

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA EDUKASI ADAB
BERSOSIAL MEDIA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN PANCASILA
PADA KELAS IV SDN 172 INPRES LIMAPOCCOE**

Andi Tenri Ulang¹, Ahmad Syawaluddin²,
Bhakti Prima Findiga Hermuttaqien³

^{1,2,3}PGSD FIP Universitas Negeri Makassar

[1tenriulangandi@gmail.com](mailto:tenriulangandi@gmail.com) , [2unmsyawal.patarai@gmail.com](mailto:unmsyawal.patarai@gmail.com), [3bhakti@unm.ac.id](mailto:bhakti@unm.ac.id)

ABSTRACT

This study aims to produce animated videos as educational media on social media etiquette in the Pancasila education subject for fourth-grade students at SDN 172 Inpres Limapoccoe. The research method used in this study is Research and Development (R&D). The development model used by the researcher was the ADDIE model. The population in this study consisted of 27 fourth-grade students at SDN 172 Inpres Limapoccoe. The results of this study showed that the validation results obtained by subject matter experts were 75% (good), while the validation results obtained by media experts were also 75% (good). After conducting validation with experts, a teacher response test was carried out with a percentage of 82% (very good), a student response test with a percentage of 76% - 93% (very good), and a small group trial was conducted with 6 students. Thus, the research on the development of animated videos as a medium for educating social media etiquette is categorized as very good.

Keywords: *social media etiquette, educational media, Addie model, animated videos*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi sebagai media edukasi adab bersosial media pada mata pelajaran pendidikan pancasila kelas IV SDN 172 Inpres limapoccoe. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Adapun model pengembangan yang digunakan peneliti yaitu model yang dikembangkan yaitu ADDIE. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 172 Inpres Limapoccoe yang berjumlah 27 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 75% (baik) sedangkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli media diperoleh persentase sebesar 75% (baik). Setelah melakukan validasi terhadap ahli, selanjutnya dilakukan uji respon guru dengan persentase 82% (sangat baik), siswa dengan persentase 76% - 93% (sangat baik) dan melakukan uji coba kelompok kecil dilaksanakan terhadap 6 orang siswa Dengan demikian penelitian pengembangan video animasi sebagai media edukasi adab bersosial media termasuk dalam kategori sangat baik.

Kata Kunci: adab bersosial media, media edukasi, model addie, video animasi

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan di bidang pendidikan, terutama dalam penggunaan media digital sebagai alat bantu pembelajaran. Kemudahan akses internet bagi siswa membuat mereka lebih terbuka terhadap media sosial sejak dini. Di satu sisi, situasi ini membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif, namun di sisi lain, hal ini juga menimbulkan tantangan baru terkait etika dan adab dalam penggunaan media sosial. Tanpa konsekuensi yang serius, penggunaan media sosial oleh anak-anak dapat menyebabkan perilaku negatif seperti kurangnya keterlibatan, penyebaran informasi yang tidak akurat, kurangnya empati, dan penggunaan bahasa yang tidak dapat diandalkan.

Fenomena ini menunjukkan bahwa pendidikan karakter di era digital sangat diperlukan, terutama bagi siswa sekolah dasar yang masih dalam proses mengembangkan prinsip moral dan kepribadian.

Dalam konteks pendidikan formal, Pendidikan Pancasila memiliki peran strategis dalam menegakkan prinsip-prinsip moral, toleransi, tanggung jawab, dan kemanusiaan sebagai landasan bagi warga negara yang baik. Namun metode pengajaran tradisinal di kelas seringkali tidak mampu menghubungkan prinsip-prinsip tersebut dengan realitas kehidupan digital siswa. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa lebih terlibat dengan materi yang disajikan secara visual, interaktif, dan kontekstual. Jenis media audio-visual, video animasi mampu menjelaskan konsep abstrak secara konkret, meningkatkan perhatian, dan membantu retensi pembelajaran karena memfasilitasi penglihatan dan pendengaran secara bersamaan. Selain itu, penggunaan video animasi memungkinkan penyampaian pelajaran moral secara jelas dan mudah dipahami sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi media yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Pendidikan Pancasila dengan konteks penggunaan media sosial secara

nyata. Penelitian ini memfokuskan pada pengembangan video animasi sebagai media edukasi adab bersosial media bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Fokus permasalahan penelitian mencakup proses pengembangan media serta kelayakan produk yang dihasilkan sebagai sarana pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan media video animasi yang valid, praktis, dan layak digunakan untuk membantu siswa memahami dan menerapkan etika bermedia sosial sesuai nilai Pancasila.

