

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTU APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 14 PULAU PUNJUNG

Alhafizin Amin¹, Sri Yunimar Ningsih², Yulia Darniyanti³

Universitas Dharma Indonesia¹²³

E-mail: fizi0204@gmail.com¹, ningsihbening72@gmail.com²,
yuliadarniyanti1010@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh sekolah yang belum menggunakan media interaktif yang bisa menarik perhatian peserta didik. Hal yang sama juga yang ditemukan pada saat melakukan PLP ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi saja dan masih belum menggunakan media yang lebih menarik yang mengakibatkan pemahaman peserta didik kurang maksimal dan peserta didik merasa bosan. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Video Animasi.

Jenis penelitian adalah penelitian pengembangan yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari tahap analisis (*analysis*), tahap analisis meliputi analisis materi, analisis kebutuhan peserta didik dan karakteristik peserta didik. Tahap perencanaan (*design*) tahap perencanaan dilakukan perancangan terhadap media pembelajaran video animasi yaitu rancangan instrumen dan rancangan kerangka. Tahap pengembangan (*develop*) tahap pengembangan dilakukan uji validasi. Tahap implementasi (*implementation*) tahap implementasi dilakukan praktikalitas dan efektivitas. Tahap evaluasi (*evaluation*) dilakukan di setiap tahapannya mulai dari *analysis*, *design*, *develop* dan *implementation*.

Hasil penilaian validasi Video Animasi pada uji validasi oleh 3 orang ahli mempunyai skor rata-rata validasi bahasa 84,1%, validasi media 85,5% dan validasi materi 89,9% termasuk dalam kategori sangat valid artinya aplikasi sudah sesuai dengan Bahasa, media dan materi pembelajaran. Uji praktikalitas pendidik dengan skor rata-rata 75% dikategorikan sangat praktis dan dari peserta didik 90,445% dikategorikan sangat praktis artinya aplikasi dapat digunakan dengan mudah untuk proses pembelajaran sedangkan hasil efektivitas video animasi pembelajaran dengan skor 95% dikategorikan sangat efektif artinya video animasi dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Kata Kunci: Video Animasi; Canva; Pendidikan Pancasila; Model ADDIE.

Abstract

This research was motivated by schools that had not used interactive media that could attract students' attention. The same thing was also found when conducting PLP, several

381

Amin, A., Ningsih, S Y., Darniyanti Y. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI BERBANTU APLIKASI CANVA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA KELAS IV SDN 14 PULAU PUNJUNG. *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 6(2), 381-397. <https://doi.org/10.52060/jipti.v6i2.3323>

<http://ejournal.ummba.ac.id/index.php/JIPTI/>

problems were found, namely that teachers only used lecture and discussion learning methods and still had not used more interesting media which resulted in less than optimal student understanding and students feeling bored. Therefore, researchers are interested in developing Animated Video learning media.

The type of research is development research, namely using the ADDIE development model consisting of the analysis stage, the analysis stage includes material analysis, analysis of student needs and student characteristics. The planning stage (design) the planning stage is the design of the animated video learning media, namely the instrument design and framework design. The development stage (develop) the development stage is a validation test. The implementation stage (implementation) the implementation stage is carried out for practicality and effectiveness.

The evaluation stage (evaluation) is carried out at each stage starting from analysis, design, develop and implementation. The results of the validation assessment of Animation Videos in the validation test by 3 experts had an average score of language validation of 84.1%, media validation of 85.5% and material validation of 89.9% included in the very valid category, meaning that the application is in accordance with the language, media and learning materials. The practicality test of educators with an average score of 75% was categorized as very practical and from students 90.445% were categorized as very practical, meaning that the application can be used easily for the learning process, while the results of the effectiveness of learning animation videos with a score of 95% were categorized as very effective, meaning that animation videos can improve student learning outcomes.

Keywords: Animation Video; Canva; EducationPancasila; ADDIE Model.

Submitted: 2025-07-01. **Revision:** 2025-08-18. **Accepted:** 2025-08-18. **Publish:** 2025-11-02.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana yang berusaha menciptakan suasana maupun proses belajar mengajar dan keterlibatan peserta didik secara aktif untuk mengembangkan potensi diri, kecerdasan pribadi anak, akhlak yang mulia serta keterampilan, penggunaan media selama proses pembelajaran membantu efektif. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran didalam kelas agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan juga masyarakat. Di samping itu pendidikan merupakan usaha

untuk membentuk manusia yang utuh lahir dan batin cerdas, sehat, dan berbudi pekerti luhur. Definisi pendidikan dalam arti luas adalah Hidup (Darniyanti, 2023).

