



Pengembangan Media Animasi Videoscribe Untuk Membantu Peserta Didik Memahami Nilai-Nilai Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar

Ahmad Hilman Shabriy^{1*}, Hendrik Pandu Paksi²

^{1*,2}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Article Info

Dikirim 10 Februari 2025

Revisi 17 Februari 2025

Diterima 24 Februari 2025

Kata kunci:

*Media Pembelajaran,
Video Animasi,
Videoscribe, Nilai-Nilai
Pancasila*

Abstract

This study aims to develop animated video-based learning media using the VideoScribe application to enhance fourth-grade students' understanding of Pancasila values. The research employed the ADDIE development model, comprising five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The participants included one teacher and 28 fourth-grade students from a public elementary school in Surabaya. Media validation was conducted by subject matter and media experts, while practicality was assessed through teacher interviews and student questionnaires. Media effectiveness was evaluated using pretest-posttest scores analyzed through normalized gain (N-Gain). The validation results indicated high validity scores of 90% (content expert) and 88% (media expert), with minor revisions suggested for audio components. Practicality was rated very good (88.77%), and the media showed moderate effectiveness in improving students' understanding of Pancasila values, with an average N-Gain of 0.69. These results suggest that VideoScribe-based media can serve as an innovative alternative in civic education and support students' character development.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi VideoScribe untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas IV terhadap nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE, meliputi lima tahapan: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian terdiri atas 1 guru dan 28 siswa kelas IV di salah satu sekolah dasar negeri di Surabaya. Validitas media diuji oleh ahli materi dan ahli media, sementara kepraktisan dinilai melalui wawancara guru serta angket kepada siswa. Efektivitas diukur melalui pretest dan posttest, dengan analisis N-Gain. Hasil validasi menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 90% (ahli materi) dan 88% (ahli media), dengan saran perbaikan pada elemen audio. Kepraktisan media dinilai sangat baik (88,77%). Efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman nilai-nilai Pancasila tergolong cukup efektif, dengan rata-rata N-Gain sebesar 0,69. Temuan ini menunjukkan bahwa media berbasis VideoScribe dapat menjadi alternatif inovatif dalam pembelajaran PPKn yang mendukung pembentukan karakter siswa.

This is an open-access article under the [CC BY-SA](#) license.



Penulis Korespondensi:

*Ahmad Hilman Shabriy

*Ahmad.20186@mhs.unesa.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Cholik, 2021). Pendidikan memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta membentuk karakter bangsa. Salah satu muatan penting dalam pendidikan dasar adalah Pendidikan Pancasila, yang bertujuan menanamkan nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa dan bernegara (Istianah et al., 2021). Nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan tanggung jawab merupakan pilar pembentukan karakter generasi muda. Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan nasional harus berlandaskan pada Pancasila dan UUD 1945. Oleh karena itu, Pendidikan Pancasila di tingkat dasar harus dilaksanakan secara efektif dan kontekstual (Khoiri et al., 2023). Namun dalam praktiknya, guru sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan konsep-konsep abstrak Pancasila, terutama kepada siswa kelas IV SD. Tantangan ini diperparah oleh keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan abad ke-21 (Hastini et al., 2020).

Sebagian besar guru masih menggunakan metode ceramah konvensional, yang cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa. Metode ini sering menyebabkan rendahnya motivasi belajar dan kurang optimalnya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila (Solihin et al., 2024). Dalam konteks pendidikan modern, guru dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dan visual dapat membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih konkret dan menyenangkan (Muslim, 2020). Salah satu alternatif media yang dapat digunakan adalah video animasi yang menggabungkan elemen audio dan visual. Media ini terbukti mampu meningkatkan fokus, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Wulandari et al., 2023). Pemanfaatan media digital yang tepat juga sejalan dengan semangat pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada kreativitas, kolaborasi, dan literasi

teknologi. Maka, integrasi media animasi menjadi strategi yang penting untuk menyampaikan materi Pancasila secara lebih efektif.

