*.

Setelah aplikasi terpasang, langkah selanjutnya adalah mempelajari cara menggunakan *Flipaclip*. pengembang mulai merencanakan isi video yang akan dibuat. Perencanaan ini meliputi pembuatan cerita atau alur yang akan disampaikan dalam video dengan membahas tentang materi norma-norma yang berlaku di masyarakat. Dengan memberikan materi yang berkaitan dengan contoh-contoh penerapan dalam kehidupan sehari-hari.

Tahap berikutnya adalah membuat sketsa kasar untuk tokoh-tokoh yang akan muncul dalam video. Sketsa ini tidak perlu terlalu detail atau sempurna. Yang penting adalah memiliki gambaran dasar tentang bagaimana karakter akan terlihat. Pengembang membuat sketsa di aplikasi *Flipaclip* dengan menggambar sesuai keinginan. Setelah sketsa karakter selesai, pengembang mulai membuat latar belakang atau background

untuk setiap adegan. Background bisa dibuat sederhana berupa rumah, masjid, pemandangan atau bisa mengambil langsung di aplikasi *Pinterest*. Yang penting adalah background mendukung cerita dan tidak terlalu rumit sehingga tidak mengalihkan perhatian dari pesan utama yang ingin disampaikan. Proses pembuatan animasi dalam *Flipaclip* dilakukan *frame by frame* atau gambar per gambar. Guru membuat serangkaian gambar yang sedikit berbeda satu sama lain. Ketika gambar-gambar ini diputar secara berurutan, akan tercipta ilusi gerakan. Misalnya, untuk membuat karakter berjalan, pengembang perlu menggambar beberapa pose berjalan yang berbeda.

Audio atau suara merupakan elemen penting dalam video pembelajaran. Pengembang merekam suara narasi menggunakan fitur perekam suara di *Flipaclip*. Selain itu, pengembang juga bisa menambahkan musik latar yang sesuai dengan tema video. Musik yang dipilih sebaiknya tidak terlalu dominan agar tidak mengganggu narasi. Setelah semua elemen visual dan audio selesai dibuat, saatnya untuk menggabungkan semuanya. Pengembang mengatur waktu kemunculan setiap elemen agar sesuai dengan alur cerita. Misalnya, memastikan gerakan mulut karakter sesuai dengan suara yang diucapkan, atau memastikan musik mengecil saat ada narasi penting.

Proses pengembangan tidak berhenti sampai di sini. Setelah video selesai dibuat, pengembang perlu melakukan review atau pengecekan ulang. Hal ini penting untuk memastikan tidak ada kesalahan dalam video,

baik dari segi konten maupun teknis. Jika ditemukan kesalahan, guru bisa langsung memperbaikinya menggunakan fitur edit di *Flipaclip*.

Uji coba merupakan tahap yang sangat penting sebelum video digunakan dalam pembelajaran. pengembang bisa meminta ahli media dan ahli materi untuk menonton video tersebut dan memberikan masukan. Masukan ini sangat berharga untuk mengetahui apakah video sudah cukup jelas dan menarik bagi siswa. Berdasarkan masukan dari uji coba, pengembang melakukan perbaikan akhir pada video. Perbaikan meliputi penyesuaian suara kurang ceria, kurang komunikatif, dan penambahan modul ajar.

Setelah semua perbaikan selesai, video siap digunakan dalam pembelajaran. Pengembang bisa menyimpan video dalam format yang umum seperti MP4 agar mudah diputar di berbagai perangkat. Video juga bisa diunggah ke platform seperti *YouTube* agar siswa bisa mengaksesnya kapan saja. Penggunaan video dalam pembelajaran sebaiknya tidak berdiri sendiri. Pengembang perlu menyiapkan aktivitas pendukung seperti diskusi atau latihan soal yang berkaitan dengan materi dalam video. Hal ini akan membantu siswa lebih memahami dan mengingat materi yang disampaikan.

Evaluasi penggunaan video juga perlu dilakukan secara berkala. Pengembang bisa mengamati respon siswa saat menonton video dan mencatat bagian mana yang perlu diperbaiki untuk pembuatan video berikutnya. Evaluasi ini penting untuk terus meningkatkan kualitas media

pembelajaran yang dikembangkan. Keberhasilan pengembangan media pembelajaran berbasis *Flipaclip* tidak hanya diukur dari kualitas animasinya saja, tetapi juga dari seberapa efektif media tersebut membantu siswa memahami materi. Oleh karena itu, guru perlu terus memantau dan mengevaluasi penggunaan media ini dalam pembelajaran.

Dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan yang telah dilakukan menggunakan aplikasi *Flipaclip* memerlukan beberapa tahapan penting. Dimulai dari instalasi aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan pembelajaran fitur-fitur dasar seperti tools menggambar dan animasi. Tahap berikutnya adalah pembuatan konten, dimana perlu dilakukan perencanaan alur cerita dan pembuatan sketsa karakter serta background. Proses animasi dilakukan *frame by frame* dengan memperhatikan detail gerakan pada setiap frame. Penambahan audio berupa narasi dan musik latar juga penting untuk membuat video lebih menarik. Proses terakhir adalah pengecekan ulang dan penyempurnaan video sebelum digunakan dalam pembelajaran. Meskipun membutuhkan waktu dan kesabaran dalam pembuatannya, *Flipaclip* menyediakan tools yang cukup lengkap dan mudah dipahami untuk menghasilkan video pembelajaran animasi yang berkualitas.

2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* menggunakan model pengembangan ADDIE memiliki beberapa tahapan, yaitu analisis (*analysis*) untuk pengkajian awal, desain (*design*) untuk perancangan, pengembangan (*development*) untuk mengembangkan, implementasi (*implementation*) untuk penerapan, dan evaluasi (*evaluation*) untuk menilai hasil. Uji coba produk yang dilakukan oleh peneliti terkait pengembangan video animasi pada materi norma yang ada di masyarakat dalam pengembangan produk ini terdapat ahli media, ahli materi dan uji coba pengguna. Kemudian pada hasil akhir ada pada tahap revisi yang bertujuan untuk di sempurnakan. Jenis data yang dipergunakan peneliti mencakup data yang bersifat kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif ialah data yang berupa diperoleh angket dari validator ahli media yaitu Bapak Dr. Nino indrianto, M. Pd., ahli materi yaitu Bapak M. Sholahuddin Amrulloh, M. Pd., guru pamong kelas IV-E ya itu Bapak Tamanuri, S. Pd., dan para siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi guna menentukan kelayakan media video animasi. Untuk data kualitatif adalah data berupa tentang instrumen penilaian ahli media, ahli materi, guru pamong kelas IV-E dan para siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi. Produk media pembelajaran video animasi berbasis *Flipaclip* telah mengalami proses

penyempurnaan sesuai masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Penggunaan media ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang praktis dan memberikan manfaat jangka panjang. Keunggulan media ini terletak pada aksesibilitasnya yang tinggi, siapapun dapat mengembangkan media serupa, serta tingkat kemudahan dalam mengoperasikan aplikasi pembuatan video animasi berbasis *Flipaclip*. Analisis data dari kedua validator menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, dengan persentase masing-masing validator memberikan nilai 95,65 dan 95,91 dengan hasil rata-rata 95,78. Berdasarkan kriteria uji kelayakan media, menempatkan media pembelajaran video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan kategori sangat layak digunakan dalam uji kelayakan media.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasannya hasil penelitian mengenai kelayakan pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* telah melalui serangkaian validasi dalam metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Validasi dilakukan ahli media dan ahli materi, serta melibatkan penilaian dari guru pamong dan siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi. Pengumpulan data mencakup aspek kuantitatif melalui angket dan kualitatif melalui instrumen penilaian. Media pembelajaran ini menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat memuaskan dengan perolehan nilai rata-rata 95,78 dari kedua validator. Persentase ini menempatkan media dalam kategori "sangat layak" untuk diimplementasikan dalam pembelajaran.

3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi.

Sebelum penerapan media video animasi *Flipaclip* di kelas, beberapa persiapan pembelajaran yang dilakukan adalah pada tahap pertama dimulai dengan penyusunan perangkat pembelajaran yang lengkap, termasuk pembuatan modul ajar yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Selain itu, peneliti juga menyiapkan modul pembelajaran untuk siswa yang berisi materi, lembar kerja, dan panduan aktivitas yang terintegrasi dengan media video animasi yang akan digunakan. Hal ini bertujuan untuk memastikan siswa tidak hanya pasif menonton video, tetapi juga aktif terlibat dalam proses pembelajaran.

Persiapan teknis juga dilakukan dengan memastikan ketersediaan peralatan pendukung seperti proyektor, speaker, dan perangkat untuk memutar video di kelas. Peneliti melakukan uji coba peralatan untuk memastikan kualitas tampilan dan suara video dapat terlihat dan terdengar dengan jelas oleh seluruh siswa di kelas. Guru juga diberikan pelatihan singkat tentang cara mengoperasikan media dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran, sehingga proses belajar mengajar dapat berjalan lancar sesuai dengan rencana yang telah disusun.

