

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN PANCANIMASI MATERI
SIMBOL, SILA PANCASILA DAN LAMBANG GARUDA PANCASILA KELAS 1
SD LABORATORIUM**

Rahma Cahyani¹, Ilmawati Fahmi Imron², Aan Nurfahrudianto³

^{1,2,3}PGSD, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

³Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

¹rahmacahyani@gmail.com, ²ilmawati@unpkediri.ac.id, ³aan@unpkediri.ac.id

ABSTRACT

The use of Learning media in the Laboratory Elementary School is considered less effective, and student learning outcomes remain low based on observations and interview with first-grade teacher. This study aims to: 1) determine the validity, 2) practically, and 3) effectiveness of the PANCANIMASI media. The research method used is Research and Development or R&D, applying the ADDIE model approach. The steps in this research include analysis, design, development, implementation, and evaluation. The required data were collected through expert validation questionnaires (media and content experts), teacher and student response questionnaires, as well as student test results. Based on validation questionnaires, the media received scores of 87,5% and 93,3%, indicating that the media is highly valid. Teacher and student responses showed practicality percentages of 96%, 95,71% in the limited trial and 92,85% in the wider trial, suggesting that the developed media is highly practical for classroom use. The results of the Classical Learning Mastery (KBK) show a 100% mastery rate with average scores of 91,6% in the limited trial and 90,7% in the wider trial. Thus, the media can be considered effective in improving student learning outcomes on the topics of symbols, Pancasila principles, and the Garuda Pancasila emblem for first-grade at the Laboratory Elementary School.

Keywords: pancanimasi, animated video, pancasila

ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran di SD Laboratorium terbilang kurang tepat dan hasil belajar masih rendah berdasarkan hasil observasi serta wawancara bersama guru kelas I. Penelitian ini bertujuan untuk 1) mengetahui kevalidan, 2) kepraktisan, dan 3) keefektifan media PANCANIMASI. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* atau R&D, dengan menggunakan model pendekatan ADDIE. Langkah-langkah dalam penelitian meliputi *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Data yang diperlukan dapat dikumpulkan melalui angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, serta soal evaluasi siswa. Melalui hasil angket validasi ahli media dan ahli materi didapatkan presentase 87,5% dan 93,3%, bahwa media dan materi dinyatakan sangat valid. Hasil angket respon guru dan siswa didapatkan presentase 96%, 95,71% uji

terbatas dan 92,85% uji luas, sehingga media yang dikembangkan dapat dikatakan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) sebesar 100% dengan rata-rata nilai siswa sebesar 91,6% uji terbatas dan 90,7% pada uji luas. Bahwa media dapat dikatakan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi simbol, sila Pancasila dan lambang Garuda Pancasila kelas I SD Laboratorium.

Kata Kunci: pancanimasi, video animasi, pancasila

A. Pendahuluan

Pembelajaran Pendidikan Pancasila merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Secara umum Pancasila adalah ideologi negara yang berisi lima dasar. Pancasila mengajarkan bangsa Indonesia dalam menjalani kehidupan bernegara maupun bermasyarakat. Pancasila berasal dari lima panca yang berarti dasar atau peraturan tingkah laku yang baik, maka demikian Pancasila merupakan lima dasar yang berisi pedoman atau aturan tentang tingkah laku (Arafat, 2020). Dari pendapat tersebut, dapat diketahui bahwa Pancasila merupakan dasar negara Indonesia yang memiliki nilai-nilai sebagai pedoman bangsa Indonesia dalam kehidupan bernegara maupun bermasyarakat.