Salah satu aplikasi yang berpotensi digunakan dalam pengembangan media pembelajaran adalah VideoScribe. Aplikasi ini mampu menghasilkan animasi tulisan tangan yang bergerak dinamis, disertai narasi atau penjelasan suara, sehingga memudahkan siswa memahami konten pembelajaran (Lasmaida Siregar, 2022). Konsep visual yang menarik pada VideoScribe dapat membantu siswa mengaitkan nilai-nilai Pancasila dengan situasi kehidupan nyata secara lebih konkret. Dengan pendekatan ini, nilai-nilai seperti solidaritas, keadilan sosial, dan tanggung jawab dapat divisualisasikan dalam skenario kehidupan sehari-hari. Hal ini sangat penting, mengingat siswa sekolah dasar masih berada dalam tahap operasional konkret dalam perkembangan kognitifnya. Pembelajaran melalui media animasi tidak hanya mendukung pemahaman konseptual, tetapi juga membentuk sikap dan karakter siswa. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis VideoScribe menjadi upaya yang relevan dan kontekstual untuk mengatasi kesulitan pembelajaran Pancasila. Terlebih lagi, media ini dapat digunakan secara fleksibel dalam pembelajaran tatap muka maupun daring.

Beberapa penelitian sebelumnya sudah membuktikan efektivitas pemakaian media video animasi pada pembelajaran. Penelitian oleh Amalia & Rachmadyanti (2023) menunjukkan bila Media video animasi ialah alat yang efektif dan berguna dalam menambah pemahaman siswa terkait materi pelajaran. Penelitian ini menghasilkan video animasi yang Bisa diimplementasikan dengan baik dalam pembelajaran ekonomi di kelas IV. Penelitian lainnya oleh Ashari & Wicaksono (2023) juga menghasilkan temuan yang positif. Uji validitas terhadap materi dan media mencapai persentase tinggi, sementara kepraktisan penggunaan video animasi dalam pembelajaran menBisikan respons positif dari murid dan guru. Penelitian ini menunjukkan bila media video animasi sangat efektif dalam membantu murid memahami konsep mematuhi peraturan. Selain itu, penelitian oleh Wahyudin & Paksi (2022) yang mengembangkan video animasi untuk materi “Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah” juga membuktikan bila media video animasi sangat valid dan efektif dalam membantu murid memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan kepala sekolah dan guru kelas IV di SDN Banjardowo, Kabupaten Jombang, pada 8 Januari 2024, ditemukan bahwa

guru mengalami kendala dalam menjelaskan nilai-nilai Pancasila. Keterbatasan media yang interaktif dan inovatif menjadi salah satu penyebab utama kurangnya minat siswa dalam mempelajari materi tersebut (Solihin et al., 2024). Media pembelajaran yang menarik dan sesuai perkembangan kognitif anak sangat dibutuhkan untuk membantu proses internalisasi nilai-nilai karakter. Dengan mempertimbangkan berbagai temuan dan urgensi di atas, penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi menggunakan aplikasi VideoScribe. Media ini diharapkan mampu menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara visual dan menyenangkan bagi siswa. Pendekatan ini diharapkan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sekaligus memotivasi mereka untuk belajar lebih aktif. Penelitian ini juga akan menguji kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media melalui pendekatan pengembangan ADDIE. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat berkontribusi dalam menyediakan alternatif media yang inovatif untuk pendidikan karakter di sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009). Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis VideoScribe untuk membantu siswa kelas IV memahami nilai-nilai Pancasila. Desain penelitian yang digunakan adalah *one-group pretest-posttest design*, yaitu dengan memberikan tes awal (pretest) sebelum perlakuan dan tes akhir (posttest) setelah siswa belajar menggunakan media (Sugiyono, 2016). Desain ini divisualisasikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Desain Penelitian One-Group Pretest-Posttest

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O ₁	Media VideoScribe (nilai Pancasila)	O ₂

Penelitian dilakukan di SDN Banjardowo, Kabupaten Jombang, pada Januari–Maret 2025, dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa kelas IV. Tahap *analysis* diawali dengan analisis kurikulum, wawancara guru, serta observasi proses belajar untuk mengetahui kesesuaian materi Pancasila dan kebutuhan siswa. Tahap *design* dilakukan dengan menyusun storyboard video animasi dan naskah narasi yang sesuai dengan nilai-

nilai Pancasila. Instrumen evaluasi berupa soal pretest dan posttest dikembangkan serta divalidasi oleh dua ahli evaluasi dan satu guru kelas. Tahap *development* mencakup pembuatan video animasi dengan aplikasi VideoScribe berdurasi ± 6 menit per nilai (total 5 video), kemudian divalidasi oleh ahli materi dan media menggunakan lembar validasi dengan skala Likert 1–4. Revisi dilakukan sesuai masukan dari validator. Tahap *implementation* dilakukan dengan menyampaikan pembelajaran kepada siswa menggunakan media yang telah dikembangkan. Pada tahap ini, siswa diberikan pretest terlebih dahulu, kemudian menerima pembelajaran dengan video animasi, lalu dilanjutkan dengan posttest. Di akhir sesi, siswa dan guru mengisi angket kepraktisan yang disusun dengan skala 1–4 untuk menilai aspek daya tarik, kemudahan penggunaan, dan kebermanfaatan media. Tahap *evaluation* melibatkan analisis data pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$N\text{-Gain} = (\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}) / (\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest})$$