Penggunaan media dalam pembelajaran merupakan bagian komponen dari metode pengajaran merupakan upaya untuk menggabungkan pakta dan ide-ide untuk menjelaskan materi. Media pembelajaran tidak hanya bertanggung jawab atas sampainya pesan atau informasi yang disampaikan tidak terjadi penyimpangan makna. Media pembelajaran yang gampang, asyik dan menyenangkan (gasing) tentunya akan menstimulus motivasi belajar siswa (Estuhono et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif

untuk digunakan. Salah satu media informasi teknologi yang mampu menjangkau dan paling populer di masyarakat luas adalah media video. Media ini juga merupakan media elektronik menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan tayangan yang dinamis dan menarik (Ilhamsah et al., 2023).

Melalui penggunaan media yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran maka tujuan pembelajaran akan mudah tercapai. Pendidikan mempunyai peran yang sangat penting dalam membantu kualitas peserta didik, dengan menggunakan media pembelajaran mampu meningkatkan keaktifan dan minat belajar peserta didik (Karles et al., 2025)

Kurikulum merupakan salah satu bagian penting terjadinya suatu proses pendidikan. Karena suatu pendidikan tanpa adanya kurikulum akan kelihatan amburadul dan tidak teratur. Hal ini akan menimbulkan perubahan dalam perkembangan kurikulum, khususnya di Indonesia Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, dan sekaligus digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar pada sebagian jenis dan tingkat sekolah.

Peraturan pada kurikulum merdeka yang menjadikan pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya berfungsi sebagai fasilitator, sehingga media interaktif sangat diperlukan untuk pembelajaran yang membutuhkan siswa lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Media interaktif adalah media yang dirancang untuk melibatkan siswa secara aktif. (Rihani dkk.,

2022). Kurikulum merdeka adalah kurikulum yang resmi diluncurkan oleh mendikbudristek kementerian pendidikan, kebudayaan, riset, dan teknologi sebagai kerangka kurikulum yang lebih luas dan berpusat pada materi mendasar serta mengembangkan keunikan dan kemampuan peserta didik (Yulia Darniyanti, 2024).

Pendidikan Pancasila adalah suatu hal yang mendasar untuk setiap kehidupan warga negara yang dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan sebagai warga negara yang baik dan sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan Pancasila membutuhkan pemberian contoh yang dapat diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran konkret dilakukan secara sistematis dan logis untuk memberikan informasi kepada peserta didik melalui kejadian dan fakta yang berada di lingkungan peserta didik (Sari et al., 2023).

Implementasi pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan pembelajaran berdiferensi yang berdasarkan filosofis pendidikan Ki Hajar Dewantara. Implementasi ini mengacu pada capaian pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu tentang kearifan lokal dan tentang karakter dimana hal ini menjadi pembelajaran dasar agar siswa ketika berada dimasyarakat sadar bagaimana bersikap dan memposisikan dirinya. Sebelum memulai pembelajaran guru melakukan asesment terlebih dahulu. Capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila dilihat dari siswa kurang paham pada suatu materi maka

materi akan dilanjutkan dikelas berikutnya. Karena dalam penilaiannya terdapat diskripsi kelemahan siswa pada materi tertentu sehingga guru-guru dikelas selanjutnya harus mengetahui kelemahan siswa tersebut yang pada akhirnya mampu memberikan bimbingan lebih lanjut. Inilah yang menjadi pembeda karena kurikulum merdeka ketika siswa naik kelas maka materi pembelajaran akan berganti dengan materi yang baru namun pada kurikulum merdeka ketika siswa tidak mampu memenuhi atau memahami materi maka akan dilanjutkan dikelas berikutnya (Rohmawati, 2024).

Berdasarkan hasil observasi selama PLP di SD Negeri 14 Pulau Punjung pada tanggal 12 Agustus-20 Desember 2024, diketahui bahwa sekolah dasar tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka yang diterapkan disemua kelas. Permasalahan yang ditemukan yaitu dalam proses pembelajaran pendidikan Pancasila guru hanya menggunakan metode pembelajaran ceramah dan diskusi saja, dan masih belum menggunakan media yang lebih menarik.

Didukung oleh hasil wawancara yang dilakukan bersama wali kelas IV yang berinisial (N) wawancara dilakukan pada hari kamis 4 November 2024, mengenai analisis kebutuhan guru ditemukan beberapa permasalahan antara lain, guru belum menggunakan media interaktif yang bisa menarik perhatian peserta didik. Hal yang sama juga yang ditemukan pada saat melakukan PLP di SD 14 Pulau Punjung di kelas IV, ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru hanya menggunakan metode

pembelajaran ceramah dan diskusi saja dan masih belum menggunakan media yang lebih menarik yang mengakibatkan pemahaman peserta didik kurang maksimal dan peserta didik merasa bosan.

Maka dari itu upaya atau solusi untuk mengatasi hal tersebut adalah menggunakan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi. Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “ Pengembangan media pembelajaran video animasi berbantu aplikasi canva pada mata pelajaran pendidikan Pancasila kelas IV.

