

**PENGEMBANGAN VIDEO PERANG GUNTUNG BERBASIS ANIMASI
SEBAGAI PROJEK PENGUATAN PROFIL PELAJAR PANCASILA**

Utami Kusuma Dewi¹, M. Jaya Adi Putra², Dede Permana³

¹²³PGSD FKIP Universitas Riau

[¹utami.kusuma1278@student.unri.ac.id](mailto:utami.kusuma1278@student.unri.ac.id), [²jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id](mailto:jaya.adiputra@lecturer.unri.ac.id),

[³dedepermana@lecturer.unri.ac.id](mailto:dedepermana@lecturer.unri.ac.id)

ABSTRACT

This research was conducted to evaluate the validity and practicality of animation-based guntung war videos as a project to strengthen the profile of Pancasila students. Research and development (R&D) is the term for this research. By using a 4D model which is divided into four stages of defining, designing, developing, and deploying. Animation-based guntung war video learning is a very feasible medium to be used as a project to strengthen the profile of Pancasila students. The results of the research at the development stage showed that the product was in the "Very Valid" category with an average of 0.95% and media experts received a score of 93.48% with the "very feasible" category and a teacher response test of 97.74% with the "very feasible" category. It can be concluded that this Animation Media has been valid and can practically be used as a teacher as one of the auxiliary media in learning as a project to strengthen the profile of Pancasila students and guidelines to develop other media in the future.

Keywords: *Practicality, validity, guntung war video, pancasila student profile*

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan untuk mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan video perang guntung berbasis animasi sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Penelitian dan pengembangan (R&D) adalah istilah untuk penelitian ini. Dengan menggunakan model 4D yang terbagi dalam empat tahap mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarkan. Pembelajaran video perang guntung berbasis animasi merupakan media yang sangat layak untuk digunakan sebagai proyek penguatan profil pelajar Pancasila. Hasil Penelitian pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk termasuk kategori "Sangat Valid"

dengan rata-rata 0.95% dan ahli media mendapatkan skor 93,48% dengan kategori "sangat layak" dan uji respon guru 97,74% dengan kategori "sangat layak". Dapat disimpulkan Media Animasi ini telah valid dan praktis dapat dijadikan guru sebagai salah satu media bantu dalam pembelajaran sebagai proyek penguatan profil pelajar pancasila dan pedoman untuk mengembangkan media yang lainnya dimasa yang akan datang.

Kata Kunci: Kepraktisan, kevalidan, video perang guntung, profil pelajar pancasila

A. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan sangat mempengaruhi pada kehidupan sehari-hari, yaitu salah satunya pendidikan. Setiap siswa memiliki kebebasan dalam menentukan pilihannya untuk menjalankan pendidikan dimana saja dan kapan saja dalam konteks pengembangan potensi diri. Merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) merupakan suatu inovasi yang memadukan kegiatan belajar dengan kurikulum merdeka belajar disekolah penggerak.

Hadirnya sekolah penggerak menjadi upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas serta kuantitas pendidikan tanah air (Ritonga et al.,2022). Dengan demikian sekolah penggerak diharapkan akan menjadi sebuah wadah dan solusi program kerja sekolah untuk dapat mendukung

pengembangan penguatan profil pelajar pancasila.

Kegiatan belajar dalam pandangan perkembangan pendidikan sekarang berpijak pada penguatan profil pelajar pancasila untuk membentuk sebuah karakter siswa, yang diterapkan pada sekolah penggerak. Penguatan profil pelajar pancasila merupakan sebuah nilai karakter dan kemampuannya yang dibangun dalam kehidupan sehari-hari dan dihidupkan dalam diri melalui tingkat satuan pendidikan.

Berdasarkan observasi yang sudah saya lakukan di SD Pinang Sebatang barat pada saat pembelajaran proyek penguatan profil pelajar pancasila atau yang disingkat dengan (P5). Selama proses pembelajaran berlangsung terlihat banyak sekali siswa yang asik bermain sendiri dan bercerita dengan kawan lainnya, dan

kurangnya memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru yang ada di depan. Sementara guru hanya melihat video pembelajaran saja tanpa memperhatikan murid yang sedang bermain dan asik bercerita sendiri. Dan kadang bahasa dalam video yang di tampilkan guru tersebut juga kurang sesuai dengan karakter siswa.