Kriteria peningkatan hasil belajar berdasarkan nilai N-Gain diklasifikasikan sebagai berikut: rendah ($g < 0,3$), sedang ($0,3 \leq g < 0,7$), dan tinggi ($g \geq 0,7$) (Hake, 1999). Hasil analisis ini digunakan untuk mengevaluasi efektivitas media. Angket kepraktisan dan validitas juga dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan rerata skor dari para responden. Data hasil uji coba digunakan untuk mengetahui kelayakan dan potensi pengembangan lebih lanjut dari media video animasi ini dalam pembelajaran Pancasila.

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Validasi Media

Validasi dilakukan oleh dua ahli: ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan terhadap aspek isi materi, penyajian, bahasa, dan kualitas tampilan visual. Hasil penilaian disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validasi Media Pembelajaran

Aspek yang Dinilai	Validator	Skor Maksimal	Skor Diperoleh	Persentase (%)	Kategori
Kelayakan Materi	Ahli Materi	50	45	90%	Sangat Layak
Kelayakan Media	Ahli Media	50	44	88%	Sangat Layak

Hasil validasi menunjukkan bahwa media tergolong "**sangat valid**", dan hanya memerlukan revisi minor seperti penyesuaian tempo narasi dan penambahan musik latar.

2. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan melibatkan satu guru dan 27 siswa kelas IV. Guru memberikan tanggapan melalui wawancara, sedangkan siswa mengisi angket kepraktisan dengan skala 1–4 (sangat tidak praktis hingga sangat praktis). Hasilnya disajikan pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Media

Aspek Kepraktisan	Rerata Skor Siswa	Persentase (%)
Kemudahan penggunaan	3.6	90%
Tampilan menarik	3.5	87.5%
Bahasa mudah dipahami	3.4	85%
Mendukung pemahaman materi	3.5	87.5%
Durasi sesuai	3.3	82.5%
Rata-rata Kepraktisan	3.48	88.77%

Guru menyatakan bahwa media sangat membantu dalam proses pembelajaran dan dapat digunakan tanpa kesulitan teknis berarti. Siswa pun merespons positif, menunjukkan ketertarikan dan keterlibatan selama pembelajaran.

3. Hasil Uji Efektivitas (Pretest–Posttest)

Efektivitas media diukur melalui pemberian pretest dan posttest kepada siswa. Soal berjumlah 10 butir pilihan ganda yang mengukur pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. Rata-rata hasil skor sebelum dan sesudah penggunaan media disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Pretest dan Posttest Siswa

Keterangan	Nilai Rata-rata	Skor Maksimum
Pretest	58	100
Posttest	84	100
Gain	26	
N-Gain	0.69	

Berdasarkan perhitungan, nilai N-Gain sebesar 0.69 termasuk dalam kategori sedang hingga tinggi, yang berarti media ini efektif meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi nilai-nilai Pancasila.

4. Temuan Tambahan

- Keterlibatan Siswa: Selama pembelajaran, siswa lebih aktif bertanya, menjawab, dan berdiskusi dibandingkan metode ceramah.
- Dukungan Guru: Guru menyatakan bahwa media membantu menyederhanakan konsep abstrak Pancasila menjadi konkret dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.
- Saran Guru: Durasi video tidak melebihi 10 menit sangat membantu menjaga fokus siswa.