Menggunakan media video animasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memberi guru kesempatan untuk mempelajari materi dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan. Menurut (Jakub, 2023) Menggunakan media video animasi bertujuan untuk menarik perhatian peserta didik dan memberikan kesempatan kepada guru untuk mengeksperikan materi pembelajaran dengan tampilan yang lebih menarik dan menyenangkan (Philosophy et al., 2024).

Jadi dapat disimpulkan bahwa video animasi dapat membuat materi pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan minat dan perhatian siswa. Animasi dapat membantu menjelaskan konsep – konsep yang sulit dipahami dengan cara yang lebih visual dan interaktif.

Media video animasi memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penggunaan film dokumenter biasa. Pada pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran video animasi akan menyajikan materi yang menarik sehingga

peserta didik akan lebih bersemangat serta menyimak pembelajaran dengan baik dan mudah memahami materi yang sedang dipelajari. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan proses pembelajaran, pembelajaran dalam kelas tidak bersifat monoton dan konvensional, melainkan bersifat menyenangkan, kreatif, serta bervariasi (Widyahabsari et al., 2023).

Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran Video Animasi. Adapun media pembelajaran Video Animasi yang akan peneliti kembangkan memiliki pembaharuan atau perbedaan dari media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya, karena pembuatannya lebih menarik dan tidak membosankan bagi peserta didik.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Penulisan dalam pengembangan VIDEO ANIMASI ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Desing, Development, Implementation, dan Evaluation*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data penelitian ini menyajikan hasil penelitian yang telah penulis laksanakan, penelitian ini merupakan penelitian

pengembangan, yaitu pengembangan media video animasi materi aku anak yang disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk didalam bidang Pendidikan yaitu mengembangkan media video animasi materi akua nak yang disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Penelitain ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan (*Analyze, Desing, Development, Implementation, Evaluatioan*). Proses pengembangan ini dimulai dari beberapa tahap yaitu tahap uji validitas dan uji praktikalitas. Setelah pengumpulan data, maka hasil dari pengumpulan data tersebut dideskripsikan sebagai berikut.

Validasi Media Video Animasi

1. Hasil tahapan analisis (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan Langkah pertama yang dilakukan dalam menganalisis, pada tahap analisis ini memiliki 3 tahap diantaranya ialah tahap analisis kebutuhan, tahap analisis karakteristik peserta didik, dan tahap analisis materi.

1. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap analisis kebutuhan ini, untuk melihat kebutuhan yang diperlukan di dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi BAB 2 “Aku anak yang disiplin” kelas IV Sekolah Dasar. Berdsarkan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan penulis menemukan permasalahan

yaitu peserta didik kesulitan memahami materi jika hanya mengandalkan buku saja tanpa menggunakan media lainnya khususnya pada pembelajaran matematika, peserta didik kesulitan memahami materi, karena bahasa yang digunakan dalam buku masih sulit dipahami bagi peserta didik dan juga peserta didik kesulitan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik pada saat pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas IV pada pembelajaran Pendidikan Pancasila mengenai media pembelajaran banyak yang tidak berfungsi, sehingga media yang diandalkan hanya buku guru dan LKS saja. Jarang menggunakan infocus dan juga jarang menggunakan media pembelajaran yang bersifat *online*. Sedangkan untuk fasilitas sekolah sudah terpenuhi baik dari segi elektronik maupun dari jaringan yang ada di lingkungan sekolah. Hal ini berdampak pada kurangnya kerja sama saat proses pembelajaran berlangsung antara pendidik dan peserta didik, lainnya, sehingga permasalahan ini membuat peserta didik menjadi kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pendidik dan peserta didik perlu adanya alat pembelajaran yang mendukung

serta menarik dan menyenangkan bagi keberlangsungan pembelajaran untuk peserta didik berupa video animasi. Agar dalam proses pembelajaran peserta didik mudah memahami serta mengetahui apa saja yang dipelajari sehingga hasil belajar peserta didik dapat meningkat, serta perlu adanya metode yang bisa memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi BAB 2 “ Aku anak yang disiplin” kelas IV Sekolah Dasar. Dengan adanya pengembangan video animasi bisa memberikan perubahan yang efektif pada hasil belajar peserta didik dan dengan adanya video animasi yang dikembangkan ini peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

2. Analisis Peserta Didik

Perkembangan anak tidak dapat dilihat dari kognitifnya saja, tapi juga dilihat dari segi bahasa yang mereka gunakan perkembangan bahasa pada anak sekolah dasar tidak hanya dimulai dari menulis dan membaca saja, namun dapat juga dilihat dari kemampuan berkomunikasi, memahami dan mengekspresikan diri serta persaanannya. Perkembangan bahasa setiap anak tentu berbeda-beda tergantung dengan lingkungan tempat tinggal mereka sendiri. Anak masa sekolah dasar ini pada

umumnya mudah diasuh dan diarahkan dibandingkan dengan masa sebelum dan sesudahnya. Masa tersebut juga disebut dengan masa intelektual, karena keterbukaan dan keinginan anak untuk terus mendapat pengetahuan". Perkembangan sosial individu ditandai dengan pencapaian kematangan dalam interaksi sosialnya, Bagai mana mereka mau bergaul, beradaptasi dengan lingkungan dan menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok.