Selain permasalahan tersebut terdapat permasalahan lain yang di dapatkan yaitu permasalahan dimana guru kebingungan dalam memilih media pembelajaran dan kurang mengerti dalam membuat media pembelajaran. Guru cenderung kurang memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar lingkungan sekolah untuk dijadikan bahan ajar yang bersifat nyata. Dalam mengatasi permasalahan ini, guru seharusnya memberikan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang disesuaikan dengan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik. Kemampuan guru dalam memilih media pembelajaran pun sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Karena jika kita salah

dalam memilih media pembelajaran maka pembelajaran menjadi terasa lebih jenuh dan tidak bervariasi, dan membuat siswa menjadi cepat bosan selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam penyampaian materi, guru juga bisa menggunakan alat bantu berupa video animasi atau video pembelajaran. Guru juga dapat mengembangkan video pembelajaran menjadi lebih menarik lagi dengan menggunakan video animasi yang di buat sendiri oleh guru tersebut. Menurut Wulandari (2020) Animasi merupakan sebuah rangkaian gambar yang tersusun membentuk sebuah gerakan. Membuat sebuah animasi tentu tidak sama dengan cara membuat animasi hanya untuk sekedar hiburan saja, berbagai aplikasi online maupun offline dapat digunakan dalam pembuatan video animasi.

Untuk mengatasi sebuah permasalahan yang ada penulis mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis animasi yang lebih menarik, dan mudah dipahami dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya animasi tersebut, dapat

mempermudah siswa dalam menguasai materi yang disampaikan dan dapat memahami makna dan pesan moral yang disampaikan di dalam video tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan uraian di atas dan peneliti telah melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Video Perang Guntung Berbasis Animasi Sebagai Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila”**. Dengan adanya penelitian ini diharapkan guru dapat menggunakan media animasi sebagai media alternatif dalam pembelajaran yang tentunya asik dan menyenangkan selama pembelajaran berlangsung.

B. Metode Penelitian

Produk pengembangan media pembelajaran berbasis animasi pada materi sejarah perang guntung yang akan dikembangkan bertujuan untuk membantu guru dalam sebuah proses pembelajaran yang ingin disampaikan kepada siswa agar lebih mudah. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan menggunakan metode dan pengembangan atau dalam bahasa Inggris *research and development* (R&D) yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan

sebuah produk tertentu dan menguji sebuah keefektifan dari produk yang dibuat.

Menurut Sugiyono (2010) penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal (bertahap bisa multi years). Penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) merupakan sebuah penelitian yang berorientasi kepada mengembangkan sebuah produk seperti salah satunya produk pembelajaran. Produk media yang dikembangkan bertujuan agar dapat membantu guru dan memudahkan guru dalam sebuah proses pembelajaran.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model 4D. Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam prosedur pengembangan 4D antara lain:

a. Tahap Define (Pendefinisian)

Tahap ini merupakan tahap untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pengembangan pembelajaran. Hal yang dilakukan adalah melakukan analisis yang berhubungan dengan

perancangan produk. Kegiatan yang dilakukan terdiri dari:

1. Analisis kurikulum

Adapun elemen yang terdapat di kelas 4 SD ialah:

a. Pancasila

1. Peserta didik menunjukan sila-sila pancasila, dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari
2. Menunjukan sikap bangga menjadi anak indonesia yang memiliki bahasa indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga.

b. Undang-Undang dasar negara republik indonesia

1. Peserta didik mengidentifikasi dan melaksanakan aturan di sekolah dan dilingkungan tempat tinggal
2. Mengidentifikasi dan melaksanakan hak dan kewajiban sebagai anggota keluarga dan sebagai warga sekolah.

c. Bhineka tunggal ika

1. Peserta didik membedakan dan

menghargai identitas diri, keluarga, dan teman-temannya sesuai budaya, suku bangsa, bahasa, agama dan kepercayaannya di lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat

d. Negara kesatuan republik indonesia

1. Peserta didik mengidentifikasi lingkungan tempat tinggal sebagai bagian dari wilayah negara kesatuan republik indonesia.
2. Menunjukan sikap kerja sama dalam berbagai bentuk keberagaman suku bangsa, sosial, dan budaya di indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan di lingkungan tempat tinggal dan sekolah.

2. Analisis peserta didik

Analisis peserta didik kelas 4 SD dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti

menganalisis gaya belajar, kemampuan akademik, motivasi, dan minat. Analisis ini dapat membantu guru dalam menentukan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah yang akan di ambil.

Analisis gaya belajar :

- A. Mengetahui gaya belajar peserta didik, seperti visual, auditori, atau kinestetik.
- B. Menentukan gaya belajar yang akan digunakan untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.
- C. Memberikan pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Analisis kemampuan akademik:

- A. Mengidentifikasi kesulitan belajar peserta didik
- B. Menilai kemampuan peserta didik dalam memahami konsep
- C. Menilai kemampuan peserta didik dalam

menginterpretasikan atau mengungkapkan pendapat.

Analisis motivasi dan minat ialah untuk mengetahui minat peserta didik dalam pembelajaran, mengetahui motivasi peserta didik, dan mengetahui tantangan dan hambatan apa saja yang dihadapi peserta didik.

3. Analisis materi

Dalam melakukan proses pembelajaran diperlukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Materi pembelajaran merupakan sesuatu yang disajikan guru untuk diolah dan dipahami oleh siswa- siswa dalam rangka mencapai tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, materi pembelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen yang penting dalam mencapai sebuah tujuan pembelajaran

yang berupa fakta, konsep, generalisasi, hukum/aturan, dan sebagainya yang terkandung dalam mata pelajaran (Ibrahim, 2003).