5. Ringkasan Temuan Penelitian

1. Media pembelajaran berbasis animasi VideoScribe valid secara isi dan penyajian.
2. Media praktis digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas.
3. Media efektif meningkatkan hasil belajar, dengan rata-rata peningkatan skor yang signifikan.
4. Media mendukung pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan bermakna, sesuai karakteristik visual dan kinestetik siswa sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis animasi sudah menjadi salah satu inovasi penting dalam pendidikan modern, terutama di era digital. Penggunaan media berbasis teknologi, seperti animasi VideoScribe, menawarkan potensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pendekatan yang menarik dan interaktif. Penelitian ini bermaksud dalam mengembangkan, memvalidasi, dan mengukur efektivitas media pembelajaran memakai animasi dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Pada tahap analisis, dilaksanakan identifikasi kebutuhan pembelajaran terkait nilai-nilai Pancasila serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran (Solihin et al., 2024). Hasil analisis menunjukkan bila metode ceramah dan pembelajaran berbasis teks kurang menarik bagi murid, sehingga banyak yang merasakan kesulitan untuk mengerti konsep nilai-nilai Pancasila. Selain itu, karakteristik murid kelas IV SD menunjukkan bila mereka lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual dan interaktif. Oleh karena itu, media berbasis video animasi dipilih sebagai solusi untuk meningkatkan pemahaman mereka

terhadap materi (Putri et al., 2023). Selain analisis kebutuhan, dilaksanakan juga analisis kurikulum untuk memastikan bila konten yang dikembangkan sesuai dengan standar kompetensi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD. Kurikulum menekankan bila murid harus mampu memaknai dan mengimplementasikan nilai-nilai Pancasila pada kegiatan sehari-hari. Dengan demikian, media yang dikembangkan harus menyajikan konsep yang konkret, menarik, dan relevan dengan kehidupan murid (Nada et al., 2024). Sesuai temuan ini, dirancang media pembelajaran berbasis VideoScribe yang memvisualisasikan nilai-nilai Pancasila dengan contoh nyata.

Tahap perancangan dimulai dengan menyusun isi dan struktur materi yang akan disajikan dalam video animasi. Materi disusun secara sistematis dengan tiga bagian utama, yaitu pengenalan nilai-nilai Pancasila, penjelasan setiap sila, dan contoh penerapannya pada kegiatan sehari-hari (Hadian et al., 2022). Setiap segmen pada video dirancang agar menarik dan mudah dipahami oleh murid, dengan penggunaan animasi, ikon, serta contoh kehidupan nyata. Selain itu, video animasi ini dirancang untuk diintegrasikan dengan PowerPoint memakai fitur hyperlink, sehingga guru bisa mengontrol jalannya pembelajaran secara lebih fleksibel. Elemen visual seperti animasi tangan menulis, ilustrasi menarik, serta suara narasi yang ramah anak ditambahkan untuk meningkatkan daya tarik video. Durasi video juga disesuaikan agar tetap efektif, yakni sekitar 10 menit untuk menjaga fokus murid. Dengan perancangan yang matang, diharapkan media ini mampu memaparkan materi dengan cara yang menarik dan mudah dimengerti.

Tahap pengembangan dilaksanakan dengan membuat video animasi memakai aplikasi VideoScribe, sesuai dengan rancangan yang dibuat sebelumnya. Pada proses ini, berbagai elemen visual seperti gambar, ikon, dan animasi ditambahkan untuk memperjelas konsep yang disampaikan. Selain itu, narasi suara direkam untuk memberikan penjelasan yang lebih mendukung pemahaman murid. Sesudah video selesai dibuat, dilaksanakan validasi oleh ahli media dan ahli materi dalam memastikan bila video ini sesuai dengan standar pembelajaran dan bisa digunakan secara efektif di kelas. Sesuai hasil validasi, video dinyatakan valid dengan beberapa perbaikan minor, seperti penyesuaian tempo narasi agar lebih sesuai dengan ritme pembelajaran anak-anak. Sesudah dilaksanakan revisi sesuai masukan dari ahli, media siap untuk diimplementasikan dalam pembelajaran. Tahap ini memastikan bila video animasi tidak

hanya menarik secara visual tetapi juga mempunyai akurasi materi yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan (Annisa et al., 2023).

Tahap implementasi dilaksanakan dengan uji coba penerapan media video animasi pada proses belajar di kelas IV SD. Guru memakai video ini sebagai bagian dari proses pembelajaran untuk melihat bagaimana murid merespons dan memahami materi nilai-nilai Pancasila. Selama uji coba, dilaksanakan observasi terhadap keterlibatan murid, serta pengumpulan data melalui angket untuk mengukur kepraktisan media Sesuai pengalaman guru dan murid dalam memakainya. Hasil implementasi menunjukkan bila video animasi berbasis VideoScribe meningkatkan minat dan pemahaman murid. Mereka lebih aktif dalam berdiskusi dan lebih mudah menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari (Lasmaida Siregar, 2022). Guru juga memberikan respons positif, menyatakan bila video ini membantu mereka dalam menyampaikan materi dengan lebih efektif dan interaktif dibandingkan metode ceramah biasa.