Hasil penelitian mengenai praktikalitas pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) di kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi menunjukkan respons

yang sangat positif. Para siswa terlihat antusias dan lebih mudah memahami materi pembelajaran ketika menggunakan media video animasi ini. Hal ini terlihat dari meningkatnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung dan kemampuan mereka dalam menyerap materi yang disampaikan.

Dari sisi penggunaan, media video animasi *Flipaclip* terbukti sangat praktis dan mudah dioperasikan, baik oleh guru maupun siswa. Guru dapat dengan mudah menampilkan video animasi di kelas menggunakan perangkat yang tersedia, sementara siswa dapat mengakses materi pembelajaran secara berulang untuk membantu pemahaman mereka. Tampilan animasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Berdasarkan hasil angket dan pengamatan langsung, media pembelajaran ini berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif. Siswa tidak hanya sekadar mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga dapat melihat visualisasi materi melalui animasi yang menarik. Hal ini membantu siswa dalam memahami konsep-konsep pendidikan pancasila yang sebelumnya mungkin terasa abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami. Dengan demikian, pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* ini terbukti praktis dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* memiliki tingkat praktikalitas yang tinggi dan efektif dalam mendukung proses pembelajaran pendidikan pancasila. Media ini tidak hanya mempermudah guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi.

## **B. Saran Pemanfaatan, Diseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut**

Berikut beberapa saran yang dapat disampaikan setelah melakukan penelitian dan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan:

### 1. Saran Pemanfaatan

#### a. Untuk Guru:

- 1) Gunakan sebagai alat bantu menjelaskan materi
- 2) Pilih animasi yang sesuai dengan pelajaran
- 3) Jelaskan tujuan pembelajaran melalui animasi
- 4) Buat suasana belajar lebih menarik

#### b. Untuk Siswa:

- 1) Pelajari materi melalui video animasi
- 2) Catat hal-hal penting dari video
- 3) Ikuti petunjuk yang diberikan guru
- 4) Berani bertanya jika kurang paham

c. Hal yang Perlu Diperhatikan:

- 1) Siapkan alat dengan baik
- 2) Cek koneksi internet jika diperlukan
- 3) Sesuaikan dengan waktu belajar
- 4) Buat rencana cadangan jika ada kendala

2. Saran Diseminasi Produk

a. Cara Membagikan:

- 1) Bagikan melalui grup WhatsApp kelas/sekolah
- 2) Unggah di channel YouTube sekolah
- 3) Simpan di Google Drive yang bisa diakses siswa
- 4) Bagikan langsung ke HP siswa lewat Bluetooth/ShareIt

b. Tempat Menyebarkan:

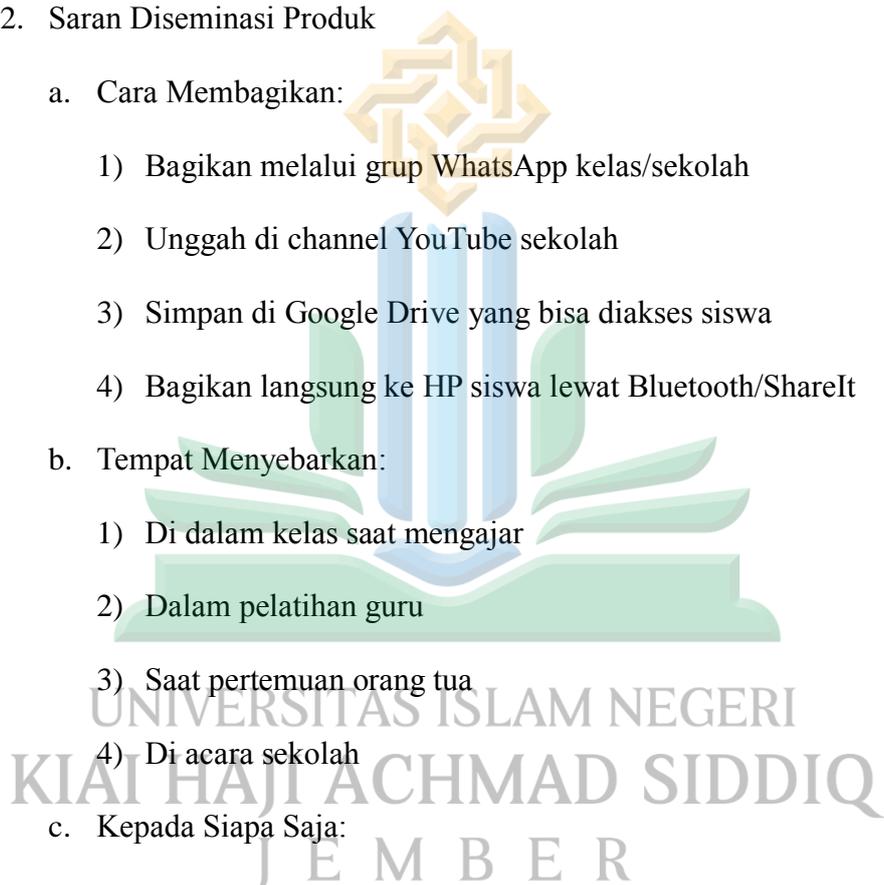
- 1) Di dalam kelas saat mengajar
- 2) Dalam pelatihan guru
- 3) Saat pertemuan orang tua
- 4) Di acara sekolah

c. Kepada Siapa Saja:

- 1) Guru-guru mata pelajaran
- 2) Siswa-siswa di sekolah
- 3) Orang tua murid
- 4) Sekolah-sekolah lain

d. Cara Mengenalkan:

- 1) Beri contoh penggunaan di kelas



- 2) Jelaskan cara pakainya
  - 3) Tunjukkan manfaatnya
  - 4) Buat panduan singkat
- e. Tips Tambahan:
- 1) Minta masukan dari pengguna
  - 2) Perbaiki jika ada kekurangan
  - 3) Sebarkan ke lebih banyak orang
  - 4) Buat versi yang lebih baik
- f. Media Penyebaran:
- 1) Media sosial sekolah
  - 2) Website sekolah
  - 3) Grup komunitas guru
  - 4) Aplikasi belajar online
3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut
- a. Pengembangan Isi:
- 1) Tambah materi pelajaran lain
  - 2) Buat cerita yang lebih menarik
  - 3) Sesuaikan dengan kurikulum baru
  - 4) Tingkatkan kualitas gambar dan suara
- b. Pengembangan Teknis:
- 1) Buat animasi lebih halus
  - 2) Tambah efek suara yang sesuai
  - 3) Perbaiki kualitas gambar

4) Buat durasi yang pas

c. Penambahan Fitur:

- 1) Tambah soal latihan
- 2) Buat kuis interaktif
- 3) Sediakan rangkuman materi
- 4) Buat petunjuk yang lebih jelas

d. Kemudahan Penggunaan:

- 1) Buat cara pakai yang lebih mudah
- 2) Tambah menu yang jelas
- 3) Buat ukuran file lebih ringan
- 4) Mudah dibagikan ke siswa

e. Peningkatan Interaksi:

- 1) Tambah bagian diskusi
- 2) Buat siswa bisa memberi komentar
- 3) Sediakan ruang tanya jawab
- 4) Buat aktivitas yang melibatkan siswa

f. Penyesuaian Kebutuhan:

- 1) Sesuaikan dengan usia siswa
- 2) Buat versi untuk berbagai level
- 3) Sesuaikan dengan gaya belajar berbeda
- 4) Buat yang bisa diakses semua siswa

g. Ide Pengembangan Baru:

- 1) Buat versi permainan

- 2) Tambah karakter yang menarik
  - 3) Buat cerita bersambung
  - 4) Gabung dengan media lain
- h. Evaluasi dan Perbaikan:
- 1) Terima saran dari pengguna
  - 2) Perbaiki bagian yang kurang
  - 3) Tambah fitur yang diminta
  - 4) Tingkatkan kualitas secara berkala

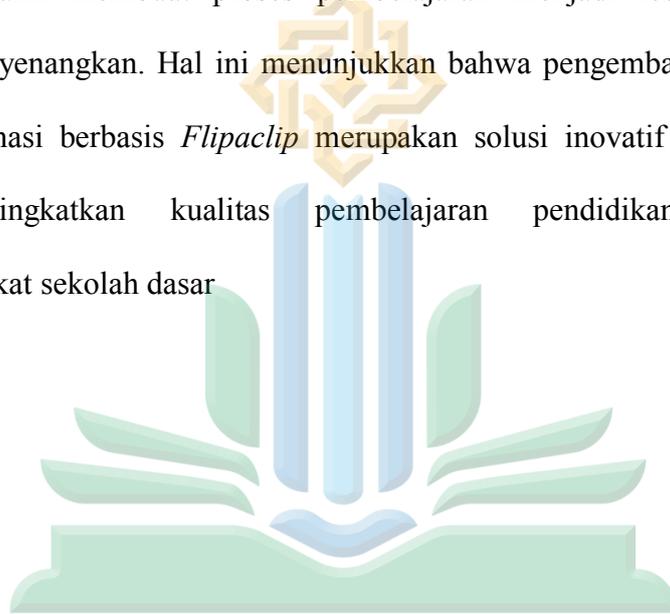
### C. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Flipclip* untuk pembelajaran pendidikan pancasila di kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan.