Hasil kegiatan observasi dan analisis peserta didik yang dilakukan pada kelas IV dengan jumlah peserta didik 21 orang, dan dapat disimpulkan beberapa karakteristik peserta didik yaitu, faktor utama peserta didik kelas IV SD Negeri 14 Pulau Punjung yang saya temukan ialah mereka lebih gemar belajar diluar kelas (*outdoor*) dari pada belajar didalam kelas, mereka lebih suka dihadapkan dengan yang nyata atau dicontohkan dengan hal yang nyata, mereka juga gemar menggunakan alat elektronik dan mereka lebih suka bermain media sosial seperti menonton video dan bermain game online. Faktor kedua adalah peserta didik kesulitan memahami materi khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila, jika penjelasannya hanya menggunakan buku paket dan LKS saja, beberapa

peserta didik juga kesulitan menjawab pertanyaan dari guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Hal ini membuat beberapa peserta didik menjadi kurang aktif pada saat jam pembelajaran berlangsung

Berdasarkan permasalahan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode dan bahan ajar yang digunakan belum optimal, maka dibutuhkan metode dan bahan ajar untuk mengatasi karakteristik peserta didik dan permasalahan yang ada. Dengan mengembangkan media video animasi yang dapat menunjang peserta didik agar bisa belajar dengan lebih optimal lagi, jadi penulis mengembangkan media video animasi agar dapat meningkatkan keaktifan peserta didik, minat belajar peserta didik dan dapat menumbuhkan rasa keingintahuan yang tinggi pada peserta didik. Pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi peserta didik dan dapat menarik minat peserta didik dalam belajar apabila metode yang digunakan tepat dan media yang digunakan menarik, sesuai dengan materi, dan mudah dipahami bagi peserta didik.

3. Analisis Materi

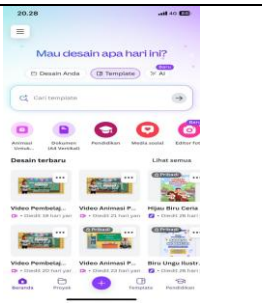
Dalam pengembangan ini materi yang dipilih yaitu materi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila BAB 2 “ Aku anak yang disiplin” untuk kelas IV Sekolah Dasar. Materi yang ada dalam

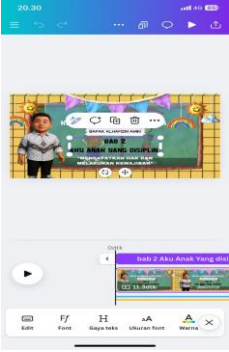
pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran hanya fokus pada buku, karena kurangnya pemamfaatan dan variasi bahan ajar dalam proses pembelajaran.

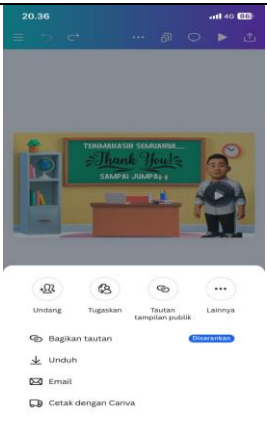
2. Hasil Tahap Perancangan (*Desing*)

Pada tahap ini peneliti merancang media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi *Canva* yang telah dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Isi Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

No	Gambar	Keterangan
1.		Tampilan awal dari aplikasi Canva sebelum menggunakan dan mengedit video.
2.		Pilih template atau latar belakang yang ingin digunakan untuk membuat video.

3.		Selanjutnya klik bagian teks untuk membuat judul/materi yang akan dipelajari.
4.		Selanjutnya klik menu <i>element</i> untuk mencari dan menambahkan animasi yang sesuai dengan materi.
5.		Kemudian klik <i>template</i> yang di edit dan klik menu <i>duration</i> serta atur durasinya agar lebih menarik.
6.		Setelah itu jika ingin menambahkan gambar, video, audio atau musik klik klik pada menu unggah.

7.		Jika sudah selesai dan ingin menyimpan proyek atau desain yang telah dibuat klik “bagian” dibagian pojok paling atas sebelah kanan lalu pilih “unduh”.
----	---	---

Produk yang dikembangkan oleh penulis memiliki komponen-komponen yang bertujuan untuk memudahkan peserta didik dalam memahami materi ketika proses pembelajaran berlangsung. Hasil rancangan video animasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Isi Video Animasi Menggunakan Aplikasi Canva

Gambar	Isi
	Cover Cover ini memuat bagian judul video animasi menggunakan aplikasi Canva yaitu BAB 2 Aku Anak Yang Disiplin, terdapat gambar pendukung sesuai dengan materi pembelajaran.
	Pembelajaran 1 Di pembelajaran 1 ini menyampaikan capaian pembelajaran dan menyampaikan pembukaan video animasi dan pengenalan.