Tahap evaluasi dilaksanakan untuk mengukur efektivitas media yang sudah dikembangkan. Evaluasi dilaksanakan melalui pre-test dan post-test untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan pemahaman murid sesudah memakai media ini. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman murid sesudah pembelajaran dengan video animasi. Selain itu, evaluasi formatif juga dilaksanakan Sesuai umpan balik dari murid dan guru, yang menunjukkan bila media ini sangat membantu dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Proses pengembangan media berbasis animasi memakai model ADDIE melibatkan lima proses: analisa, desain, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Tahapan ini dilaksanakan secara sistematis untuk memastikan bila media yang dihasilkan relevan, menarik, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran (Ali et al., 2024). Analisis kebutuhan menunjukkan bila murid membutuhkan media yang mampu menyederhanakan konsep abstrak nilai-nilai Pancasila menjadi lebih konkret dan menarik. Murid kelas IV mempunyai gaya belajar visual dan kinestetik, sehingga media berbasis animasi sangat relevan untuk memenuhi kebutuhan ini (Naibaho, 2023). Selain itu, materi nilai-nilai Pancasila sering kali disampaikan secara monoton melalui metode ceramah, sehingga pengembangan media berbasis animasi Bisa menjadi solusi inovatif (Solihin, Puspita, et al., 2024)

Perancangan media melibatkan pengembangan konten, visualisasi, dan instrumen penilaian. Penggunaan aplikasi VideoScribe memungkinkan pembuatan animasi yang

komunikatif dan estetis (Sidarta & Yunianta, 2022). Musik latar dan efek suara ditambahkan dalam menghasilkan kondisi pembelajaran yang lebih dinamis, sebagaimana direkomendasikan oleh ahli media. Dengan demikian, media ini dirancang agar mendukung pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Implementasi media dilaksanakan pada murid kelas IV melalui uji coba terbatas. Hasil uji coba menunjukkan bila murid Bisa memahami materi dengan lebih baik melalui media animasi. Guru juga menyatakan bila media ini membantu menyampaikan materi dengan lebih efektif, mengurangi beban pengajaran, dan meningkatkan partisipasi murid.

Validasi media dilaksanakan oleh ahli materi dan ahli media dalam memastikan kualitas dan kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Ahli materi memberikan skor 45 dari 50, atau setara dengan 90%, menunjukkan bila konten media sudah memenuhi standar keilmuan dan relevansi dengan kurikulum. Penilaian ini menegaskan bila materi nilai Pancasila disampaikan dengan cara yang sistematis, menarik, dan mudah dipahami (Ramadhan et al., 2023). Ahli media memberikan skor 44 dari 50, atau setara dengan 88%, dengan rekomendasi penambahan musik pengiring untuk meningkatkan kualitas audio. Penambahan elemen ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga murid lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Dewi et al., 2024).

Penilaian kepraktisan dijalankan dengan wawancara dengan guru dan angket kepada murid. Guru menyatakan bila media animasi mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Instruksi yang jelas dan tampilan visual yang menarik menjadi keunggulan utama media ini. Guru juga merekomendasikan agar durasi media tidak terlalu panjang untuk menjaga fokus murid. Hasil angket menunjukkan persentase kepraktisan Senilai 88.77%, yang menunjukkan bila media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Murid menyatakan bila media ini mudah dipahami, menarik, dan sesuai dengan kebutuhan belajar mereka.

Efektivitas media diukur melalui analisis gain dan normalized gain (N-Gain). Perhitungan gain menunjukkan bila murid mengalami peningkatan pemahaman sesudah memakai media. Nilai rata-rata gain menunjukkan bila media ini efektif dalam meningkatkan pemahaman murid. Rata-rata N-Gain Senilai 0.69 menjelaskan kategori "Sedang" hingga "Tinggi". Hal ini menunjukkan bila media ini cukup efektif hingga sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman murid terhadap nilai-nilai Pancasila.

Beberapa murid mencapai N-Gain di atas 0.8, menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan.