Pendidikan Pancasila adalah hal yang mendasar bagi kehidupan warga negara yang dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menjalani kehidupan

sebagai warga negara yang baik dengan nilai-nilai Pancasila (Mawati *et al*, 2023). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila ini berkaitan dengan nilai-nilai, prinsip, dan falsafah yang terkandung dalam Pancasila sebagai dasar negara dan pandangan hidup bangsa Indonesia. Dengan mempelajari Pendidikan Pancasila, siswa harus menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari seperti cinta kepada sesama makhluk hidup.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar mencakup beberapa materi, meliputi: 1) aturan di rumah, 2) mengenal bendera Indonesia, 3) mengenal lagu kebangsaan Indonesia, 4) mengenal simbol lambang Garuda Pancasila, 5) mengenal lingkungan tempat tinggal, 6) aku suka bergotong royong, 7) mengenal lingkungan sekolah, 8) peduli pada lingkungan sekolah (Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, 2023). Adapun

tujuan utama Pendidikan Pancasila adalah untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, sikap serta perilaku yang cinta tanah air dan bersenkan kebudayaan bangsa, wawasan nusantara, serta ketahanan nasional. Berdasarkan tujuan tersebut, maka dilakukan observasi guna melihat pembelajaran Pendidikan Pancasila saat ini di sekolah dasar.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di lokasi penelitian dengan guru kelas, Dwi Ratnaningtyas, S.Pd., terdapat beberapa permasalahan yang dikemukakan dalam materi lambang, sila Pancasila, dan lambang Garuda Pancasila. 1) Menggunakan media pembelajaran video dari *youtube* yang berisi gambar dan suara, terbilang kurang menarik bagi siswa dan suasana kelas menjadi tidak kondusif. 2) Beberapa siswa yang mendapatkan nilai kurang dari Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), 75. Diketahui bahwa dari 30 siswa kelas 1 terdapat 11 siswa yang mendapatkan nilai di atas KKTP. Sedangkan 19 siswa atau 63% siswa mendapatkan nilai di bawah KKTP. Untuk mengatasi dua permasalahan tersebut, maka peneliti melakukan penelitian dan

pengembangan media pembelajaran video animasi bernama PANCANIMASI. Media ini berfokus pada materi simbol, sila Pancasila dan lambang Garuda Pancasila kelas 1 di SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Menurut Supriyono (2018) dengan adanya media pembelajaran dalam menyampaikan materi di dalam kelas akan menambah minat siswa dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut, bahwa peningkatan minat siswa berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa, salah satunya adalah video animasi. Menurut Sulfina (2019), video animasi merupakan media yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan tujuan untuk merangsang audiom visual dan audio-visual yang terdapat pada siswa. Sedangkan menurut Apriansyah (2020), animasi merupakan sebuah pergerakan dari objek atau gambar yang dapat merubah posisi pada waktu yang ditentukan, sehingga tercipta ilustrasi gambar bergerak. Dari pendapat para ahli di atas, bahwa media animasi merupakan media berbentuk gambar atau objek yang dirancang untuk bergerak dan

berubah pada waktu yang ditentukan dengan tujuan untuk merangsang indera visual dan audio-visual siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Peneliti memilih mengembangkan media pembelajaran video animasi karena siswa yang tertarik dengan tampilan gambar bergerak. Adanya media pembelajaran video animasi memengaruhi semangat siswa terhadap segala sesuatu yang baru setiap harinya juga membantu memantapkan pengetahuan dan wawasan siswa serta menghidupkan proses pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menguji: 1) kevalidan, 2) kepraktisan, dan 3) keefektifan media pembelajaran PANCANIMASI pada materi simbol, sila Pancasila, dan lambang Garuda Pancasila. Melalui penelitian ini, diharapkan memberikan manfaat bagi guru berupa menambahnya wawasan penggunaan video animasi pembelajaran. Mampu mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Siswa mampu menangkap informasi dan memahami materi yang disampaikan oleh guru menggunakan media pembelajaran PANCANIMASI. Serta menjadi

sebuah referensi untuk penelitian yang akan datang.