**b. Tahap *Design*
(Perancangan)**

Tahap ini mencakup menentukan tim pengembang, menentukan sumber daya yang digunakan, menyusun sumber daya yang digunakan, memilih dan menentukan cakupan materi yang dibutuhkan serta menentukan spesifikasi produk yang akan digunakan.

1. Merancang tampilan video
2. Pemilihan gambar dan animasi
3. Pemilihan bentuk penyajian

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini melibatkan kontribusi para ahli tentang validasi produk sebelum produk diuji coba pada siswa kelas IV Sekolah Dasar. Ada dua kegiatan yang harus dilakukan pada tahap pengembangan ini, yaitu:

1. Validasi Ahli

Merupakan teknik untuk memvalidasi atau menilai kelayakan rancangan produk atau

dalam penelitian ini menilai dari kelayakan produk yang telah dirancang oleh peneliti. Dalam penelitian ini melibatkan beberapa validator yang terdiri dari validator ahli media dan validator ahli materi.

2. Uji coba

Merupakan kegiatan uji coba produk yang telah dirancang peneliti. Pada penelitian ini dilakukan uji coba pada siswa kelas IV Sekolah Dasar.

**d. Tahap *Disseminate*
(Penyebaran)**

Pada tahap ini peneliti mengunggah produk yang dibuat ke berbagai media sosial agar dapat juga ditonton oleh siswa sekolah dasar diseluruh Indonesia.

A. Teknik Analisis Data

a. Analisis Data Validasi Produk

Aspek penelitian yang dinilai oleh ahli dibuat dalam skala likert dengan skor 1-4. Dengan menggunakan skala ini dapat memberikan kebebasan kepada validator dalam melakukan penilaian terhadap sebuah media yang dirancang. Validasi media ditentukan

oleh rata-rata skor yang didapatkan oleh validator.

Tabel Skor Penilaian

Skor penilaian	Kategori
4	SS: Sangat Setuju
3	S: Setuju
2	KS: Kurang Setuju
1	TS: Tidak Setuju

Sumber (Suryono,2011)

$$\text{Rata –rata Skor:} \frac{\text{Jumlah Perolehan}}{\text{Jumlah Pernyataan}} \times 100$$

Skor

Kriteria dalam mengambil sebuah keputusan dalam validasi media dapat dilihat di tabel. Media dapat digunakan jika penilaian rata-rata validator dikategorikan valid dan sangat valid.

Tabel Interval Rata-Rata Skor Penilaian

Rata – rata Skor	Kategori Validitas
81-100	Sangat Valid
61-80	Valid
41-60	Cukup Valid
21-40	Tidak Valid
0-20	Sangat Tidak Valid

Kategori dalam sebuah kelayakan media dapat dikembangkan dan dikategorikan sebagai berikut:

Tabel Kriteria Kelayakan Media

Presentase Skor	Kategori Kelayakan
<21%	Sangat Tidak Layak
21% - 40%	Tidak Layak
41% - 60%	Cukup Layak
61%- 80 %	Layak
81%- 100%	Sangat Layak

Media animasi yang dikembangkan dapat digunakan jika penilaian rata-rata validator dikategorikan layak dan sangat layak.

b. Analisis Data Uji coba Produk

Analisis data sebuah produk menggunakan skala likert 1-4. Angket uji coba produk diberikan kepada siswa dengan maksud untuk menilai media yang digunakan dalam pembelajaran dan juga guru diberikan angket sebagai respon guru terhadap media tersebut. Berikut kategori skor penilaian:

Tabel Skor Penilaian Respon Siswa dan Respon Guru.

Skor penilaian	Kategori
4	SS: Sangat Setuju
3	S: Setuju
2	KS: Kurang Setuju
1	TS: Tidak Setuju

Sumber (Suryono,2011)

Rata –rata Skor: $\frac{\text{Jumlah Perolehan}}{\text{Jumlah Skor Pernyataan}} \times 100$

Jumlah Skor Pernyataan

Dengan diketahuinya presentase skor yang diperoleh, langkah selanjutnya merupakan tahap dalam menentukan kelayakan dari sebuah media. Kelayakan dari sebuah media dapat dilihat dari kriteria kategori yang dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel Skor Kategori Kelayakan

No	Skor dalam Persen (%)	Kategori kelayakan
1	0-20%	Sangat Tidak Layak
2	21-40%	Layak
3	41-60%	Tidak Layak
4	61-80%	Cukup Layak
5	81-100%	Layak Sangat Layak

Sumber: Suharsimi Arikunto (2013: 44)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan 4D dengan beberapa tahap pengembangan

diantaranya yaitu pendefinisian (*Define*), perancangan (*Design*), pengembangan (*Develop*), dan penyebaran (*Disseminate*). Untuk itu pada bab ini disajikan secara keseluruhan hasil penelitian pengembangan video perang gantung berbasis animasi sebagai proyek penguatan profil pelajar pancasila. Pengembangan media melalui proses uji coba produk yaitu validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba lapangan. Berikut ini merupakan penjelasan data hasil penelitian dari pengembangan video perang gantung berbasis animasi sebagai proyek penguatan profil pelajar pancasila.