Pengembangan media berbasis animasi memberikan kontribusi signifikan terhadap pendidikan, khususnya dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Media ini tidak sekedar menambah pemahaman murid, tapi juga mendorong keaktifan mereka pada proses belajar. Selain itu, media ini Bisa menjadi referensi untuk guru terkait menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan (Asari et al., 2021). Meskipun hasil penelitian menunjukkan keberhasilan media dalam meningkatkan pembelajaran, terBisa beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan, seperti cakupan uji coba yang terbatas pada satu sekolah dan durasi media yang masih memerlukan penyesuaian. Penelitian lanjutan diperlukan untuk menguji media ini pada konteks yang lebih luas dan beragam.

Media pembelajaran berbasis animasi VideoScribe sudah terbukti valid, praktis, dan efektif dalam mendukung pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri et al. (2023) mengembangkan media video animasi terintegrasi dengan Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran matematika untuk kelas IV SD. Penelitian Nada et al. (2024) mengembangkan media pembelajaran video animasi memakai Animaker untuk materi keberagaman Pancasila di kelas III Sekolah Islam Ibnu Hajar. Penelitian Lasmaida Siregar (2022) mengembangkan media video animasi memakai Sparkol *VideoScribe* dalam pembelajaran IPS di SD.

SIMPULAN

Sesuai hasil penelitian, bisa diambil kesimpulan media video animasi memakai VideoScribe dikembangkan dengan lima proses model ADDIE, seperti analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi. Proses ini menciptakan media pembelajaran yang menarik, relevan dengan kurikulum, dan sesuai dengan kebutuhan belajar murid. Media video animasi VideoScribe dinyatakan valid Sesuai validasi ahli materi dengan skor 45 dari 50 (90%) dan validasi ahli media dengan skor 44 dari 50 (88%). Media ini layak digunakan dengan revisi pada elemen audio untuk menambah daya tarik pembelajaran. Media ini sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bila media ini mudah digunakan, relevan, dan menarik bagi murid. Angket murid memberikan skor kepraktisan Senilai 88,77%, yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Media video animasi terbukti efektif dalam

meningkatkan pemahaman murid terhadap nilai-nilai Pancasila. Sesuai analisis *normalized gain* (N-Gain), rata-rata peningkatan pemahaman murid berada pada kategori "Sedang" hingga "Tinggi" dengan rata-rata N-Gain Senilai 0,69. Hal tersebut menjelaskan media bisa meningkatkan pemahaman murid secara signifikan.

REFERENSI

- Akhwani, A., Nafiah, N., & Taufiq, M. (2021). Pendidikan karakter berbasis nilai-nilai Pancasila melalui keteladanan dan pembiasaan di Sekolah Dasar. *JPK (Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan)*, 6(1), 1–10.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Amalia, N., & Rachmadyanti, P. (2023). *PENGEMBANGAN SERIAL VIDEO PEMBELAJARAN BERBANTUAN ANIMASI PADA MATERI KEGIATAN EKONOMI DI SDN RUNGKUT MENANGGAL II SURABAYA*.
- Annisa, M. N., Rifki, M., Taufiqurrochman, R., & Anshory, A. M. Al. (2023). Teknologi media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan kemampuan berbicara Bahasa Arab siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Sustainable*, 6(2).
- Asari, S., Pratiwi, S. D., Ariza, T. F., Indapратиwi, H., Putriningtyas, C. A., Vebriyanti, F., Alfiansyah, I., Sukaris, S., Ernawati, E., & Rahim, A. R. (2021). Paikem (pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan menyenangkan). *DedikasiMU: Journal of Community Service*, 3(4), 1139–1148.
- Ashari, B. A., & Wicaksono, V. D. (2023). *Pengembangan Media Video Animasi Melalui Aplikasi Plotagon Untuk Materi Mematuhi Peraturan Di Sekolah Dasar*.
- Cholik, C. A. (2021). Perkembangan teknologi informasi komunikasi/ICT dalam berbagai bidang. *Jurnal Fakultas Teknik UNISA Kuningan*, 2(2), 39–46.
- Dewi, R. S. I., Widiyanti, L. A. C., Kusumaningrum, S. R., Effendi, M. I., Nurlaili, A. I., Anjarwati, R., Herawati, M., Annisa, A., & Fransisca10, W. (2024). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Canva for Education dalam Modul Ajar berbasis Problem Based Learning bagi Guru di SDN Bandungrejosari 2 Kecamatan Sukun Kota Malang. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 8(3), 843–

856.