1. Proses pengembangan media pembelajaran ini diawali dengan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa, yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan dan pengembangan konten pembelajaran yang sesuai. *Flipclip* dipilih sebagai platform pengembangan karena kemudahannya dalam membuat animasi *frame by frame* dan dapat digunakan oleh berbagai kalangan, mulai dari pemula hingga animator berpengalaman.
2. Hasil validasi dari para ahli menunjukkan tingkat kelayakan yang sangat memuaskan, dengan perolehan skor rata-rata 95,78% dari kedua validator (95,65% dari validator pertama dan 95,91% dari validator kedua). Berdasarkan standar penilaian kelayakan media, hasil ini menempatkan

media video animasi berbasis *Flipaclip* dalam kategori "sangat layak" untuk diimplementasikan dalam pembelajaran pendidikan pancasila.

3. Dari segi praktikalitas, media pembelajaran ini terbukti efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman siswa terhadap materi norma-norma yang berlaku di masyarakat. Kemudahan penggunaan dan tampilan yang menarik membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan. Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi berbasis *Flipaclip* merupakan solusi inovatif yang tepat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan pancasila di tingkat sekolah dasar



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

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Racy Rizky, Mimien Henie Irawati Al-Muhdhar, Suhadi, Ruchimah Achmad. "Pengembangan Media Audiovisual Adiwiyata Berbasis Exmaples Non Examples Cooperative." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 7, no. 3 (2022).
- Afni, Khairina. "Pengaruh Penggunaan Media Animasi Terhadap Hail Belajar Biologi Siwa Pada Materi Pokok Sistem Reproduksi Pada Masia Di Kelas XI IPA SMA Negeri Binja." 52 (2019).
- Andriani, Eneng Yuli. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Dan Hasil Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran* 6, no.1 (2019).  
<https://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/JPDP/article/view/2435/1737>
- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemah*. PT Sygma Examedia Arkanleema, 2007.
- Fau, Jhon Firman. Kristiurman Jaya Mendrofa, Marselino Wau, Yurmanius Waruwu. "Pendidikan Jendela Dunia." *JIPMAS: Jurnal Visi Pengabdian Kepada Masyarakat* 04, no. 02 (2023).  
[https://www.researchgate.net/publication/375002029\\_PENDIDIKAN\\_JENDELA\\_DUNIA](https://www.researchgate.net/publication/375002029_PENDIDIKAN_JENDELA_DUNIA)
- Gerlach, V.G dan Elly, D.P. *Teaching and Media: A Systemic Approach*. New Jersey Englewood. Cliffs: Prentise-Hall, 1980.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV Pustaka Setia, 2011.
- Imail, Anak Sat., Suhartini, Margowars Ant. "Edukasi kesehatan dengan melia video animast: Scoping review." *Jurnal Perawat indonesia*, (2021).
- Indrianto, Nino, Kurniawati. "Developing Pop-Up Book Based Media To Improve The First Grader Students' Learning Achievement on The Theme of Natural Event of Min 4 Jember." *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara* 5, no. 2 (2020).  
<https://ojs.unpkediri.ac.id/index.php/pgsd/article/view/13836/1463>
- Kholil, Mohammad., Lailatul Usriyah. "Pengembangan Buku Ajar Matematika Terintegrasi Nilai-Nilai Keislaman Dalam Penanaman Karakter Siswa Madrasah Ibtidaiyah." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 12 No. 1 (2019): 54.

- Kustandi, Cecep, Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Lubis, Yusnawan., dan Dwi Nanta Lubis, *Buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan untuk SD Kelas IV*, Jakarta: PT Global Offset Sejahtera, 2021.
- Marlina. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Pasuruan: Yayasan Muhammad Zaini, 2021.
- Mashuri, Delila Khoiriyah. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk SD Kelas V." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, (2020): 893-903.  
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/35876>
- Newby, Timothy J, Donald A, Stepich, James D, Lehman & James D, Russel. *Instructional Technology for Teaching and Learning*. 2nd Edition New Jersey: Upper Saddle River, 2000.
- Nurfadillah, Septy, dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasa. *Media Pembeajaran*. CV Jejak: Jawa barat, 2021.
- Prasetyo, Wisnu Adi., Ignatius I Wayan Suwatra, Luh Putu Putrini Mahadewi, "Pengembangan Video Animasi Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Matematika," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, (2021): 60-68.
- Quraish, M. *Tafsir Al-Mishbah Volume 3*, Lentera hati, Departemen Agama Universitas Islam Negeri Malang.
- Ramdani, Peri. *Media Pembelajaran Animasi*. Sukabumi: Farha Pustaka, 2021.
- Rosyida, Desy Anindia. "Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan MI dalam Meningkatkan Karakter Siswa Berbasis Tradisi Pesantren", *Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, Universitas Islam Kalimantan MAB, 1 no. 2 (2016): 29  
<https://media.neliti.com/media/publications/222456-pembelajaran-pendidikan-kewarganegaraan.pdf>
- Sanaki. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba.

- Septiani, Andini Aliya. "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis *Doratoon* Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Di MI Al-Falah Benculuk Banyuwangi" Skripsi, UIN KHAS Jember, 2023.
- Siyoto, Sandu, Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian*, Yogyakarta Literasi Media Publishing. 2015.
- Sudaryono. *Statistik Deskriptif Untuk Penelitian*. Yogyakarta: CV Andi Offset, 2021.
- Sutono, Sutono, "Problem Live Style Dalam Dunia Pendidikan Kita". Fikroh: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam 4, no. 2 (2016).
- Taliano, Talomo. "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa." Jurnal Komunikaci Pendidikan, (2018).
- Trisiana, Anita. "Penguatan Pembelajaran Fendahkan Kewarganegaraan Melaka Digitalisasi Media Pembelajaran." Jurnal Pendidikan Kewarganegaram 10 no. 2 (2020).
- Undang-Undang Dasar Nomor 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Kewarganegaraan.
- Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usriyah, Lailatul. *Perencanaan Pembelajaran*. Jawa Barat: Adanu Abimata, 2021.  
[https://books.google.co.id/books?id=AtBYEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0-v=onepage&q&f=false](https://books.google.co.id/books?id=AtBYEAAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0-v=onepage&q&f=false)
- UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

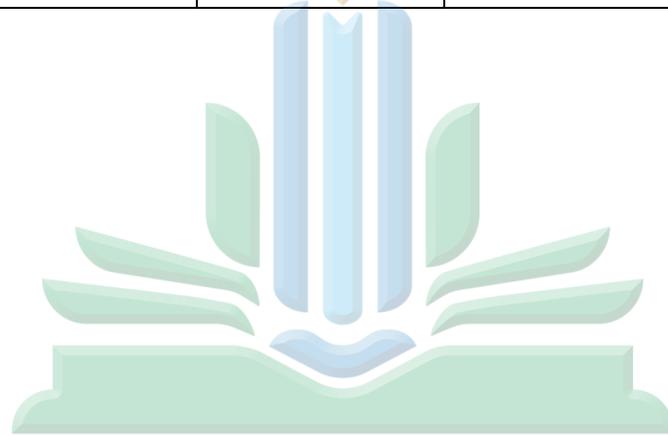
## Lampiran 1: Matriks Penelitian

## Matrik Penelitian

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS FLIPA CLIP  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKN) SISWA KELAS IV-E**

Judul	Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Rumusan Masalah
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS FLIPA CLIP PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN (PPKN) SISWA KELAS IV-E DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI (MIN) 1 BANYUWANGI	Media pembelajaran video animasi berbasis <i>Flipaclip</i>	Tahapan-tahapan membuat media animasi berbasis <i>Flipaclip</i> : 1. Mengkaji dan menentukan kebutuhan media yang akan dibuat 2. Membuat rancangan desain dan tampilan media 3. Melakukan pengembangan dan pembuatan media sesuai rencana  Materi: Norma-norma yang berlaku di masyarakat  Validator: Validasi ahli materi, validasi ahli media,	1. Pengertian 2. Klasifikasi 3. Pemilhan media Manfaat 4. Penggunaan media 5. Kelebihan dan kekurangan	Wawancara kepada Guru Kelas, dan Siswa Kelas 3A. 2. Buku referensi: Jurnal, E-book, dan Penelitian terdahulu terkait judul penelitian.	1. Metode penelitian: Research and Development (R&D). 2. Model pengembangan ADDIE 3. Teknik Pengumpulan data: a. Observasi b. Wawancara c. Angket d. Dokumentasi 4. Jenis data: a. Kualitatif b. Kuantitatif 5. Analisis data: a. Kualitatif b. kuantitatif 6. Uji coba produk: a. Uji ahli materi b. Uji ahli media c. Uji coba (respon pendidik	1. Bagaimana proses pengembangan media video animasi pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi? 2. Bagaimana kelayakan pengembangan media video animasi pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi? 3. Bagaimana

		validasi ahli praktikalitas  Sampel: Peserta didik kelas IV-E dengan jumlah ..... siswa.			dan peserta didik)	praktikalitas pengembangan media video animasi pada pembelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi?
--	--	--	---	--	--------------------	---