	Pertanyaan Dibagian ini membahas mengenai pertanyaan-pertanyaan pematik.
	Pembelajaran 2 Di pembelajaran 2 ini membahas tentang Aturan adalah hasil dari perbuatan mengatur, Tindakan yang harus dijalankan, Ketertiban, Ketentuan, Patokan, Serta suatu petunjuk yang telah ditetapkan.
	Pembelajaran 3 Di pembelajaran 3 ini membahas tentang Pembuatan Aturan.
	Pembelajaran 4 Di pembelajaran 4 ini membahas tentang Hak Asasi Manusia.
	Penutupan Menyimpulkan pembelajaran dan memeberikan tugas.

3. Hasil Tahapan Pengembangan (Development)

Tahap ketiga adalah tahap pengembangan (*Development*), tujuan dari tahap pengembangan ini untuk menghasilkan video animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan Aplikasi Canva pada materi BAB 2 “Aku Anak Yang Disiplin”

yang valid dan praktis sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Kesesuaian hasil video animasi menggunakan aplikasi *Canva* yaitu dengan melihat penulisan isi sesuai CP, TP, ATP, Materi, dan LKPD. Bahan ajar video animasi ini dikembangkan di kelas IV Sekolah Dasar, dengan jumlah peserta didik 21 orang di SD Negeri 14 Pulau Punjung. Tahap pengembangan ini dilihat dari beberapa tahap diantaranya yaitu uji validasi dan uji praktikalitas.

a) Hasil Uji Validitas

1. Hasil Uji Validitas Video Animasi

Pengujian data validitas pada uji coba produk video animasi materi Aku anak yang disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas 1V Sekolah Dasar. Validitas media video animasi menggunakan aplikasi *Canva* berguna untuk mengetahui kelayakan dan ketepatan video animasi menggunakan aplikasi *Canva* yang telah dibuat oleh penulis untuk diuji cobakan kepada peserta didik. Untuk lebih jelasnya pada tabel berikut:

Tabel 3. Data Hasil Validitas Media Video Animasi

Valid ator	Jumlah	Hasil	Kategori
V1	53	88,3%	Sangat Valid
V2	48	80%	Sangat Valid

V3	58	88,3%	Sangat Valid
Rata-rata		85,5%	Sangat Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang tertera pada tabel 4. 3 hasil validasi yang dilakukan oleh validator dikategorikan sangat valid dengan nilai rata-rata 85, 5 bahaan ajar video animasi materi aku anak yang disiplin pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila BAB 2 “ Aku Anak Yang Disiplin” kelas IV Sekolah Dasar, dapat diujicobakan kepada peserta didik karena isi dan format video animasi telah sesuai dengan CP, TP,dan ATP pada pembelajaran Pendidikan pancasila materi BAB 2 “ Aku Anak Yang Disiplin” sehingga bisa diimplementasika di SD.

Berdasarkan tabel 4.3 hasil validasi ahli kegrafikan oleh V1 memperoleh hasil 88,3% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya V2 memperoleh hasil 80% dengan kategori sangat valid. Terakhir, V3 memperoleh hasil 88,3% dengan kategori valid.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli kegrafikan elektronik lembar kerja peserta didik sangat valid.

Kesimpulan berisikan jawaban atas pertanyaan penelitian. Kesimpulan harus menjawab tujuan khusus. Bagian ini dituliskan dalam bentuk esai dan tidak mengandung angka.

Tabel 4. Data Hasil Validitas Materi Video Animasi

Validator	Jumlah	Hasil	Kategori
V1	29	96,6%	Sangat Valid

V2	24	80%	Sangat Valid
V3	28	93,3%	Sangat Valid
Rata-rata		89,9%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.4 hasil validasi ahli kegrafikan oleh V1 memperoleh hasil 96,6% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya V2 memperoleh hasil 80% dengan kategori sangat valid. Terakhir, V3 memperoleh hasil 93,3% dengan kategori valid.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli kegrafikan elektronik lembar kerja peserta didik sangat valid.

Tabel 5. Data Hasil Validitas Bahasa Video Animasi

Validator	Jumlah	Hasil	Kategori
V1	35	87,5%	Sangat Valid
V2	32	80%	Sangat Valid
V3	34	85,3%	Sangat Valid
Rata-rata		84,1%	Sangat Valid

Berdasarkan tabel 4.5 hasil validasi ahli kegrafikan oleh V1 memperoleh hasil 87,5,6% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya V2 memperoleh hasil 80% dengan kategori sangat valid. Terakhir, V3 memperoleh hasil 85,3% dengan kategori valid.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa hasil validasi ahli kegrafikan elektronik lembar kerja peserta didik sangat valid.