- Hadian, T., Mulyana, R., Mulyana, N., & Tejawiani, I. (2022). Implementasi project based learning penguatan profil pelajar Pancasila di SMAN 1 Kota Sukabumi. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(6), 1659–1669.
- Hastini, L. Y., Fahmi, R., & Lukito, H. (2020). Apakah Pembelajaran Memakai Teknologi Bisa Meningkatkan Literasi Manusia pada Generasi Z di Indonesia? *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 12–28.
- Istianah, A., Mazid, S., Hakim, S., & Susanti, R. (2021). Integrasi nilai-nilai pancasila untuk membangun karakter pelajar pancasila di lingkungan kampus. *Jurnal Gatranusantara*, 19(1), 62–70.
- Kamaruddin, I., Hapsari, S., Yunarti, S., Sarumaha, Y. A., Lestari, N. C., & Aji, S. P. (2022). *Pengantar dan Konsep Ilmu Pendidikan*. CV Rey Media Grafika.
- Khoiri, A., Susilawati, E., Hamidah, M. P., Kusuma, J. W., Eko Suharyanto, S. T., Kom, M., Teti Sumarni, S. S., Natalie, R. Y., Arifin, S. P., & Rihfenti Ernayani, S. E. (2023). *Konsep Dasar Teori Pendidikan Karakter*. Cendikia Mulia Mandiri.
- Lasmaida Siregar, S. (2022). Pengembangan media video animasi berbasis sparkol videoscribe pada pembelajaran IPS Di SD. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, 11–21.
- Muslim, A. H. (2020). *Media Pembelajaran PKn di SD*.
- Nada, S. N., Aliyyah, R. R., & Firmansyah, W. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Animaker Pada Pendidikan Pancasila Pembahasan Keberagaman Indonesia Kelas III di Sekolah Islam Ibnu Hajar. *Karimah Tauhid*, 3(7), 8173–8186.
- Naibaho, D. P. (2023). Strategi pembelajaran berdiferensiasi mampu meningkatkan pemahaman belajar murid. *Journal of Creative Student Research*, 1(2), 81–91.
- Pare, A., & Sihotang, H. (2023). Pendidikan Holistik untuk Mengembangkan Keterampilan Abad 21 dalam Menghadapi Tantangan Era Digital. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 27778–27787.
- Putri, S. R., Efendi, R., & Aini, N. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Terintegrasi Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(4), 5987–5998.
- Ramadhan, W., Meisya, R., Jannah, R., & Putro, K. Z. (2023). E-modul pendidikan

- pancasila berbasis canva berbantuan flip pdf profesional untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(2), 178–195.
- Risdiany, H. (2021). Pengembangan profesionalisme guru dalam mewujudkan kualitas pendidikan di indonesia. *Al-Hikmah (Jurnal Pendidikan dan Pendidikan Agama Islam)*, 3(2), 194–202.
- Rustamana, A., Felisha, A. A., Damayanti, I. P., & Subahgia, D. A. (2023). PEMANFAATAN DAN PENGEMBANGAN BAHAN AJAR NON CETAK: PROGRAM VIDEO. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(12), 18–28.
- Sidarta, C. A., & Yunianta, T. N. H. (2022). Pengembangan Video Animasi Pola Konfigurasi Objek Untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 12(2), 127–138.
- Solihin, A., Pujiyati, L., Fiisyatil, P., As, H., Lestari, S., Metalin, A., & Puspita, I. (2024). *PAGORO-QR: Bahan Ajar Papan Gotong Royong Integrasi QR-Co*. 8(3), 2125–2140.
- Solihin, A., Puspita, A. M. I., & Wicaksono, V. D. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar PPKN Bermuatan Profil Pelajar Pancasila Sekolah Dasar di Kota Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 12(7), 1390–1407.
- Viola, M. A., Vilanti, F. A., Rahman, I. A., Masita, M., Gustian, I. F., Mawarni, J. D., Wijaya, H. A., & Tersta, F. W. (2024). Analisis Implementasi Standar Pengelolaan Pendidikan. *Jurnal Visionary: Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan*, 12(1), 1–12.
- Wahyudin, M., & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi ‘Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah.’ *Jurnal JPGSD*, 10, 1860–1869.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Zuhdi, U., & Kristantie, J. (2023). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MURID KELAS IV SDN BUGASUR KEDALEMAN 2 MELALUI PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE PADA MATERI NILAI PANCASILA. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD*

STKIP Subang, 9(2), 1835–1849. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.822>