Hasil penelitian diharapkan memberikan manfaat teoritis sebagai referensi pengembangan media pembelajaran berbasis karakter di era digital, serta manfaat praktis bagi guru dan sekolah dalam menyediakan pembelajaran yang inovatif, menarik, dan relevan dengan kehidupan siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian dan pengembangan (R&D) dengan tujuan menghasilkan film animasi sebagai alat bantu pembelajaran untuk media sosial di kelas Pancasila. Paradigma pengembangan yang digunakan adalah Model ADDIE, yang terdiri dari

enam tahap berikut: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ini dipilih berdasarkan karakteristik sistematisnya dan sesuai dengan perkembangan media pembelajaran digital.

Analisis tahap dilakukan melalui analisis materi, analisis kebutuhan, dan analisis karakteristik didik. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengidentifikasi tantangan pendidikan Pancasila di kelas IV, khususnya yang berkaitan dengan pemahaman siswa tentang hak dan kewajiban serta norma sosial dan hukum dalam konteks media sosial. Siswa di sekolah Dasar Cenderung lebih tertarik pada bahan pembelajaran visual dan interaktif, menurut analisis karakteristik didik. Berdasarkan hasil analisis ini, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan alternatif yang relevan untuk mempromosikan pembelajaran.

Tahap desain mencakup faktor-faktor seperti tujuan pembelajaran, pengembangan materi, penciptaan alur cerita, pengembangan karakter, dan penggunaan alat penilaian seperti validasi dan respons. Tahap ini berfokus pada integrasi norma sosial

dan hukum, serta nilai hak dan kewajiban, dalam penggunaan media sosial. Melalui penggunaan desain sederhana, warna menarik, dan alur cerita kontekstual, desain media sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Pengembangan dilakukan dengan membuat video animasi menggunakan perangkat lunak desain dan pengeditan digital. Produk yang dikembangkan di masa depan dievaluasi oleh ahli materi dan media untuk menentukan aspek seperti kualitas artistik, kemahiran bahasa, daya tarik visual, dan kualitas teknis. Hasil validasi digunakan sebagai dasar untuk perbaikan produk sebelum implementasi.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang menggunakan paradigma ADDIE, yang menggabungkan fase analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk akhir berupa video edukatif animasi tentang etika bersosial media yang terintegrasi dengan kurikulum Pancasila untuk kelas IV di Sekolah Dasar. Pada tahap analisis kebutuhan, terungkap bahwa

sejumlah besar siswa telah menggunakan media sosial dalam kehidupan sehari-hari mereka, namun mereka belum sepenuhnya memahami adab, etika, atau tanggung jawab dalam interaksi digital. Selain itu, Guru menekankan bahwa pembelajaran tentang media sosial tidak didukung oleh media pendidikan yang menarik dan kontekstual.

Pernyataan ini menyoroti kebutuhan akan bahan pembelajaran visual yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang konsep-konsep tersebut melalui penerapan praktis dalam kehidupan digital mereka. Storyboarding, skenario dialog, animasi karakter, dan penyesuaian materi dengan keahlian pendidikan Pancasila merupakan bagian dari proses desain. Penggunaan media sosial, norma sosial dan hukum di ruang digital, serta penerapan prinsip-prinsip Pancasila dalam interaksi daring semuanya dibahas. Produk yang dihasilkan dibagi berdasarkan standar materi dan media.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media video animasi yang sedang dikembangkan masuk ke dalam kategori yang sangat sempit.

Tabel 1 Data Hasil Validasi Ahli Materi

komponen yang dinilai	Jumlah skor diperoleh	persentase
Kelengkapan Materi	6	75%
Kesesuaian Tujuan Pembelajaran	3	75%
Keluasan Materi	6	75%
Keakuratan Materi	6	75%
Relevansi Materi	6	75%
Kaidah Bahasa	6	75%
Kesesuaian dengan Ilustrasi	9	75%

Tabel 2 Data Hasil Validasi Ahli Media

komponen yang dinilai	Jumlah skor diperoleh	persentase
Aspek Tampilan/Visual	15	75%
Aspek Desain Media	9	75%
Aspek Kualitas Teknis	12	75%
Aspek Kesesuaian dengan Peserta Didik SD	15	75%
Aspek Inovasi dan Kreativitas	15	75%

Hasil validasi ahli materi dan media yang diperoleh adalah 75% sehingga berada di kategori Baik berdasarkan tabel kategori instrumen. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan terhadap 6 orang siswa kelas IV SDN 172 Inpres Limapoccoe dipilih

berdasarkan tingkat pemahaman mereka terhadap materi Hak dan Kewajiban, Norma Sosial dan Hukum. Hasil uji coba kelompok kecil melalui media video animasi disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3 Hasil Respon Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Inisial	Skor (%)	Kategori
Jian	66%	Baik
Imam	71%	Baik
Almeera	72%	Baik
Sandhy	78%	Sangat Baik
Ikram	88%	Sangat Baik
Anggrid	93%	Sangat Baik