B. Dimensi bernalar kritis

Pelajar yang bernalar kritis mampu secara objektif memproses informasi baik kualitatif maupun kuantitatif, membangun keterkaitan antara berbagai informasi, menganalisis informasi, mengevaluasi dan menyimpulkannya. Dalam video perang gantung tersebut dimensi yang dapat kita ambil dari 5 dimensi p5 yaitu dimensi bernalar kritis dikarenakan di dalam video perang gantung

tersebut menceritakan bagaimana caranya kita berkelempok dapat menyelesaikan suatu permasalahan yang ada. Adapun elemen-elemen bernalar kritis sebagai berikut :

a. Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan

Pelajar pancasila memproses gagasan dan informasi, baik dengan data kuantitatif maupun kualitatif. Ia memiliki rasa keingin tahuan terhadap sesuatu yang sangat besar, mengajukan pertanyaan yang relevan, mengidentifikasi dan mengklarifikasi gagasan dan informasi yang diperoleh, serta mengolah informasi tersebut.

b. Menganalisis dan mengevaluasi penalaran

Pelajar pancasila menggunakan nalarnya sesuai dengan kaidah sains dan logika dalam pengambilan keputusan dan tindakan dengan melakukan analisis serta evaluasi dari gagasan dan informasi yang ia dapatkan, ia mampu menjelaskan alasan yang relevan dan akurat dalam penyelesaian masalah dan pengambilan sebuah keputusan.

c. Merefleksi dan mengevaluasi pemikirannya sendiri

Berfikir bagaimana jalannya dalam sebuah proses permasalahan yang akan dihadapi kedepannya dan bagaimana solusi yang akan di ambil untuk permasalahan tersebut. Menyadari proses berfikir serta keputusan yang pernah dihasilkan, dan menyadari perkembangan serta keterbatasan daya pikirnya.

A. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian melalui langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan. Tahap pendefinisian ini diawali dengan kegiatan analisis awal, analisis peserta didik dan analisis materi. Berikut ini hasil analisis pada tahap *Define* (Pendefinisian):

a. Analisis Kurikulum

Kurikulum merdeka adalah pendekatan baru dalam sistem pendidikan indonesia yang di implementasikan kementerian Pendidikan, kebudayaan, Riset, dan Teknologi. kurikulum merdeka bertujuan untuk menciptakan peserta didik yang memiliki

karakter dan kompetensi yang holistic. Artinya, tidak hanya fokus pada pencapaian akademis, tetapi juga pada aspek sosial, emosional, dan kreativitas peserta didik. Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Rahayuningsih & Rijanto (2022) dan (Sudarmanto 2021) Program sekolah penggerak inilah yang nantinya akan menjadi gerbang menuju kurikulum yang berorientasi kepada kebutuhan murid dengan kesesuaian karakter murid serta karakteristik lingkungan sekolah di Indonesia. Berikut contoh tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran:

a. Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan dengan cara mengamati karakteristik peserta didik. Siswa kelas IV SD. Menurut piaget (Sani, 2013) anak usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap perkembangan formal karena anak pada usia tersebut masih dalam transisi dari tingkat berpikir operasional konkret ke tingkat berpikir abstrak.

Oleh karena itu dengan menggunakan media video dalam proses pembelajaran akan meningkatkan motivasi siswa tersebut untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Peserta didik dikelas IV sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu:

1. Senang bermain sambil belajar
Menurut A. Hasrianti, (2021) Siswa pada usia SD cenderung senang bermain dan selalu aktif bergerak. Siswa terlihat sangat antusias pada saat guru menyelipkan permainan dan melakukan *ice breaking*. Siswa sangat aktif dan bersemangat mengikuti arahan guru.
2. Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap sesuatu yang baru
Menurut Ramadhanti (2021) Siswa pada usia SD memiliki tingkat rasa ingin tahu yang besar terhadap suatu hal yang baru ia lihat. Banyak siswa yang bertanya kepada guru tentang benda yang di bawa. Pada saat media tersebut digunakan dalam proses pembelajaran, siswa sangat bersemangat dan fokus mendengarkan arahan dari guru.

b. Analisis Materi

Analisis yang dilakukan pada materi pembelajaran yaitu dilihat dari

silabus yang terdapat pada kurikulum. Berdasarkan kurikulum yang ditetapkan pada materi pembelajaran di kelas IV berdasarkan CP dan TP. Profil pelajar pancasila merupakan bentuk penerjemahan tujuan pendidikan nasional. Profil ini perlu sederhana dan mudah diingat dan dijalankan baik oleh pendidik maupun pelajar. Berdasarkan kurikulum yang ditetapkan pada materi pembelajaran di kelas IV disesuaikan dengan elemen dan subelemen pada profil pelajar pancasila.