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

## Lampiran 2: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH 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-8825/In.20/3.a/PP.009/10/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala MIN 1 BANYUWANGI  
 Jl. Ikan Wijinongko No. 10 Sobo

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

NIM : 201101040005  
 Nama : LAILA NAZILATUL HUSNA  
 Semester : Semester sembilan

Program Studi : PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
 untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Media Berbasis Flipaclip pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi " selama 30 ( tiga puluh ) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Mohammad Haris Jamroni, S.Pd.I  
 Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 1 Oktober 2024

Dekan,

Wakil Dekan Bidang Akademik,



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
 KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
 JEMBER

### Lampiran 3: Surat Selesai Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
 KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN BANYUWANGI  
 MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 1 BANYUWANGI  
 Jalan Ikan Wijinongko No.10 Banyuwangi (68418)  
 Telepon (0333) 426620  
 Email : min\_sobo@yahoo.com

#### SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 327/Mi.13.30.01/PP.00.9/10/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Mohammad Haris Jamroni, S.Pd.I  
 NIP : 19780126 200501 1 003  
 Pangkat/Gol.Ruang : Pembina (IV/a)  
 Jabatan : Guru Madya/Kepala MIN 1 Banyuwangi

Menerangkan bahwa

Nama : Laila Nazilatul Husna  
 NIM : 201101040005  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Judul : *"Pengembangan Media Berbasis Flipaclip pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi"*

Nama tersebut diatas adalah Mahasiswa Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq (UINKHAS) Jember Fakultas Tarbiyah dan Keguruan **Telah Melaksanakan Penelitian** di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi, mulai 1 Oktober 2024 s.d 31 Oktober 2023.

Demikian Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banyuwangi, 31 Oktober 2024  
 Kepala Madrasah



Mohammad Haris Jamroni

## Lampiran 4: Surat Validasi Ahli Media



**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](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2195/In.20/3.a/PP.009/09/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Nino Indrianto, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN 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. Nino Indrianto, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040005
Nama	: Laila Nazilatul Husna
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Berbasis Flipaclip pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 September 2024

Dekan,  
 Dekan Bidang Akademik,  
**KHOTIBUL UMAM**



## Lampiran 5: Surat Validasi Ahli Materi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER**  
**FAKULTAS TARBİYAH 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](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2195/In.20/3.a/PP.009/09/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN 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 M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd untuk menjadi Validator Ahli Materi, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040005
Nama	: Laila Nazilatul Husna
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Berbasis Flipaclip pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 12 September 2024

Dekan,  
 Dekan Bidang Akademik,  
**KHOTIBUL UMAM**



## Lampiran 6: Surat Validasi Ahli Praktikalitas



**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](mailto:tarbiyah.iainjember@gmail.com)

Nomor : B-2195/In.20/3.a/PP.009/09/2024

Sifat : Biasa

Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Moh. Tamanuri, S.Pd.

Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN 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 Mon. Tamanuri, S.Pd, untuk menjadi Validator Ahli Praktikalitas, mahasiswa atas nama :

NIM	: 201101040005
Nama	: Laila Nazilatul Husna
Semester	: Semester sembilan
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Berbasis Flipaclip pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Banyuwangi

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 21 September 2024

Dekan,  
 Dekan Bidang Akademik,  
**KHOTIBUL UMAM**



## Lampiran 7: Hasil Wawancara

### HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

Nama : Moh. Tamanuri, S.Pd

Jabatan : Guru kelas 4-E

Instansi : MIN 1 Banyuwangi

---

#### Pertanyaan dan Jawaban

1. Apa kurikulum yang digunakan dalam proses pembelajaran ?  
**Jawaban:** Untuk kelas 4 sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka mbak.
2. Bahan ajar apa yang digunakan pada saat proses pembelajaran ?  
**Jawaban:** Bahan ajar yang digunakan adalah buku. Bukunya ada dua mbak yaitu buku ajar dan buku paket mapel.
3. Sumber belajar dari mana saja yang biasa ibu gunakan ?  
**Jawaban:** Untuk sumber belajarnya sendiri yang pasti dari buku ya mbak. Baik buku siswa dan buku untuk guru, biasanya juga menggunakan sumber belajar lain seperti internet, youtube dll.
4. Apa strategi dan metode yang biasa digunakan pada saat proses pembelajaran ?  
**Jawaban:** Seperti pada umumnya biasa menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab. Kalo strateginya menggunakan kooperatif atau kerja kelompok akan tetapi jarang.
5. Apa media yang digunakan saat proses pembelajaran ?  
**Jawaban:** Sejauh ini untuk penggunaan media beberapa kali, biasanya menggunakan media gambar yang dibuat sendiri dengan di print out, kadang-kadang juga menggunakan benda yang berada di sekitar, yang penting anak-anak tahu gambarannya seperti itu.
6. Media apa yang digunakan pada pembelajaran PKn ?  
**Jawaban:** Pernah menggunakan media gambar dan benda konkret.
7. Bagaimana karakteristik siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran ?  
**Jawaban:** Anak-anak sudah cukup aktif, akan tetapi lebih aktif lagi ketika mereka dapat dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran.
8. Kendala atau hambatan apa saja yang dialami pada saat proses pembelajaran ?  
**Jawaban:** Kurangnya disiplin pada anak, kurangnya minat belajar karena pelajarannya kurang disukai, dan yang paling sering di medianya. Apalagi anak kelas IV-E lebih siswanya lebih aktif dibandingkan dengan siswa kelas IV lainnya.
9. Apa hambatan yang ibu alami saat mengajar kalau dilihat dari segi media pembelajarannya sendiri ?  
**Jawaban:** Penggunaan media yang seadanya dan mudah dibuat serta bahan pembuatan medianya mencari yang gampang ditemukan sehingga media yang digunakan juga sederhana.
10. Media seperti apa yang dibutuhkan dalam pembelajaran terutama pada mapel PKn materi norma-norma yang berlaku di masyarakat ?  
**Jawaban:** Mungkin bisa menggunakan media sekitar dengan memberikan contoh-contoh didalam kehidupan sehari-hari, bisa juga dengan menonton video yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.
11. Bagaimana pendapat Bapak jika saya mengembangkan media video animasi materi norma-norma yang berlaku di masyarakat?  
**Jawaban:** Bagus mbak, anak-anak pasti antusias kalau diajak belajar sambil menonton animasi pasti anak-anak lebih bersemangat dalam memahami materi.

## Lampiran 8: Angket Ahli media

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi  
 Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.  
 Penyusun : Laila Nazilatul Husna  
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu “**Pengembangan Media Berbasis Flipaclip Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi**”, maka dengan instrumen ini Saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukkan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layaknya media ini digunakan dalam pembelajaran.

#### A. Identitas Validator

Nama : Dr. Nino Indrianto, M.Pd  
 NIP :  
 Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq

#### B. Petunjuk Penilai

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 3 : Cukup Baik  
 Skor 2 : Kurang Baik  
 Skor 1 : Sangat kurang

#### C. Angket Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
1.	Tampilan video animasi menarik dan sesuai untuk anak-anak tingkat SD.					
2.	Tata letak dan penempatan elemen visual (gambar, teks) mudah dipahami oleh anak-anak.					
3.	Penggunaan warna dalam video animasi sesuai dengan dunia anak-anak dan tidak berlebihan.					
4.	Penggunaan suara, musik, dan efek audio mendukung suasana pembelajaran.					
<b>Aspek Kualitas Konten</b>						
5.	Konten yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman anak SD.					
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh anak-anak.					
7.	Video animasi mampu menjelaskan konsep pelajaran dengan sederhana dan jelas.					

## Lampiran 9: Angket Ahli Materi

### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi  
 Pembimbing : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.  
 Penyusun : Laila Nazilatul Husna  
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu **“Pengembangan Media Berbasis Flipaclip Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi”**, maka dengan instrumen ini Saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukkan untuk memperbaiki kualitas materi pada media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layaknya media ini digunakan dalam pembelajaran.