4. Hasil Tahapan Implementasi (Implementation)

Setelah video animasi materi pengukuran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dinyatakan sangat valid oleh validator, maka video animasi dapat di implementasikan yaitu dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil uji cob ini akan dijadikan acuan untuk merevisi kembali video animasi yang dikembangkan. Uji coba video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan di SD Negri 14 Pulau Punjung dengan subjek penelitian kelas IV dengan jumlah peserat didik 20 orang pada bulan Mei 2025. Uji coba produk video animasi menggunakan aplikasi Canva hanya dilakukan di kelas IV SD Negri 14 Pulau Punjung dikarenakan keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Berdasarkan tahap uji coba yang telah dilaksanakan diperoleh hasil kepraktisan media pembelajaran berupa video animasi menggunakan aplikas Canva sebagai beriku:

a. Data Praktikalitas

Penyajian data praktikalitas pada uji coba video animasi menggunakan aplikasi Canva pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar ini berguna untuk mengetahui kepraktisan video animasi yang dibuat oleh penulis. Hasil uji praktikalitas dilakukan oleh pendidik dan peserta didik dengan mengisi angket respon pendidik dan peserta didik.

1. Data angket respon Guru

Uji coba program ditunjukkan pada wali kelas IV dengan mengisi angket respon pendidik yang bertujuan untuk mengetahui data kepraktisan media video animasi menggunakan aplikasi Canva dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Data Hasil Praktikalitas Respon Guru

No	Praktisi	Jumlah	Skor MAX	Presentase	Kategori
1.	Oksakron Aurori	45	60	75%	Praktis
	Rata-Rata			75%	Sangat Praktis

Dari tabel 4. 9 dapat dilihat bahwa data hasil praktikalitas menggunakan angket respon Guru, dengan hasil presentase 75% dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian hasil penilaian praktikalitas video animasi ini tepat digunakan data bisa diimplementasikan di sekolah dasar.

b). Data Praktikalitas

Hasil data praktikalitas ini diperoleh dari pengisian angket oleh kelas IV dengan jumlah 20 orang dan memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Hasil analisis tersebut dapat dilihat dari tabel berikut.

Tabel 7. Lembar Praktikalitas Respon Peserta Didik

No	Nama	Penilaian	Kategori
1	Azila	91,66%	Sangat

			Praktis
2	Alika	91,66%	Sangat Praktis
3	Arif	81,6%	Sangat Praktis
4	Ghaisa	93,3%	Sangat Praktis
5	Gaisani	91,6%	Sangat Praktis
6	Indah	91,6%	Sangat Praktis
7	Ilham	90%	Sangat Praktis
8	Kelvin	91,66%	Sangat Praktis
9	Khanca	86,6%	Sangat Praktis
10	M. Aitar	93,3%	Sangat Praktis
11	M. Radit	88,3%	Sangat Praktis
12	M. Rayyan	91,66%	Sangat Praktis
13	Mei Zhahera	90%	Sangat Praktis
14	Nadif	93,33%	Sangat Praktis
15	Pia Lutfia	90%	Sangat Praktis
16	Rhozi	93,33%	Sangat Praktis
17	Syahdat	90%	Sangat Praktis
18	Ulya	95%	Sangat Praktis
19	Yumna	88,3%	Sangat Praktis
20	Yazik	88,3%	Sangat

		Praktis
Jumlah	1,808.9%	Sangat Praktis
Rat-rata	90,445%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.10 diatas data hasil praktikalitas menggunakan angket respon peserta didik dengan kategori sangat praktis dengan nilai rata-rata 90,445% jadi berdasarkan kategori praktikalitas media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi Canva dinyatakan sangat praktis

b. Data Efektivitas

Penyajian data efektivitas pada media pembelajaran video animasi berbantu aplikasi Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV Sekolah Dasar berguna untuk mengetahui keefektifan media video animasi yang dikembangkan oleh peneliti, dapat dilihat dari hasil peserta didik

Tabel 8. Hasil Efektivitas Vidio Animasi

No	Nama	Nilai	Kriteria
1	M. Rayyan	55%	Tidak Tuntas
2	Syahdad	95%	Tuntas
3	M. Radit	100%	Tuntas
4	Alika	100%	Tuntas
5	Pia Lutfia	90%	Tuntas
6	M. Atar	100%	Tuntas
7	Yazid	100%	Tuntas
8	Nadif	100%	Tuntas
9	Mei	100%	Tuntas
10	Kelvin	100%	Tuntas
11	Khanza	100%	Tuntas
12	Ghaisa	100%	Tuntas

13	Arif	100%	Tuntas
14	Rhozy	100%	Tuntas
15	Ilham	100%	Tuntas
16	Indah	100%	Tuntas
17	Ghai sani	100%	Tuntas
18	Ulya Erinofita	100%	Tuntas
19	Yumna	100%	Tuntas
20	Azila	95%	Tuntas

Rata-Rata Peserta Didik Yang Tuntas
(19/20 x 100% = 95%)

Rata-Rata Peserta Didik Yang Tidak Tuntas (1/20 x 100% = 5%)

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil belajar peserta didik yang telah mencapai KKTP 65, dari 20 orang peserta didik, 19 orang peserta didik yang tuntas. Maka rata-rata efektifitasnya adalah 95% sehingga media video animasi ini masuk dalam kategori “sangat efektif”.