B. Tahap *design* (perancangan)

Tahap kedua dalam model 4D adalah tahap *design*, langkah yang dilakukan peneliti dengan membuat perencanaan video. Video dikembangkan berdasarkan materi dan tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini hal yang pertama dilakukan peneliti adalah merancang tampilan video. Selanjutnya dilakukan pemilihan aplikasi untuk membuat media pembelajaran video yaitu

dengan menggunakan aplikasi kinemaster.

Peneliti memilih aplikasi ini karena memiliki fasilitas editing video yang lebih lengkap sehingga memudahkan untuk membuat rancangan sesuai yang diinginkan. Selanjutnya peneliti melakukan pemilihan gambar dan animasi, pemilihan dilakukan peneliti dengan mengambil gambar di goggle dan disertai music penggiring. Pemilihan bentuk penyajian dalam video ini bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap video yang disampaikan di depan kelas. Tahapan perancangan dan pengembangan produk awal ini merupakan tahapan implementasi dari serangkaian analisis terhadap data dan informasi yang diperoleh pada tahapan preliminary research. Pada tahapan ini hasil analisis data dan informasi yang diperoleh akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam perancangan desain dan tampilan pada produk video animasi. Perancangan produk video animasi ini menggunakan beberapa platform dan website digital, seperti *google*, *voice Recorder*, *pinteres* dan aplikasi *kinemaster*. Produk video animasi

yang dikembangkan ini berdurasi 8 menit dan 35 detik.

C. Tahap *Development* (pengembangan)

Perancangan video animasi di mulai dengan menyusun skrip yang akan digunakan untuk pengambilan suara/dubbing karakter dalam video animasi. Kemudian akan dilanjutkan dengan dengan pencarian background dan gambar bentuk-bentuk candi pada platform pinteres. Kemudian setelah ditemukan background dan gambar candi yang sesuai. Adapun penjabaran komponen-komponen tersebut menjadi satu produk video animasi ini adalah sebagai berikut.

1) Pembuatan skrip

Tahapan ini merupakan proses pembuatan atau penyusunan skrip atau narasi yang nantinya akan digunakan untuk mempermudah peneliti dalam pengambilan suara/dubbing karakter pada video animasi yang dikembangkan.

A. Karakter

Produk video animasi ini menggunakan satu karakter yang bertemakan seorang guru perempuan. Karakter guru perempuan ini berfungsi sebagai pemandu yang sekaligus akan menjelaskan cerita perang guntung. Karakter guru perempuan ini menggunakan pakaian berwarna biru yang dilapisi dengan baju sweater berwarna pink serta celana yang berwarna putih. Penggunaan pakaian dengan tema ini dimaksudkan agar karakter guru tersebut terlihat lebih modern sehingga akan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk menonton video animasi tersebut.



Gambar 4. 1 Karakter Animasi

2) Tampilan pembuka video
Tayangan pembuka dan pengenalan materi pada video animasi ini berisi ucapan dari karakter guru, pertanyaan tentang kabar peserta didik, pengenalan materi dan capaian pembelajaran

yang hendak dicapai, dan pembacaan doa sebelum belajar. Hal ini dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat merasakan suasana pembelajaran yang sama dengan yang ada di dalam kelas pada pembelajaran sehari-hari. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat menyaksikan video animasi ini dengan seksama serta dapat memahami materi yang ada dalam video animasi seperti pada saat pembelajaran di dalam kelas. Adapun tampilan tayangan pembuka dan pengenalan materi pada video animasi ini dapat dilihat pada gambar 4.5



Gambar 4. 2 Video Pembuka

- 3) Tayangan Penjelasan materi
- Produk video animasi ini menyajikan materi tentang perang guntung. Penyajian materi

tentang perang guntung diberikan oleh peneliti dan disajikan dengan semenarik mungkin guna menarik minat dan meningkatkan semangat peserta didik untuk mempelajari materi yang ada pada video animasi. Selain itu, peneliti juga menggunakan konsep tampilan dan kalimat penjelasan yang sederhana agar mudah dimengerti oleh peserta didik. Tayangan penjelasan perang guntung pada produk video animasi dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4. 3 Penjelasan Materi

- 4) Tayangan Penutup

Tayangan penutup pada video animasi ini berisikan pesan serta ajakan kepada peserta didik untuk selalu menjaga kesehatan dan tetap semangat untuk belajar. Hal ini diharapkan dapat memotivasi peserta didik untuk semakin giat dalam belajar. Tayangan penutup video animasi ini diakhiri dengan

ucapan salam penutup.