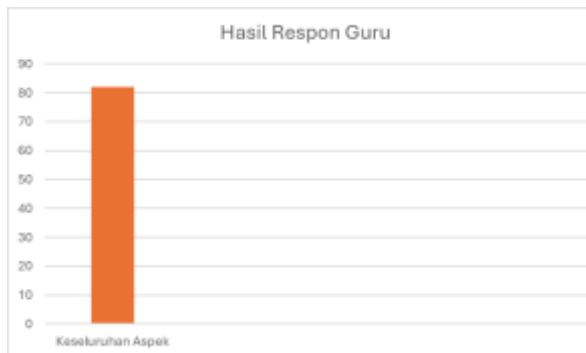
Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang melibatkan enam siswa kelas IV, rata-rata persentase penilaian mencapai sekitar 78%, yang masuk dalam kategori Sangat Baik. Menurut enam siswa, tiga siswa Sandhy (78%), Ikram (88%), dan Anggrid (93%) memiliki penilaian dalam kategori Sangat Baik,

sementara tiga siswa lainnya Jian (66%), Imam (71%), dan Almeera (72%) memiliki penilaian dalam kategori Baik.



Gambar 1 Hasil Angket Oleh Siswa

Hasil jika dirata-ratkan, respon siswa menunjukkan bahwa media video animasi berada pada kategori Sangat Baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi ini layak dan efektif digunakan sebagai media edukasi.



Gambar 2 Hasil Respon Guru

Hasil respon guru yang diperoleh adalah 82% sehingga berada dikategori sangat baik berdasarkan tabel kategori instrumen. Temuan studi menunjukkan bahwa pembuatan video animasi tentang media yang layak secara sosial dan efektif ketika

digunakan dalam pendidikan Pancasila kelas IV. Tingginya persentase validasi ahli dan respons siswa mengindikasikan bahwa media yang sedang dikembangkan telah mempengaruhi kelayakan materi, desain, dan kesesuaiannya dengan karakteristik siswa. Selain itu, berdasarkan teori perkembangan kognitif, siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkret. Hal ini berarti pembelajaran yang disajikan dalam bentuk alat bantu visual, contoh verbal, dan narasi kontekstual lebih mudah dipahami daripada hanya menggunakan verbal semata.

Video animasi yang digunakan dalam studi ini menggambarkan situasi sehari-hari yang erat kaitannya dengan kehidupan siswa, sehingga kontennya lebih relevan. Integrasi nilai-nilai Pancasila ke dalam materi media sosial juga memperkuat peran pendidikan Pancasila sebagai alat pengembangan karakter. Pendidikan tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi mempertimbangkan norma sosial dan persyaratan hukum di dunia digital. Secara teoritis, topik ini terkait dengan teori pendidikan multimedia, yang menyatakan bahwa penggunaan sumber daya visual dan auditif secara bersamaan dapat

meningkatkan pemahaman dan retensi informasi, Untuk memfasilitasi proses internalisasi pengetahuan, media animasi memungkinkan siswa melihat contoh konkret perilaku yang tepat dan tidak tepat saat menggunakan media sosial.

Dengan demikian, media video animasi yang dikembangkan tidak hanya memenuhi aspek kelayakan secara teknis, tetapi juga relevan secara pedagogis dan kontekstual dalam menjawab kebutuhan pendidikan karakter di era digital. Hasil ini sekaligus memperkuat urgensi pengembangan media pembelajaran berbasis nilai dalam menghadapi tantangan penggunaan media sosial pada usia sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan konten video animasi pada iklan media sosial adab di kelas IV Pancasila, 75% dari konten dan media tersebut telah diverifikasi menggunakan kategori layak. Sementara itu, tanggapan siswa terhadap uji coba kelompok kecil mencapai 93% dengan kategori “sangat baik,” sedangkan persentase guru mencapai 82% dengan kategori “sangat baik.”