#### A. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.  
 NIP : 199210132019031006  
 Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq

#### B. Petunjuk Penilai

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 3 : Cukup Baik  
 Skor 2 : Kurang Baik  
 Skor 1 : Sangat kurang

#### C. Angket Ahli Materi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A. Ketepatan Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi norma-norma yang berlaku di masyarakat yang ada pada capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.					
2.	Kesesuaian media video animasi dengan tujuan pembelajaran.					
3.	Video animasi menyajikan informasi tentang norma-norma yang berlaku di masyarakat dengan akurat.					
4.	Video mencakup berbagai jenis norma yang relevan dan penting untuk dipahami oleh siswa kelas 4.					
<b>B. Kejelasan dan Kesesuaian Konten</b>						
5.	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa kelas 4					
6.	Video menggunakan contoh dan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.					

7.	Video mencakup semua aspek penting dari norma-norma yang diajarkan tanpa meninggalkan informasi krusial.					
8.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.					
9.	Pemilihan kata yang sesuai dengan materi yang disampaikan.					
10.	Secara keseluruhan media video animasi materi norma-norma yang berlaku di masyarakat layak digunakan pada pembelajaran PPKN.					

**Kritik dan Saran**

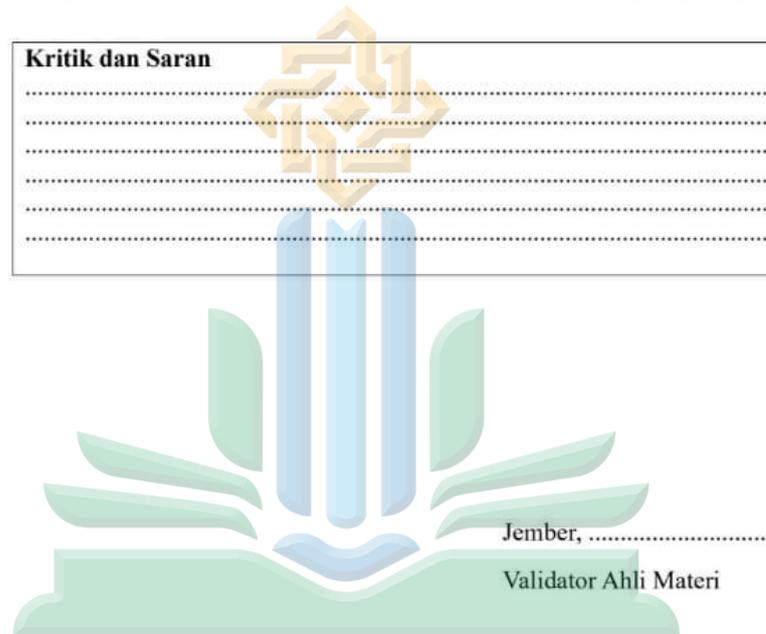
.....

.....

.....

.....

.....



Jember, .....

Validator Ahli Materi

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

M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd  
 NIP. 199210132019031006

## Lampiran 10: Angket Ahli Praktikalitas

### ANGKET VALIDASI AHLI PRAKTIKALITAS

Nama Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi  
 Penyusun : Laila Nazilatul Husna  
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu **“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi”**, maka dengan instrumen ini Saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layaknya media ini digunakan dalam pembelajaran.

#### A. Identitas Validator

Nama :  
 NIP :  
 Instansi :

#### B. Petunjuk Penilai

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 3 : Cukup Baik  
 Skor 2 : Kurang Baik  
 Skor 1 : Sangat kurang

#### C. Angket Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Kualitas Visual dan Audio</b>						
1.	Kualitas visual dari video animasi .					
2.	Kualitas audio (suara dan musik) dari video tersebut.					
3.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.					
<b>Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran</b>						
4.	Konten video animasi sesuai dengan materi yang diajarkan.					
5.	Seberapa efektif video animasi tersebut dalam membantu siswa memahami materi.					
6.	Penerapan media video animasi cocok digunakan pada pelajaran PPKN					
<b>Keterlibatan dan Motivasi Siswa</b>						
7.	Penerapan video animasi mampu menarik perhatian siswa.					
8.	Penerapan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.					
<b>Penggunaan dalam Kelas</b>						

9.	Kemudahan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.					
10.	Durasi video animasi tersebut sesuai dengan waktu pembelajaran yang tersedia.					

**Kritik dan Saran**

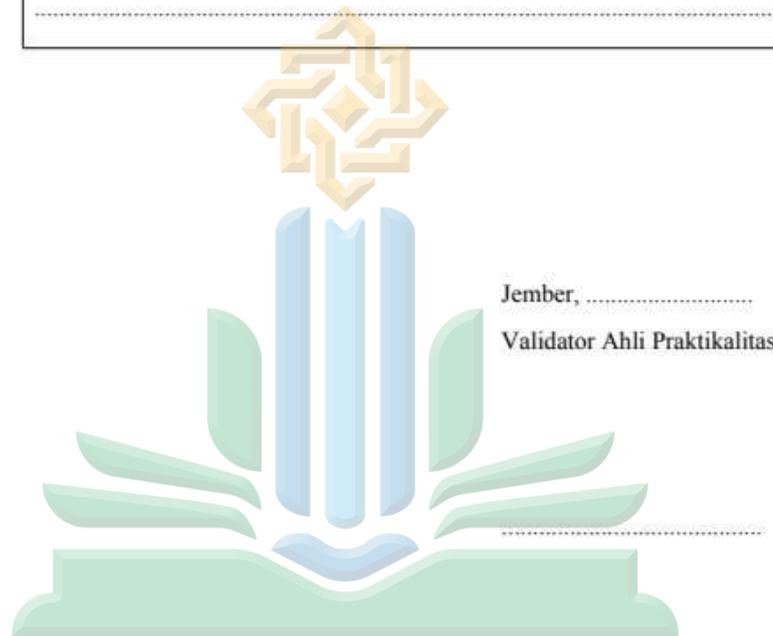
.....

.....

.....

.....

.....



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

## Lampiran 11: Angket respon Siswa

### ANGKET RESPON SISWA

#### TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI

Nama :

Kelas :

#### Petunjuk Pengisian

1. Beri tanda centang (√) pada jawaban yang menurutmu benar
2. Ada dua pilihan jawaban. "Ya" jika anda setuju dengan pernyataan pada kolom pernyataan. "Tidak" jika anda tidak setuju dengan pernyataan pada kolom pernyataan.
3. Tanyakan jika anda mengalami kesulitan.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda merasa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media video animasi?		
2.	Apakah dengan adanya media video animasi anda lebih tertarik untuk belajar?		
3.	Apakah anda lebih mengerti dengan penjelasan guru dalam penyampaian materi yang ada didalam video tersebut?		
4.	Apakah media video animasi dapat dilihat dengan jelas?		
5.	Apakah penyampaian materi dengan menggunakan media video animasi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penyampaian materi tanpa menggunakan media video animasi?		
6.	Apakah video ini lebih membantu dibandingkan metode pengajaran lainnya?		
7.	Apakah penjelasan tentang pengertian norma dalam video ini jelas?		
8.	Apakah Anda mengerti contoh-contoh norma yang diberikan dalam video?		
8.	Melalui penggunaan media video animasi menjadikan saya lebih menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN).		
9.	Apakah suara narator dan dialog dalam video jelas?		
10.	Apakah Anda menyukai kualitas animasi dan desain karakter dalam video?		

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 12: Hasil Validasi Ahli Media

### ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA

Nama Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi  
 Pembimbing : Dr. Nino Indrianto, M.Pd.  
 Penyusun : Laila Nazilatul Husna  
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi

Dengan Hormat,

Schubungan dengan judul skripsi saya yaitu “Pengembangan Media Berbasis Flipaclip Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi”, maka dengan instrumen ini Saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukkan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layaknya media ini digunakan dalam pembelajaran.

#### A. Identitas Validator

Nama : Dr. Nino Indrianto, M.Pd  
 NIP :  
 Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq

#### B. Petunjuk Penilai

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 3 : Cukup Baik  
 Skor 2 : Kurang Baik  
 Skor 1 : Sangat kurang

#### C. Angket Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
1.	Tampilan video animasi menarik dan sesuai untuk anak-anak tingkat SD.	✓				
2.	Tata letak dan penempatan elemen visual (gambar, teks) mudah dipahami oleh anak-anak.	✓				
3.	Penggunaan warna dalam video animasi sesuai dengan dunia anak-anak dan tidak berlebihan.	✓				
4.	Penggunaan suara, musik, dan efek audio mendukung suasana pembelajaran.	✓	✓			
<b>Aspek Kualitas Konten</b>						
5.	Konten yang disajikan dalam video animasi sesuai dengan tingkat pemahaman anak SD.	✓				
6.	Bahasa yang digunakan dalam video animasi mudah dipahami oleh anak-anak.	✓				
7.	Video animasi mampu menjelaskan konsep pelajaran dengan sederhana dan jelas.	✓				

8.	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa SD.	✓				
<b>Aspek Kemudahan Penggunaan</b>						
9.	Instruksi penggunaan media video animasi sederhana dan mudah dimengerti oleh anak-anak.			✓		
10.	Media dapat diakses melalui perangkat yang biasa digunakan anak-anak (laptop, tablet, smartphone).	✓				

**Kritik dan Saran**

Buatkan buku manual program media 2  
 halaman dengan basis karakter yang lengkap, bulat, materi  
 suara yang ceria dan komunikatif.