A. Hasil Penilaian Ahli / pakar

Pada tahap pengembangan diperoleh produk akhir media video untuk membaca permulaan disekolah dasar. Tahap ini menghasilkan produk yang telah divalidasi dan direvisi berdasar masukan dari validator ahli. Kegiatan ini dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli lapangan.

1	Materi	90,62%	Sangat Layak
2	Desain	87,5%	Sangat Layak
3	Bahasa	85,5%	Sangat Layak
4	Audio	95,83%	Sangat Layak
Rata-rata Kelayakan		86,89%	Sangat Layak

Dari data di atas kelayakan media yang digunakan dalam media video terdapat empat aspek yang terdiri dari beberapa indikator yang dilakukan penilaian oleh validator ahli materi. Aspek materi, terdapat dua indikator yang digunakan untuk menilai materi atau isi dari produk yang dikembangkan, pada aspek ini memperoleh presentase skor 90,62% dengan kategori sangat layak.

Dalam aspek design, terdapat tiga indikator yang digunakan untuk menilai tampilan video pembelajaran yang digunakan untuk membaca permulaan siswa sekolah dasar, dalam aspek ini memperoleh presentase skor sebesar 87,5% dengan kategori sangat layak.

Dalam aspek bahasa, terdapat dua indikator yang digunakan untuk menilai bahasa yang digunakan

Tabel 4. 1 Daftar Nama Validator

No	Nama Validator	Jabatan
1	Dr. Hendri Marhadi M.Pd	Ahli Materi
2	Dra.Ellya Roza, m.Hum,Ph.D	Ahli Materi
3	Dr. M.Jaya Adi Putra M.Pd	Ahli Media
4	Al Mufdi, S.Pd	Praktisi

Berikut ini disajikan hasil validasi ahli media, ahli materi, dan ahli lapangan untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tabel 4. 2 Data Validasi Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Presentase Rata-rata Tiap Aspek	Kategori Validasi
----	-----------------	---------------------------------	-------------------

untuk media video yang dikembangkan, pada aspek ini penilaian bahasa dilakukan dengan penilaian dengan jumlah skor 85,5% dengan kategori sangat layak.

Dalam aspek audio, terdapat tiga indikator yang digunakan untuk menilai video pembelajaran yang digunakan untuk membaca permulaan siswa sekolah dasar, pada aspek ini memperoleh presentase skor sebesar 95,83% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan analisis dan informasi dari semua aspek yang dianalisis dan dinilai oleh validator, maka perancangan produk yang dikembangkan yaitu media video sebagai media pembelajaran untuk membaca permulaan disekolah dasar sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk membaca disekolah dasar.

Tabel 4. 3 Data Validasi Ahli Materi Tahap Pertama

N o	Aspek Penilaian	Presentas e Rata- rata Tiap Aspek	Kategor i Validasi
1	Pemahaman Materi	80,5%	Sangat Layak
2	Tampilan Animasi	80%	Sangat Layak
3	Minat	86%	Sangat

	Terhadap Animasi		Layak
Rata-rata Kelayakan		82,1%	Sangat Layak

Dari data kelayakan validasi ahli materi tabel 4.6 di atas, terdapat 3 aspek yang terdiri dari beberapa indikator yang dilakukan penilaian oleh validator. Pemahaman materi, terdapat dua indikator yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan. Pada aspek pemahaman materi memperoleh presentase 80,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data ini memberikan informasi bahwa produk ini sangat layak untuk di uji cobakan.

Dalam aspek tampilan animasi, terdapat tiga indikator, dan pada aspek tampilan animasi ini memperoleh presentase 80% dengan kategori layak. Berdasarkan data ini memberikan informasi bahwa tampilan video sudah sangat layak digunakan.

Dalam aspek minat terhadap animasi terdapat dua indikator yang digunakan pada aspek ini memperoleh skor 86% dengan kategori sangat layak. Rata-Rata kelayakan produk yang dikembangkan secara keseluruhan mencapai presentase 82,1 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan analisis dan informasi dari semua aspek

yang dianalisis dan dinilai oleh validator, maka perancangan produk yang dikembangkan yaitu media video animasi sebagai media pembelajaran sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel 4. 4 Data Validasi Ahli Materi Tahap Kedua

N o	Aspek Penilaian	Presentas e Rata- rata Tiap Aspek	Kategor i Validasi
1	Pemahaman Materi	95,5%	Sangat Layak
2	Tampilan Animasi	89,5%	Sangat Layak
3	Minat Terhadap Animasi	99%	Sangat Layak
Rata-rata Kelayakan		94,6%	Sangat Layak

Dari data kelayakan validasi ahli materi tabel 4.7 di atas, terdapat 3 aspek yang terdiri dari beberapa indikator yang dilakukan penilaian oleh validator. Pemahaman materi, terdapat dua indikator yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan. Pada aspek pemahaman materi memperoleh presentase 95,5% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data ini memberikan informasi bahwa produk ini sangat layak untuk di uji cobakan.