Hasil di atas menunjukkan bahwa bahan ajar yang digunakan di kelas menghasilkan respons yang sangat positif dari baik guru maupun siswa. Tujuan media ini adalah untuk membantu siswa memahami media sosial secara lebih konkret dan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., & Syaodih. (2008). *Bimbingan konseling untuk anak usia dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Alessi, S.M. & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for learning: methods and development* (3rd edition).
- Anafi, K., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Model Addie Menggunakan Software Unity 3D. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 433–438.
- Anggraeni, D. R., Elmunsyah, H., & Handayani, A. N. (2019). Pengembangan modul pembelajaran fuzzy pada mata kuliah Sistem Cerdas untuk mahasiswa S1 Pendidikan Teknik Elektro Universitas Negeri Malang. *Tekno*, 29(1), 26. <https://doi.org/10.17977/um034v29i1p26-40>
- Anggraini, L. N., Fitriyani, F., Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media pada kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(4), 1266.

- <https://doi.org/10.35931/am.v6i4.1102>
- Ari, S. A. (2018). Konsep Media Video Pembelajaran. *KONSEP MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN* Berlandaskan, 2007, 22–52.
- Arikunto, S. (2013). prosedur penelitian suatu pendekatan praktik.
- Arsyad, A. (2023). Manfaat Media Pembelajaran. Media Pembelajaran. Raja Grafindo Persada.
- Brabender, V., & Fallon, A. (2009). *Group development in practice: guidance for clinicians and researchers on stages and dynamics of change*. Washington, DC: American Psychological Association.
- Dick, Lou Carey, and J. O. C. (2004). A. & B. (2006). The Systematic Design of Instruction. *Educational Technology Research and Development*, 54(4), 417–420. <https://doi.org/10.1007/s11423-006-9606-0>
- Djamarah. (2002). media pembelajaran. Makalah Persen, 140.
- Fauziyah, N., & Suparji. (n.d.). Penggunaan Media Miniatur Dalam Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Gaya Dan Momen Di Kelas X Tgb 3 Smk Negeri 3 Surabaya. 1–10.
- Fariq, A. (2011). Perkembangan dunia konseling memasuki era globalisasi. *Pedagogi*, II Nov 2011(Universitas Negeri Padang), 255-262
- Abdul, W. dkk. (2021). manfaat media pembelajaran. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 6.
- Hodgson, J., & Weil, J. (2011). Commentary: how individual and profession-level factors influence discussion of disability in prenatal genetic counseling. *Journal of Genetic Counseling*, 1-3.
- Indriana, P. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran. Indriana, P. (2017). Efektifitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran, 1–101.
- Irawan, D. F., Dzakiroh, A., Ayu, D., Pradana, P., Antika, D., Saputri, A., Sadam, F., & Indonesia, U. P. (2024). Inovasi Kurikulum. 21(1), 109–124.
- Kusumastuti, E., Alviro, M. R., Suryahadi, F. Z., Faza, M. S., Anas, A. A. C., Zaini, A. N., & Hibatullah, A. J. (2024). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Penggunaan Media Sosial pada Era Society 5.0 untuk Memperkuat Moderasi Beragama. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1(3), 10. <https://doi.org/10.47134/pjpi.v1i3.554>
- Lyznicki, J. M., Young, D. C., Riggs, J. A., Davis, R. M., & Dickinson, B. D. (2001). Obesity: Assessment and management in primary care. *American Family Physician*, 63(11), 2185-2196.
- Marwani Sella. (2017). Model Pengembangan Multimedia Allesi & Trollip. <https://id.linkedin.com/pulse/mod>

- el-pengembangan-multimedia-
allesi-trollip-sella-mawarni
- Mashuri, D. K. (2020).
Pengembangan Media
Pembelajaran Video Animasi
untuk Sekolah Dasar Kelas V.
Jpgsd, 08(05), 893–903.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model
Penelitian Pengembangan
(Research and Development).
Respository LPPM Unila, 10, 1–8.
- Muh. Rijalul Akbar. (n.d.). Kelayakan
Media Pembelajaran Flashcard
Interaktif dalam Pemanfaatannya
pada Pembelajaran yang
Berintegrasi pada Budaya Lokal
(Leksikon Kuliner Bima).
- Prof. Dr. Sugiyono. (2019). metode
penelitian kuantitatif kualitatif dan
R&d.
- Riyana cheppy. (2007). media video
pembelajaran. 1–203.
- Saputro, D. (2023). Implementasi
Nilai-Nilai Pancasila Dalam
Pembelajaran Pkn Di Sd Kemala
Bhayangkari 1 Surabaya.
02(November), 103–106.
- Sari, W. N., Intani, A. N., & Aeni, A. N.
(2024). No Title. 11, 397–409.
- Wardoyo, T. C. T., & Ma'arif, F. (2015).
Pengembangan Media
Pembelajaran Berbasis Video
Animasi Pada Mata Pelajaran
Mekanika Teknik Di SMK Negeri 1
Purworejo. E-Journal Pendidikan
Teknik Sipil Dan Perencanaan,
3(3), 1–7.
- .