5. Hasil Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Tahap akhir dari mode pengembangan ADDIE adalah tahap evaluasi.

- Hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalitan video animasi materi Aku anak yang disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekola Dasar dari validator (ahli/pakar) oleh dosen.
- Kepraktisan dilihat dari angket respon pendidik kelas IV Sekolah Dasar yang diterapkan di SD Negri 14 Pulau Punjung.
- Pada penelitian ini yang perlu diperhatikan adalah produk yang dikembangkan yaitu media video animasi materi Aku anak yang disiplin

pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar. Jadi sebelum melakukan penelitian, media pembelajaran yang telah dikembangkan harus divalidasi oleh para validator untuk melihat apakah media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sudah siap digunakan dari hasil validasi dari validator.

Pembahasan

Pengembangan bahan ajar video animasi materi Aku anak yang disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar bab 2, merupakan salah satu bahan ajar yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat bahan ajar yang bisa dijadikan rujukan bagi pendidik dalam membuat bahan ajar dan sebagai panduan belajar. Bahan ajar video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran. Dalam pengembangan bahan ajar ini jenis penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu penelitian *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Kelima tahap tersebut dilakukan mulai dari tahap analisis sampai tahap akhir yaitu tahap evaluasi. Tahap analisis disini melakukan analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis materi. Tahap perancangan disini melakukan instrument penelitian, perancangan materi, dan perancangan video animasi menggunakan

aplikasi Canva divalidasi oleh dosen FKIP UNDHARI, ada tiga aspek yang divalidasi yaitu media, materi, bahasa. Praktikalitas yang dilakukan dengan cara melihat respon pendidik dan peserta didik. Tahap implementasi yaitu uji coba video animasi menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 14 Pulau Punjung dengan jumlah peserta didik 20 orang pada bulan Mei 2025. Tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE ialah tahap evaluasi, hasil dari tahap ini dilakukan dengan menganalisis data hasil penelitian yang diperoleh dari analisis kevalidan video animasi materi pengukuran pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar BAB 2 “Aku anak yang disiplin”.

Bahan ajar dikembangkan harus memenuhi standar yang valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan dengan optimal dalam proses pembelajaran. Salah satu tahap ini adalah melakukan uji validasi, uji validasi dilakukan sebagai upaya menghasilkan bahan ajar yang menarik dan relevan. Pengembangan bahan ajar video animasi menggunakan aplikasi Canva divalidasi oleh tiga validator. Ahli media dan ahli materi ahli bahasa. Menurut (Nainggolan, 2023) mengemukakan bahwa produk yang telah dikembangkan akan diuji Tingkat kevalidan, dan kepraktisannya. Kevalidan produk dapat dilihat dari lembar validasi setiap instrumen penelitian oleh validator. Berdasarkan data yang diperoleh dari pengembangan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva maka didapatkan bahan ajar video

pembelajaran dengan kriteria sangat valid dan sangat praktis.

1. Validitas Vidio Animasi

Menggunakan Aplikasi Canva

Pengembangan video animasi dilakukan dalam rangka menunjang proses pembelajaran, video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva harus valid sehingga layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini validasi yang dilakukan menekankan pada validasi media, materi, bahasa. Hasil validitas video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva secara keseluruhan memperoleh nilai yang valid. Bahasa ajar video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva telah memenuhi syarat penyusunan video animasi penyusunan video animasi menggunakan aplikasi Canva mulai dari CP, TP, petunjuk menggunakan video, serta kesesuaian materi yang terdapat pada kurikulum. Untuk menentukan apakah lembar validasi dikatakan valid, maka dapat dilakukan penelusuran dari tiga segi yaitu dari segi media, materi, bahasa.

Berdasarkan hasil penelitian dari tiga validator video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yang telah dikembangkan saat ini dinilai dengan tiga aspek diantaranya kelayakan media, kelayakan materi, kelayakan bahasa yang diperoleh berdasarkan data yang diberikan oleh validator. Validator yang memvalidasi video animasi yang dibuat

menggunakan aplikasi Canva teridiri dari tiga orang yaitu dosen FKIP UNDHARI.

2. Praktikalitas Video Animasi

Menggunakan Aplikasi Canva

Praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi Canva mengacu pada pernyataan tentang kejelasan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yang telah dikembangkan, praktikalitas video animasi menggunakan aplikasi Canva dilihat dari respon pendidik dan respon peserta didik. Data respon peserta didik juga diperlukan untuk mengetahui tingkat kepraktisan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan. Penilaian praktikalitas diperoleh dari hasil penelitian angket respon pendidik dan angket respon peserta didik yang dibagikan pada saat akhir pembelajaran, pendidik dan peserta didik dimintai kesediannya untuk mengisi angket-angket respon dengan jujur dan objektif terhadap video animasi materi Aku anak yang disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar BAB 2 “Aku Anak Yang Disiplin”.