Dalam aspek tampilan animasi, terdapat tiga indikator, dan pada aspek tampilan animasi ini memperoleh presentase 89,5% dengan kategori layak. Berdasarkan data ini memberikan informasi bahwa tampilan video sudah sangat layak digunakan.

Dalam aspek minat terhadap animasi terdapat dua indikator yang digunakan pada aspek ini memperoleh skor 99% dengan kategori sangat layak. Rata-Rata kelayakan produk yang dikembangkan secara keseluruhan mencapai presentase 94,6% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan analisis dan informasi dari semua aspek yang dianalisis dan dinilai oleh validator, maka perancangan produk yang dikembangkan yaitu media video animasi sebagai media pembelajaran sudah sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Tabel Data Validasi Ahli Praktisi

N o	Aspek Penilaian	Presentas e Rata- rata Tiap Aspek	Kategor i Validasi
1	Pembelajaran	100%	Sangat Layak
2	Tampilan Media	95,83%	Sangat Layak
3	Penggunaan Media	97,22%	Sangat Layak
Rata-rata		97,68%	Sangat

Kelayakan		Layak
-----------	--	-------

Dari data di atas pada tabel 4.8 diperoleh hasil pada aspek pembelajaran, terdapat satu indikator yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan. Pada aspek pembelajaran memperoleh presentase sebesar 100% dengan kategori sangat layak. Berdasarkan data ini memberikan informasi bahwa produk media pembelajaran video yang dikembangkan memiliki struktur kalimat yang tepat dan kalimat yang digunakan sederhana dan efektif.

Dalam aspek tampilan media.

Terdapat dua indikator yang digunakan untuk menilai produk yang dikembangkan. Pada aspek tampilan media ini memperoleh presentase sebesar 95,83 % dengan kategori sangat layak. Dalam aspek penggunaan media terdapat dua indikator yang digunakan untuk menilai produk yang sudah peneliti buat dan memperoleh skor sebesar 97,22% dengan kategori sangat

layak. Berdasarkan hasil validasi ahli lapangan pada aspek pembelajaran, tampilan media, dan penggunaan media adalah 97,68%. Berdasarkan masukan dan penilaian dari 3

validator di atas, maka rancangan produk yang telah dirancang dilakukan perubahan atau perbaikan atas saran dari validator.

Selain berdasarkan hasil uji praktikalitas melalui penilaian guru, untuk melihat tingkat kepraktisan produk video animasi yang dikembangkan juga dilihat melalui penilaian yang dilakukan oleh peserta didik. Berdasarkan lembar angket uji praktikalitas yang diisi oleh peserta didik dapat diketahui bahwa produk video animasi yang dikembangkan sudah dinyatakan praktis dan menarik bagi peserta didik, sehingga sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

**Tabel Hasil Analisis Data Uji
Praktikalitas Peserta Didik**

No.	Aspek Yang Dinilai	Persentase Skor	Kategori
1	Daya Tarik	92,70%	Sangat Praktis
2	Kemudahan Penggunaan	95,83%	Sangat Praktis
3	Manfaat	90%	Sangat Praktis
Rata-Rata Keseluruhan		92,84%	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil uji pratikalitas yang dilaksanakan dengan guru pada tabel 4.7 dan hasil uji praktikalitas dengan peserta didik pada tabel 4.10 dapat diambil

sebuah kesimpulan bahwa produk video animasi yang dikembangkan telah dinyatakan sangat layak dan menarik bagi peserta didik. Dengan demikian, produk video animasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

4.A.1 Tahap Disseminate (Penyebaran).

Pada penelitian ini, penyebaran produk media video animasi di kelas IV SD pinang sebatang barat. Video animasi akan disebarkan kepada pihak sekolah SD pinang sebatang barat dan berbagai platform digital seperti instagram, dan youtube.

B. Pembahasan hasil penelitian

Pengembangan video animasi dilakukan mulai 30 Oktober sampai 15 November. Untuk mengetahui valid produk maka dilakukan validasi kepada 2 pakar/ahli yang terdiri dari ahli media dan ahli materi. Untuk mengetahui pratikalitas produk yang telah dibuat maka peneliti menguji coba melalui lembar angket. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau biasanya disebut penelitian *Research and development* atau (R&D). Jenis penelitian ini digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan

menguji keefektifan produk. Pengembangan media video animasi. Dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan model 4D.

Model 4D merupakan salah satu metode penelitian dan pengembangan. Model 4D digunakan untuk mengembangkan perangkat pembelajaran. Model 4D dikembangkan oleh S.Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Sesuai namanya, model 4D terdiri dari 4 tahapan utama yakni *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Penelitian ini mengembangkan video perang gantung berbasis animasi sebagai proyek penguatan profil pelajar pancasila yang layak. Dalam penelitian ini tanda valid dan praktis yang diberikan oleh validator, guru dan siswa merupakan suatu acuan penting untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi.