B. Metode Penelitian

Model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono dalam (Okpatrioka, 2023) “Metode penelitian *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut”. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan (digunakan metode *survey* atau kualitatif) dan untuk menguji keefektifan proyek tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut (digunakan metode eksperimen) Sumarni Sri (2019). Dalam mengembangkan sebuah produk yaitu memerlukan model pengembangan. Model pengembangan yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE. Menurut Robert Marie Branch dalam (Sugiyono, 2019) mengembangkan desain pembelajaran dengan model

ADDIE, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. Mulyatiningsih (2016) mengatakan, "Model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk dalam kegiatan pembelajaran seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar".

Lokasi yang diambil dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran PANCANIMASI bertempat di SD Laboratorium UN PGRI Kediri, Kecamatan Mojojoto, Kota Kediri. Setelah melakukan observasi dan wawancara ditemukan sebuah permasalahan yaitu terbatasnya media pembelajaran yang digunakan di SD tersebut. Selain itu, proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru sehingga acuan siswa berdasarkan dari buku LKS. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2 Juli 2025 di SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Penelitian dan pengembangan media PANCANIMASI memerlukan instrumen pengumpulan data. Menurut Arikunto (2018) "Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih

cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah". Instrumen pengumpulan data yang digunakan penelitian ini meliputi 1) angket validasi media dan materi dalam media, 2) angket respon guru dan siswa, serta 3) tes tulis atau soal evaluasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran materi simbol, sila Pancasila, dan lambang Garuda Pancasila untuk siswa kelas 1 SD Laboratorium UN PGRI Kediri dibutuhkan media pembelajaran. Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti melakukan desain media pembelajaran PANCANIMASI melalui Canva, lalu melakukan validasi media dan materi oleh ahli di bidangnya.

Melalui angket validasi media yang telah diisi oleh ahli media, diperoleh hasil presentase sebesar 87,5% dengan detail berikut dengan skala likert 1 hingga 5. Angket yang diberikan diadaptasi dari Daryanto di dalam penelitian Wibyahabsari (2023). Aspek pertama kualitas tampilan video jelas atau tidak blur memperoleh skor 4. Suara dalam

video animasi jelas memperoleh skor 5. Terdapat gerakan pada gambar (animasi) memperoleh skor 4. Kualitas warna *background* sesuai dengan warna tulisan memperoleh skor 5. Kesesuaian audio dengan gambar memperoleh skor 5. Gambar yang digunakan sesuai materi memperoleh skor 5. Video animasi mampu menarik perhatian siswa memperoleh skor 4. Aspek terakhir video animasi mudah untuk dipahami memperoleh skor 4. Skor total adalah 35 dengan maksimal skor 40.

Validasi berikutnya merupakan validasi materi oleh ahlinya yang mendapatkan presentase skor sebesar 93,3%. Angket validasi materi memiliki indikator-indikator penting yang diadaptasi dari Sugiyono (2017). Pada aspek-aspek penilaian modul ajar memperoleh skor 66. Selanjutnya pada aspek-aspek penilaian bahan ajar memperoleh skor sebesar 35. Aspek-aspek Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) memperoleh skor sebesar 20. Pada penilaian soal evaluasi memperoleh skor 16. Serta terakhir pada penilaian instrumen penilaian mendapatkan skor sebesar 17. Total skor keseluruhan adalah 154 dengan skor maksimal 165.

Setelah validasi oleh ahli media dan ahli yang menyatakan bahwa media dan materi dari PANCANIMASI telah sangat valid digunakan, maka peneliti melanjutkan *impleentation* di lokasi penelitian. Uji coba pertama dilakukan terbatas dengan 10 siswa kelas 1. Nilai siswa berturut-turut sebagai berikut, 100, 80, 92, 92, 88, 100, 92, 92, 88, dan 92. Presentase KBK yang didapatkan adalah 100% dengan jumlah 10 siswa memiliki nilai di atas Kriteria Ketetapan Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 75. Presentase nilai keseluruhan siswa uji terbatas didapatkan 91,6%. Maka pada uji terbatas ini, media PANCANIMASI dapat dikatakan sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran materi simbol, sila Pancasila dan lambang Garuda Pancasila kelas 1 SD Laboratorium UN PGRI Kediri.