Jember, 03/10/2024.

Validator Ahli Media

Dr. Nino Indrianto, M.Pd  
 NIP.

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

### Lampiran 13: Hasil Validasi Ahli Materi

#### ANGKET VALIDASI AHLI MATERI

Nama Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi  
 Pembimbing : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.  
 Penyusun : Laila Nazilatul Husna  
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu "Pengembangan Media Berbasis Flipaclip Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi", maka dengan instrumen ini Saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap materi yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas materi pada media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layaknya media ini digunakan dalam pembelajaran.

#### A. Identitas Validator

Nama : M. Sholahuddin Amrulloh, M.Pd.  
 NIP : 199210132019031006  
 Instansi : UIN KH. Achmad Siddiq

#### B. Petunjuk Penilai

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (√) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 3 : Cukup Baik  
 Skor 2 : Kurang Baik  
 Skor 1 : Sangat kurang

#### C. Angket Ahli Materi

No	Kriteria	Skor Penilaian				
		5	4	3	2	1
<b>A. Ketepatan Materi</b>						
1.	Kesesuaian materi norma-norma yang berlaku di masyarakat yang ada pada capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran.	√				
2.	Kesesuaian media video animasi dengan tujuan pembelajaran.	√				
3.	Video animasi menyajikan informasi tentang norma-norma yang berlaku di masyarakat dengan akurat.	√				
4.	Video mencakup berbagai jenis norma yang relevan dan penting untuk dipahami oleh siswa kelas 4.	√				
<b>B. Kejelasan dan Kesesuaian Konten</b>						
5.	Materi disajikan dengan cara yang mudah dipahami oleh siswa kelas 4		√			
6.	Video menggunakan contoh dan situasi yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.	√				

7.	Video mencakup semua aspek penting dari norma-norma yang diajarkan tanpa meninggalkan informasi krusial.	✓			
8.	Bahasa yang digunakan jelas dan mudah dipahami.	✓			
9.	Pemilihan kata yang sesuai dengan materi yang disampaikan.	✓			
10.	Secara keseluruhan media video animasi materi norma-norma yang berlaku di masyarakat layak digunakan pada pembelajaran PPKN.	✓			

#### Kritik dan Saran

Tolong ditambahkan beberapa contoh materi terkait  
 hukum norma di rumah dan masyarakat.  
 Tolong ditambahkan lembar kerja peserta didik  
 untuk materi ini.

Jember, 24 Oktober 2024

Validator Ahli Materi



M. Sholahudin Amrulloh, M.Pd  
NIP. 199210132019031006

UNIVERSITAS ISLAM  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

## Lampiran 14: Hasil Validasi Ahli Praktikalitas

## ANGKET VALIDASI AHLI PRAKTIKALITAS

Nama Komponen : Media Pembelajaran Video Animasi  
 Penyusun : Laila Nazilatul Husna  
 Sasaran Peneliti : Siswa Kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan judul skripsi saya yaitu **“Pengembangan Media Berbasis Video Animasi Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV-E di MIN 1 Banyuwangi”**, maka dengan instrumen ini Saya mohon Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media yang telah dibuat. Penilaian dari Bapak/Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki kualitas media pembelajaran ini hingga dapat diketahui layak atau tidak layaknya media ini digunakan dalam pembelajaran.

## A. Identitas Validator

Nama : MOH. TAMANURI. SPd  
 NIP : 198004092005011 003  
 Instansi : MIN 1 BANYUWANGI

## B. Petunjuk Penilai

Mohon Bapak/Ibu memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian dengan ketentuan sebagai berikut :

Skor 5 : Sangat Baik  
 Skor 4 : Baik  
 Skor 3 : Cukup Baik  
 Skor 2 : Kurang Baik  
 Skor 1 : Sangat kurang

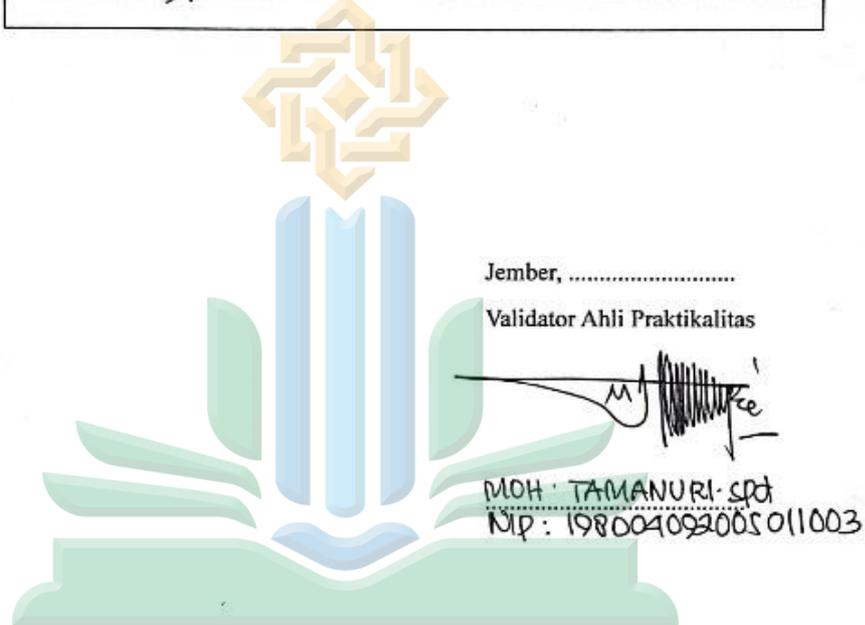
## C. Angket Ahli Media

No.	Indikator	Skor				
		5	4	3	2	1
<b>Kualitas Visual dan Audio</b>						
1.	Kualitas visual dari video animasi .	✓				
2.	Kualitas audio (suara dan musik) dari video tersebut.	✓				
3.	Menggunakan bahasa yang mudah dipahami.	✓				
<b>Kesesuaian dengan Materi Pembelajaran</b>						
4.	Konten video animasi sesuai dengan materi yang diajarkan.	✓				
5.	Seberapa efektif video animasi tersebut dalam membantu siswa memahami materi.	✓				
6.	Penerapan media video animasi cocok digunakan pada pelajaran PPKN	✓				
<b>Keterlibatan dan Motivasi Siswa</b>						
7.	Penerapan video animasi mampu menarik perhatian siswa.	✓				
8.	Penerapan video animasi dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.	✓				
<b>Penggunaan dalam Kelas</b>						

9.	Kemudahan penggunaan media video animasi dalam proses pembelajaran.	✓				
10.	Durasi video animasi tersebut sesuai dengan waktu pembelajaran yang tersedia.	✗	✓			

**Kritik dan Saran**

.....  
 ..... cara penyajian video animasi  
 ..... udah sesuai materi yang di  
 ..... sampaikan.  
 ..... terus lah berinovasi dalam mengem-  
 ..... bangkan media berbasis video



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

## Lampiran 15: Hasil Validasi Respon Siswa

**ANGKET RESPON SISWA**

**TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Nama : ZAHRA ANNISAK WA

Kelas : 4E

**Petunjuk Pengisian**

- Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang menurutmu benar
- Ada dua pilihan jawaban. "Ya" jika anda setuju dengan pernyataan pada kolom pernyataan. "Tidak" jika anda tidak setuju dengan pernyataan pada kolom pernyataan.
- Tanyakan jika anda mengalami kesulitan.

No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda merasa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media video animasi?	✓	
2.	Apakah dengan adanya media video animasi anda lebih tertarik untuk belajar?	✓	
3.	Apakah anda lebih mengerti dengan penjelasan guru dalam penyampaian materi yang ada didalam video tersebut?	✓	
4.	Apakah media video animasi dapat dilihat dengan jelas?	✓	
5.	Apakah penyampaian materi dengan menggunakan media video animasi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penyampaian materi tanpa menggunakan media video animasi?	✓	
6.	Apakah video ini lebih membantu dibandingkan metode pengajaran lainnya?	✓	
7.	Apakah penjelasan tentang pengertian norma dalam video ini jelas?	✓	
8.	Apakah Anda mengerti contoh-contoh norma yang diberikan dalam video?	✓	
8.	Melalui penggunaan media video animasi menjadikan saya lebih menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN).		
9.	Apakah suara narator dan dialog dalam video jelas?		
10.	Apakah Anda menyukai kualitas animasi dan desain karakter dalam video?		