Hasil praktikalitas video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva diperoleh dari peserta didik, hasil nilai praktikalitas yang diperoleh dari respon pendidik adalah 75% dikategorikan sangat praktis, sedangkan hasil praktisi yang dihasilkan dari respon peserta didik

adalah 90, 445% dikategorikan sangat praktis.

Berdasarkan hasil dari respon pendidik dan respon peserta didik yang didapatkan dari lembar praktikalitas. Penggunaan video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dapat membantu peserta didik fokus dalam menemukan hal-hal yang baru dalam dunia Pendidikan, serta peserta didik menjadi semangat dan termotivasi dengan video animasi yang digunakan (Putra, 2025). Hal ini dapat dilihat pada video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yang dilengkapi dengan gambar, warna, tulisan dan desain yang menarik, suara yang dapat membuat peserta didik tertarik dan termotivasi untuk belajar. Dengan kriteria yang sangat praktis sehingga hal ini menyatakan bahwa video animasi materi Aku anak yang disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar BAB 2 “Aku Anak Yang Disiplin” sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan terhadap video animasi Materi Aku Anak Yang Disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar BAB 2 “Aku Anak Yang Disiplin”. Dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Validitas dari bahan ajar Video Animasi Materi Aku Anak Yang Disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk kelas IV Sekolah Dasar BAB 2 “Aku Anak Yang Disiplin”. Yang dinilai oleh tim validator yang terdiri dari tiga orang menunjukkan bahwa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva yang dikembangkan tersebut memperoleh dari validasi media dengan rata-rata 85,5%, validasi ahli materi dengan rata-rata 89,9%, dan validasi Bahasa dengan rata-rata 84,1%. Dengan kategori sangat valid, maka bahan ajar video animasi menggunakan aplikasi Canva layak digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Praktikalitas dari bahan ajar Video Animasi Materi Aku Anak Yang Disiplin pada pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk Sekolah Dasar BAB 2 “Aku Anak Yang Disiplin”. Yang dinilai dari angket respon pendidik dengan hasil 75% dikategorikan sangat praktis, dan peserta didik memperoleh hasil 90,445% dengan kategori sangat praktis. Berdasarkan analisis dan angket respon pendidik dan angket respon peserta didik dapat disimpulkan bahwa video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Canva

sangat praktis dapat mempermudah pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 14 Pulau Punjung

DAFTAR PUSTAKA

- Estuhono, E., Mahmudi, M. R., & ... (2023). ... Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut Materi Kekayaan Budaya Indonesia Pada Pembelajaran Ipas Untuk Mendukung *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(1), 319–330. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v6i1.1345>
- Ilhamsah, D., Angrayni, M., & Estuhono. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan Aplikasi Kinemaster Pada Mata Pelajaran Ipas Kelas IV SDN 14 Koto Baru. *Dharmas Education Journal (DE_Journal)*, 4(2), 762–769. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2312>
- Karles, M., Pendidikan, J., Sekolah, G., Universitas, D., & Indonesia, D. (2025). *PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS CANVA PADA PEMBELAJARAN IPAS KELAS III MIN 2 DHARMASRAYA*. 7(2), 453–461.
- Lika apreasta, Y. D. (2023). Pengembangan E-Lkpd Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Elemen Membaca Dalam Kurikulum Merdeka Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 857–869. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1567>
- Philosophy, E., Khanifah, N. A., Arni, Y., Pratiwi, M., & Anggrina, U. D. (2024). *Alacrity: Journal Of Education Pengembangan Media Pembelajaran Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi IPAS Bagian Tubuh Tumbuhan Kelas IV SDN 10 Muara Sugihan*. 4(3), 561–570.
- Putra, Y. I. (2025). Technopreneurship and Work Motivation: The Key to Job Readiness of Information Technology Science Students in the Digital Era. *Proceeding of International Seminar On Student Research In Education, Science, and Technology*, 2, 353–361.
- Rohmawati, I. (2024). *Penerapan Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila pendidikan di Indonesia , menjadikan orientasi untuk mengembangkan kemampuan dalam pendidikan di indonesia menerapkan pendidikan berbasis kurikulum " Merdeka Belajar " yang reformasi pen*. 4, 1–11.
- Sari, L. A., Khasanah, U., & Sulistyaningsih, W. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan Media Puzzle di Kelas I Amanah SD Muhammadiyah Kleco 2 Tahun Ajaran 2022/2023. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 11(2). <https://doi.org/10.20961/jkc.v11i2.76179>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 587–594. <https://doi.org/10.29407/bqcgdq78>
- Yulia Darniyanti¹, Wiwik Okta Susilawati², N. S. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PAPAN PINTAR UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA KELAS 1 SEKOLAH DASAR*. 09(September). <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17720>