Uji selanjutnya adalah uji luas bersama 20 siswakeselas 1 SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Hasil evaluasi siswa berturut-turut adalah berikut; 92, 100, 80, 88, 92, 88, 80, 100, 92, 88, 90, 88, 92, 92, 100, 88, 84, 100, 88, 92. Presentase KBK yang didapatkan adalah 100% dengan seluruh siswa kelas 1 uji luas berhasil tuntas di atas KKTP 75. Berdasarkan

nilai-nilai uji luas juga didapatkan presentase keseluruhan 90,7%. Maka, sama seperti uji terbatas, pada uji luas ini dapat dinyatakan bahwa media PANCANIMASI sangat efektif digunakan dalam proses pembelajaran materi simbol, sila Pancasila dan lambang Garuda Pancasila kelas 1 SD Laboratorium UN PGRI Kediri.

Setelah dilakukan *implementation* di dalam proses pembelajaran, selanjutnya dilakukan mengisi angket respon oleh guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media PANCANIMASI. Angket respon guru dan siswa diadaptasi dari Kurnia & Sunaryati (2023) yang memiliki sepuluh indikator dan tujuh indikator penting. Pada angket guru didapatkan hasil presentase sebesar 96%. Bahwa menurut guru media PANCANIMASI sangat praktis digunakan pada proses pembelajaran materi simbol, sila Pancasila dan lambang Garuda Pancasila kelas 1. Pada hasil respon siswa juga didapatkan hasil yang memuaskan, yaitu keseluruhan presentase sebesar 95,71% untuk uji terbatas dan 92,85% untuk uji luas. Dinyatakan bahwa menurut siswa media PANCANIMASI materi simbol, sila Pancasila dan lambang Garuda

Pancasila sangat praktis dan layak digunakan di kelas 1 SD Laboratorium UN PGRI Kediri.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, media PANCANIMASI untuk materi simbol, sila Pancasila, dan lambang Garuda Pancasila dinyatakan sangat valid, efektif, dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas 1 SD Laboratorium UN PGRI Kediri. Hasil validasi dari ahli media dan ahli materi masing-masing adalah 87,5% dan 93,3% yang dirata-rata sebesar 90,5% dan termasuk kategori sangat valid. Dari segi keefektifan, media ini mampu meningkatkan pemahaman siswa dengan Ketuntasan Belajar Klasikal (KBK) mencapai 100%, dengan rata-rata nilai sebesar 91,6% pada uji terbatas dan 90,7% pada uji luas. Selain itu, media ini juga dinilai sangat praktis dengan tingkat kepraktisan dari guru sebesar 96% dan siswa sebesar 95,71% dalam uji coba terbatas serta 92,85% dalam uji coba luas.

Berdasarkan temuan ini, disarankan agar guru SD Laboratorium UN PGRI Kediri terus mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan media pembelajaran

PANCANIMASI agar penyampaian materi Pancasila semakin menarik dan sesuai dengan perkembangan siswa. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti lain dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif di tingkat sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriansyah, Sambowo, & Maulana. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil (JPensil)*, 9(1), 8-18.
- Arikunto & Suharsimi. (2018). Dasar-dasar evaluasi pendidikan, edisi 3. Jakarta: Bumi Aksara.
- Badan Standar, K. (2022). Pendidikan pancasila. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kurnia, I. R., & Sunaryti, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(3), 1357-1363.
- Mawati, A. Hanafiah, H., & Arifudin, O. (2023). Dampak pergantian kurikulum pendidikan terhadap eserta didik sekolah dasar. *Jurnal Primary Edu*, 1(1), 69-82.
- Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan*.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian & pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarni, S. (2019). Model penelitian dan pengembangan (R&D) lima tahap (MANTAP).
- Supriyono, S. (2018). Pentingnya media pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar siswa SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1). 43-48.
- Wibyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, I. W. 2023. Media video animasi materi bangun ruang. *Makalah diajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Kediri, 5 Agustus.