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KHAJACHMAD SIDDIQ  
JEMBER

**ANGKET RESPON SISWA  
TERHADAP PENGGUNAAN MEDIA VIDEO ANIMASI**

Nama : *Sabhan Maulana Malik*

Kelas : *WE*

**Petunjuk Pengisian**

1. Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang menurutmu benar
2. Ada dua pilihan jawaban. "Ya" jika anda setuju dengan pernyataan pada kolom pernyataan. "Tidak" jika anda tidak setuju dengan pernyataan pada kolom pernyataan.
3. Tanyakan jika anda mengalami kesulitan.

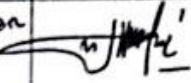
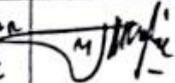
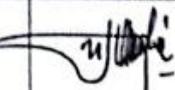
No.	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Apakah anda merasa senang dengan pembelajaran yang menggunakan media video animasi?	✓	
2.	Apakah dengan adanya media video animasi anda lebih tertarik untuk belajar?	✓	
3.	Apakah anda lebih mengerti dengan penjelasan guru dalam penyampaian materi yang ada didalam video tersebut?	✓	
4.	Apakah media video animasi dapat dilihat dengan jelas?	✓	
5.	Apakah penyampaian materi dengan menggunakan media video animasi lebih mudah dipahami dibandingkan dengan penyampaian materi tanpa menggunakan media video animasi?	✓	
6.	Apakah video ini lebih membantu dibandingkan metode pengajaran lainnya?	✓	
7.	Apakah penjelasan tentang pengertian norma dalam video ini jelas?	✓	
8.	Apakah Anda mengerti contoh-contoh norma yang diberikan dalam video?	✓	
8.	Melalui penggunaan media video animasi menjadikan saya lebih menyukai pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN).	✓	
9.	Apakah suara narator dan dialog dalam video jelas?	✓	
10.	Apakah Anda menyukai kualitas animasi dan desain karakter dalam video?	✓	

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
J E M B E R

## Lampiran 16: Jurnal Penelitian

## JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

Nama : Laila Nazilatul Husna  
 NIM : 201101040005  
 Pengembangan Media Video Animasi Berbasis *Flipclip*  
 pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan  
 Judul Penelitian : Kewarganegaraan Siswa Kelas IV-E di MIN 1  
 Banyuwangi  
 Lembaga Penelitian : MIN 1 Banyuwangi

No	Hari, Tanggal	Kegiatan	Tanda Tangan
1.	13 Maret 2022	Melakukan pra observasi di MIN 1 Banyuwangi	
2.	19 Mei 2023	Melakukan wawancara dengan guru wali kelas IV-E	
3.	20 Mei 2023	Melakukan observasi kegiatan belajar mengajar dikelas IV-E	
4.	20 Mei 2023	Melakukan wawancara dengan kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi	
5.	7 Oktober 2024	Penyerahan surat izin penelitian di MIN 1 Banyuwangi.	
6.	10 Oktober 2024	Uji Coba media pembelajaran Media berbasis <i>Flipclip</i> pada kelas IV-E MIN 1 Banyuwangi	
7.	10 Oktober 2024	Validasi Modul Ajar	
8.	11 Oktober 2024	Pengambilan data angket siswa kelas IV-E	
9.	14 Oktober 2024	Validasi media oleh ahli Praktikallitas.	

10.	31 Oktober 2024	Mengurus surat penelitian	
-----	-----------------	---------------------------	---

Banyuwangi, 31 Oktober 2024



Moh. TAMANURI, S.Pd



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

## Lampiran 17: Modul Ajar



## Kata Pengantar

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya, modul pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) dengan topik "Norma-Norma yang Berlaku di Masyarakat" ini dapat disusun dengan baik.

Modul ini dibuat sebagai sarana pembelajaran untuk membantu siswa memahami berbagai norma yang berlaku dalam masyarakat, seperti norma agama, kesusilaan, kesopanan, dan hukum. Diharapkan dengan modul ini, siswa dapat mengaplikasikan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari untuk menciptakan kehidupan yang lebih tertib dan harmonis.

Saya berharap modul ini bermanfaat dan dapat digunakan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk penyempurnaan modul ini ke depannya.



Jember, 13 September 2024  
Penyusun

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

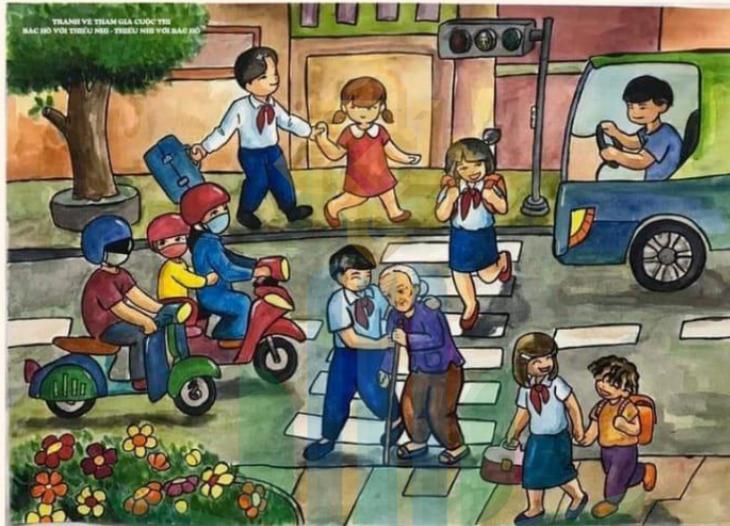
## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
Tujuan Pembelajaran .....	1
Capaian Pembelajaran .....	2
Alur Tujuan Pembelajaran .....	2
Materi Pembelajaran .....	3
Lembar Kerja Peserta Didik .....	6
Uji Kompetensi .....	7
Soal dan Jawaban .....	9



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

# 1 Norma-norma yang Berlaku di Masyarakat



Gambar 1.1 Aktifitas masyarakat yang berlandaskan pada norma  
Sumber: <https://pin.it/514G8FG4J>

## Tujuan Pembelajaran

- Peserta Didik dapat mengklarifikasikan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya.
- Peserta didik dapat memberikan contoh pelaksanaan norma di lingkungan sekitarnya.

## Alur Tujuan Pembelajaran

### Capaian Pembelajaran

Peserta didik diharapkan mampu mendiskusikan berbagai bentuk norma dan aturan yang berlaku di masyarakat, serta memahami hak dan kewajiban mereka sebagai peserta didik dan anggota keluarga. Dalam pembelajaran ini, peserta didik akan mengklasifikasikan norma dan aturan yang ada di lingkungan sekitarnya, baik di rumah, sekolah, maupun masyarakat luas. Mereka juga akan diminta untuk memberikan contoh pelaksanaan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dapat memahami pentingnya norma dalam menjaga keteraturan sosial.

Selain itu, peserta didik akan mengidentifikasi hak dan kewajibannya sebagai peserta didik, seperti hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan kewajiban untuk mengikuti peraturan sekolah. Tak hanya itu, mereka juga akan mengidentifikasi hak dan kewajibannya sebagai anggota keluarga, termasuk kewajiban membantu orang tua dan hak mendapatkan perhatian serta kasih sayang di dalam keluarga. Dengan begitu, diharapkan peserta didik memiliki kesadaran akan peran dan tanggung jawabnya, baik di sekolah maupun di lingkungan keluarga.

### Alur Tujuan Pembelajaran

- Menjelaskan norma dan aturan yang berlaku di lingkungan sekitarnya.
- Mengenali dan menyebutkan contoh pelaksanaan norma di lingkungan sekitarnya.

## Materi Pembelajaran

### A. Pengertian Norma

Norma adalah aturan yang harus dipatuhi oleh setiap manusia dalam menjalankan berbagai aktivitas kehidupannya baik dalam kehidupan di keluarga masyarakat maupun di kehidupan berbangsa dan bernegara. Norma di bagi menjadi 4, yaitu :

1. Norma Agama
2. Norma Kesusilaan
3. Norma Kesopanan
4. Norma Hukum

### B. Bentuk-Bentuk Norma

#### 1. Norma Agama

Norma agama yaitu ketentuan hidup manusia yang bersumber dari ketentuan Tuhan yang Maha Esa yang tercantum dalam kitab suci setiap agama. salah satu contoh dari norma agama adalah ketika kita sudah mendengar adzan berkumandang kita harus segera mengambil wudhu dan melaksanakan sholat, berdoa sebelum dan sesudah melakukan sesuatu.



Gambar 1.2 Sebelum melaksanakan sholat seorang anak melaksanakan wudhu' terlebih dahulu

Sumber: <https://pin.it/I9N74HkPt>



## 2. Norma Kesusilaan

Norma kesusilaan adalah ketentuan dalam pergaulan manusia yang bersumber dari hati nuraninya contoh norma kesusilaan seperti menolong teman yang kesusahan, tidak berkata kasar untuk menghina teman, keluarga atau orang lain. kewajiban untuk berkata jujur setiap kali bergaul dengan orang lain. Orang tidak berkata jujur atau suka berbohong akan mendapatkan sanksi berupa perasaan bersalah di dalam hatinya ia akan terus menyesal karena telah berbohong kepada orang lain.