Penelitian ini dimulai dengan melakukan tahapan pertama dalam model 4-D yaitu tahap *define* yang berarti pendefinisian. Pada tahap inyang pertama dilakukan peneliti ialah menganalisis kurikulum.

Analisis kurikulum ialah kegiatan yang dilakukan oleh peneliti untuk menyesuaikan isi materi dalam media video. Setelah itu peneliti melakukan analisis peserta didik dikelas IV SD. Menurut Piaget (Sani,2013) anak usia 7-11 tahun termasuk dalam tahap perkembangan formal karena pada anak usia tersebut masih dalam transisi dari tingkat operasional kongkret ke tingkat berfikir abstrak. Anak pada usia tersebut menyenangi pembelajaran yang menyenangkan. Selanjutnya analisis materi, analisis materi yang dilakukan untuk menyesuaikan dengan materi yang dipelajari siswa berdasarkan capaian tujuan pembelajaran yang sesuai.

Tahap selanjutnya adalah tahap *design* atau perancangan. Tahap *design* atau perancangan merupakan tahap yang dilakukan untuk merancang sebuah produk media video. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap perancangan ini adalah merancang tampilan video, melakukan pemilihan gambar dan animasi, dan selanjutnya pemilihan bentuk penyajian. Teknik pengerjaan media video dilakukan menggunakan aplikasi kinemaster.

Tahap ketiga dalam penelitian ini adalah *development* atau pengembangan. Pada tahap ini peneliti melakukan validasi produk kepada 1 validator ahli media, 2 validator ahli materi, 1 validator praktisi. Berdasarkan hasil validasi media video dari ahli materi memperoleh presentase skor 100% dengan kategori sangat layak, hasil validasi media video dari ahli media memperoleh presentase skor 89,86% dengan kategori sangat layak, hasil validasi dari ahli praktisi memperoleh skor presentase 97,68% dengan kategori sangat layak.

Tahap selanjutnya setelah melakukan validasi adalah melakukan uji coba untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan oleh peneliti. Uji coba ini dilakukan dikelas IV sekolah dasar yang berjumlah 25 orang. Uji coba ini dilakukan dengan penyebaran angket, berdasarkan hasil pengisian angket tersebut diperoleh hasil respon siswa sangat senang dalam menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi.

Tahap keempat adalah *disseminate* atau penyebaran. pada

tahapan ini dilakukan penyebaran media video dengan memberi file kepada guru, agar video yang dikembangkan dapat digunakan oleh guru dan berbagai platform seperti instagram dan youtube.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengembangan media animasi sebagai bahan pembelajaran untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran P5 maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi ini sangat layak digunakan di sekolah karena sangat membantu siswa dalam pembelajaran dan membuat pembelajaran menjadi tidak mudah bosan. Hasil penelitian pada tahap definisi menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan media dalam pembelajaran P5, maka peneliti merancang media yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hasil Penelitian pada tahap pengembangan ahli materi pada tahap pertama mendapatkan skor 82,1% dan pada tahap kedua mendapatkan skor 94,6% dan menunjukkan bahwa produk termasuk kategori "Sangat Valid" dan ahli media mendapatkan skor 86,89 % dengan kategori "sangat layak" dan uji respon guru 97,68% dengan kategori "sangat layak". Dapat disimpulkan Media Animasi ini telah valid dan praktis dapat dijadikan guru sebagai salah satu media bantu dalam

pembelajaran dan pedoman untuk mengembangkan media yang lainnya dimasa yang akan datang.

Respon dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis animasi umumnya positif. Media ini dinilai sangat praktis dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar, guru menilai media pembelajaran berbasis animasi sangat tinggi. Media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu proses belajar dengan cara, memancing peserta didik, memotivasi peserta didik, memperjelas materi yang diberikan, membuat pelajaran lebih berkesan, meningkatkan kreativitas peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apdeni, R., Body, R., & Fakhri, F. (n.d.). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Mata Kuliah Gambar Teknik Jurusan Teknik Sipil Universitas Padang. 2622-6774.
- Cahya, W. I., & Muzaki, F. I. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Menggali Informasi Dari Dongeng Binatang Melalui Media Audio Visual Di Sekolah Dasar. Wahana Sekolah Dasar , 73-79.
- Falahudin, I. & Iwan Falahudin

- (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran.
- Gürbilek, N. (2015). Definisi Pengembangan. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In Tahta Media Group (Issue Mei).
- Khaira, H. (n.d.). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster. 2798-320.
- Khairiah. (2014). Meneusuri Jejak Arkeologi Di Siak. *Sosial Budaya : Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya* , 34-54.
- Marleny, F. D., Ningrum, A. A., & Windarsyah. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Menunjang Belajar Mengajar Siswa pada gugus 6 pirus Martapura. *Jurnal Pengabdian Masyarakat* , 108-113.