Gambar 1.3 Seorang anak membantu temannya yang kesakitan  
Sumber: <https://pin.it/4VmM9UnEy>

## 3. Norma Kesopanan

Norma kesopanan adalah ketentuan dalam kehidupan manusia yang timbul dari hasil pergaulan manusia di dalam masyarakat. Contoh dari norma kesopanan yaitu, menghormati orang yang lebih tua, berbicara dengan sopan, tidak boleh memotong pembicaraan orang lain, mengucapkan salam saat bertemu orang lain.



Gambar 1.4 Mendahulukan orang yang lebih tua  
Sumber: <https://pin.it/EqznWAP1Y7>

#### 4. Norma Hukum

Norma hukum adalah aturan yang dibuat dan ditetapkan oleh badan yang berwenang mengatur manusia dalam kehidupan berbangsa dan bernegara contoh dari norma hukum adalah kita harus mematuhi aturan-aturan lalu lintas, di sekolah para siswa wajib memakai seragam yang lengkap, mengurus dokumen asli seperti kartu keluarga, KTP, akta kelahiran dll.



Gambar 1.5 Memakai seragam lengkap ketika di sekolah  
Sumber: <https://pin.it/1Z1ZBHlk>

## Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)

Kelompok : .....  
 Kelas : .....  
 Nama Anggota 1. ....  
 Kelompok 2. ....  
 3. ....  
 4. ....  
 5. ....  
 6. ....

Ceritakan dua gambar berikut di depan kelas!



Gambar 1.6 Seorang siswa menunduk  
 ketika bertemu dengan guru  
 Sumber: <https://pin.it/DkCdy0BTH>



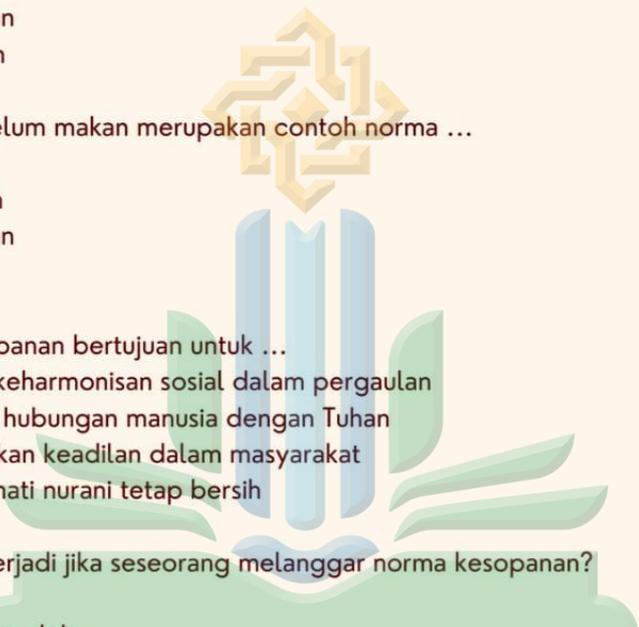
Gambar 1.7 Orang yang menerobos lampu merah  
 Sumber: <https://pin.it/40GbCRMhd>

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

## Uji Kompetensi 1

Jawablah dengan memberi tanda (x) pada jawaban yang paling benar!

1. Norma yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan berdasarkan ajaran agama disebut norma ...
  - A. Kesopanan
  - B. Kesusilaan
  - C. Hukum
  - D. Agama
2. Contoh penerapan norma kesusilaan dalam kehidupan sehari-hari adalah ...
  - A. Menghormati rambu lalu lintas
  - B. Tidak membuang sampah sembarangan
  - C. Tidak berkata kasar kepada orang lain
  - D. Beribadah secara rutin sesuai agama masing-masing
3. Norma yang berasal dari adat istiadat dan kebiasaan yang diterima oleh masyarakat disebut norma ...
  - A. Hukum
  - B. Kesopanan
  - C. Kesusilaan
  - D. Agama
4. Hukuman bagi seseorang yang melanggar norma hukum adalah ...
  - A. Teguran dari orang tua
  - B. Rasa bersalah
  - C. Hukuman fisik atau denda sesuai aturan negara
  - D. Diabaikan oleh teman-temannya
5. Menghormati orang yang lebih tua merupakan contoh norma ...
  - A. Hukum
  - B. Kesusilaan
  - C. Kesopanan
  - D. Agama

- 
6. Contoh pelanggaran terhadap norma hukum adalah ...
- A. Tidak membayar pajak kendaraan bermotor
  - B. Berbicara dengan nada tinggi kepada orang tua
  - C. Tidak memberi tempat duduk kepada orang yang lebih tua
  - D. Tidak ikut beribadah
7. Norma yang sanksinya berasal dari hati nurani atau rasa bersalah adalah norma ...
- A. Agama
  - B. Hukum
  - C. Kesopanan
  - D. Kesusilaan
8. Berdoa sebelum makan merupakan contoh norma ...
- A. Hukum
  - B. Kesusilaan
  - C. Kesopanan
  - D. Agama
9. Norma kesopanan bertujuan untuk ...
- A. Menjaga keharmonisan sosial dalam pergaulan
  - B. Mengatur hubungan manusia dengan Tuhan
  - C. Menegakkan keadilan dalam masyarakat
  - D. Menjaga hati nurani tetap bersih
10. Apa yang terjadi jika seseorang melanggar norma kesopanan?
- A. Dipenjara
  - B. Merasa bersalah
  - C. Diberi sanksi sosial, seperti dianggap tidak sopan
  - D. Diminta beribadah lebih sering
- 

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

## Soal dan Jawaban

SOAL	JAWABAN
1. Norma yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhan berdasarkan ajaran agama disebut norma ...	D. Agama
2. Contoh penerapan norma kesusilaan dalam kehidupan sehari-hari adalah ...	C. Tidak berkata kasar kepada orang lain
3. Norma yang berasal dari adat istiadat dan kebiasaan yang diterima oleh masyarakat disebut norma ...	B. Kesopanan
4. Hukuman bagi seseorang yang melanggar norma hukum adalah ...	C. Hukuman fisik atau denda sesuai aturan negara
5. Menghormati orang yang lebih tua merupakan contoh norma ...	C. Kesopanan
6. Contoh pelanggaran terhadap norma hukum adalah ...	A. Tidak membayar pajak kendaraan bermotor
7. Norma yang sanksinya berasal dari hati nurani atau rasa bersalah adalah norma ...	D. Kesusilaan
8. Berdoa sebelum makan merupakan contoh norma ...	D. Agama
9. Norma kesopanan bertujuan untuk ...	A. Menjaga keharmonisan sosial dalam pergaulan
10. Apa yang terjadi jika seseorang melanggar norma kesopanan?	C. Diberi sanksi sosial, seperti dianggap tidak sopan.

## Refleksi

### Hari ini aku sudah belajar:

-  Memahami pengertian norma
-  Mengenal macam-macam norma
-  Menerapkan contoh-contoh norma

### Tips Belajar

-  Baca materi dengan teliti
-  Perhatikan contoh gambar
-  Tonton video Pembelajaran
-  Kerjakan soal
-  Diskusikan dengan teman

### Teknologi Pendukung

Scan QR code untuk akses video pembelajaran

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI AHMAD SIDDIQ  
Jember

Scan disini



**Lampiran 18: Dokumentasi Penelitian**

Penggunaan media video animasi berbasis *Flipaclip* di kelas IV-E

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ  
JEMBER



Pengisian angket oleh siswa



Pengisian angket praktikalitas oleh guru PPKN



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

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Laila Nazilatul Husna  
NIM : 201101040005  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Instansi : UIN KH. 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 kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian 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 keaslian ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Jember, 1 Desember 2024  
Saya yang menyatakan

J E M B E R



Laila Nazilatul Husna  
NIM. 201101040005

**Lampiran 19: Biodata Penulis****BIODATA PENULIS**

Nama Lengkap : Laila Nazilatul Husna  
 NIM : 201101040005  
 Tempat, Tanggal Lahir : Jember, 07 November 2001  
 Alamat : Desa Andongsari, Kecamatan Ambulu,  
 Kabupaten Jember, Jawa Timur  
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
 Jurusan : Pendidikan Islam dan Bahasa  
 Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
 Angkatan : 2020  
 E-mail : [lailanazilaa@gmail.com](mailto:lailanazilaa@gmail.com)

**Riwayat Pendidikan**

1. TK Al-Hidayah 71 Andongsari (2006-2008)
2. MIMA 36 Nurul Hidayah (2008 – 2014)
3. MTS Al-Amien Sabrang (2014 – 2017)
4. MA Al-Amien Sabrang (2017 – 2020)
5. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember (2020-2025)