

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI UNTUK
MENINGKATKAN PEMAHAMAN MORAL PADA PEMBELAJARAN PKN
SISWA KELAS V SDN KUTA PASIE**

Raudatin¹, Musdiani², Raziska Ibrahimi³

^{1,2,3}PGSD FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena

¹rauatinraudatin@gmail.com, ²musdiani@bbg.ac.id, ³raziska@bbg.ac.id

ABSTRACT

This research is motivated by the low moral understanding of elementary school students, marked by cases of bullying and student fights. This condition is worsened by conventional learning methods and minimal use of technology-based media, so moral values in Civic Education (PKN) are not fully understood. This study aims to: (1) describe the development process of animated video learning media on norms in life, and (2) determine its effectiveness in improving moral understanding of fifth-grade students at SDN Kuta Pasie. This research uses Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation), involving 21 fifth-grade students as a saturated sample. The animated video was developed using Canva and validated by material and media experts. Results showed combined validity of 95.415% (Very Valid), practicality of 90% (Very Practical), and significant learning improvement with average scores increasing from 47.62 (pretest) to 82.38 (posttest), with 90.47% class completion rate. It is concluded that the animated video learning media is feasible, practical, and effective in improving students' moral understanding of norms in life in Civics learning at class V SDN Kuta Pasie.

Keywords: learning media, animated video, moral understanding, Civics, ADDIE model

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya pemahaman moral siswa di tingkat Sekolah Dasar, ditandai dengan berbagai kasus perilaku negatif seperti bullying dan perkelahian antar siswa. Kondisi ini diperparah oleh metode pembelajaran konvensional serta minimnya pemanfaatan media berbasis teknologi, sehingga nilai-nilai moral yang diajarkan dalam pembelajaran PKN belum sepenuhnya dipahami siswa. Penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi norma dalam kehidupan, dan (2) mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman moral siswa kelas V SDN Kuta Pasie. Jenis penelitian adalah R&D dengan model ADDIE. Penelitian dilaksanakan di SDN Kuta Pasie, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar, dengan sampel jenuh 21 siswa kelas V. Media dikembangkan menggunakan aplikasi Canva dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli

media. Hasil penelitian menunjukkan persentase kevalidan gabungan 95,415% (Sangat Valid), kepraktisan 90% (Sangat Praktis), dan peningkatan rata-rata nilai dari 47,62 menjadi 82,38, dengan ketuntasan kelas 90,47%. Disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman moral siswa pada materi norma dalam kehidupan dalam pembelajaran PKN kelas V SDN Kuta Pasie.

Kata Kunci: media pembelajaran, video animasi, pemahaman moral, PKN, model ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen kunci dalam pembentukan generasi penerus yang berkualitas dan memiliki moral yang baik. Dalam konteks pendidikan di Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) mencakup pembelajaran tentang kehidupan sehari-hari, yang mengajarkan cara menjadi warga negara yang baik dan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila sebagai fondasi negara (Wulandari, Ruhiat, & Nulhakim, 2020). Pendidikan Kewarganegaraan diharapkan dapat memberikan perhatian terhadap pengembangan nilai-nilai moral serta sikap para siswa.

Akhir-akhir ini terdapat banyak masalah moral yang menyerang dunia pendidikan. Masalah ini terjadi karena minimnya pengenalan nilai-nilai moral kepada anak-anak sejak awal, seperti tindakan bullying, perkelahian antar siswa, hingga kasus pengeroyokan.

Kasus nyata dilansir dari Tribunnews.com (26 Mei 2025): terdapat perundungan berbasis suku dan agama pada siswa kelas 2 SDN 012 Buluh Rampai, Riau. Kasus lain dari tvOnenews.com (23 November 2025): seorang siswa kelas IV SDN 108 Tengkerang Labuai, Pekanbaru, berinisial MA (9 tahun) meninggal dunia akibat dugaan bullying oleh teman sekelasnya.

Situasi tersebut diperparah oleh proses pembelajaran yang masih konvensional dan kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga nilai moral yang diajarkan dalam pembelajaran PKN belum sepenuhnya dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Hasil observasi awal di SDN Kuta Pasie, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar, melalui wawancara dengan guru kelas V Ibu Nurul Fajri, S.Pd, menunjukkan bahwa sekolah

tersebut belum menggunakan media pembelajaran berbasis video animasi, meski sudah memiliki fasilitas infokus yang memadai.

Media pembelajaran video animasi merupakan salah satu solusi inovatif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran dapat menjadikan proses belajar lebih efektif dan efisien (Wardhana, 2021). Video animasi membantu siswa memahami pembelajaran yang bersifat abstrak (Dewi, 2022), sehingga konsep moral yang sulit dipahami dapat disajikan secara konkret. Peneliti sebelumnya menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi dapat meningkatkan pemahaman moral peserta didik dalam pembelajaran PKN (Supriyani, 2021).

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini bertujuan: (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran video animasi pada materi norma dalam kehidupan, dan (2) mengetahui efektivitas media tersebut dalam meningkatkan pemahaman moral siswa kelas V SDN Kuta Pasie.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi lima tahapan: Analysis (analisis), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), dan Evaluation (evaluasi). Penelitian dilaksanakan di SDN Kuta Pasie, Kecamatan Baitussalam, Kabupaten Aceh Besar pada tahun ajaran 2024/2025, dengan sampel jenuh sebanyak 21 siswa kelas V.

Media video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Canva, kemudian divalidasi oleh dua validator ahli: (1) Ibu Nidar Yusuf, M.Pd., sebagai validator ahli materi, dan (2) Bapak Khairuman, S.Kom., M.Kom., sebagai validator ahli media. Instrumen pengumpulan data meliputi angket validasi ahli, angket respons siswa, serta soal pretest dan posttest berbentuk pilihan ganda sebanyak 10 soal.

Analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif. Persentase kevalidan dan kepraktisan dihitung menggunakan rumus:

Persentase = (Skor diperoleh /
Skor maksimal) × 100%

Efektivitas media diukur menggunakan uji N-Gain dengan rumus: $N\text{-Gain} = (\text{Skor posttest} - \text{skor pretest}) / (100 - \text{skor pretest})$. Kategori: $>0,70$ (Tinggi), $0,30-0,70$ (Sedang), $<0,30$ (Rendah). Analisis kualitatif berdasarkan wawancara guru, pendapat siswa, dan masukan validator.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Proses Pengembangan Media (Model ADDIE)

Tahap Analysis dilakukan melalui observasi awal di kelas V SDN Kuta Pasie. Hasil observasi menunjukkan bahwa media yang digunakan terbatas pada buku paket, siswa kurang aktif, dan fasilitas teknologi belum dimanfaatkan optimal.

Tahap Design meliputi penyusunan indikator pembelajaran, perancangan storyboard, dan skenario pembelajaran pada materi macam-macam norma dalam kehidupan sesuai Kurikulum Merdeka (PKN Fase C).

Tahap Development menghasilkan produk video animasi menggunakan aplikasi Canva dengan memperhatikan komposisi visual,

pilihan warna, keterbacaan teks, dan kesesuaian perkembangan kognitif siswa SD.

Tahap Implementation dilaksanakan pada 21 siswa kelas V SDN Kuta Pasie dengan uji coba produk secara langsung pada tanggal 13 Maret 2025. Tahap Evaluation mencakup penilaian komprehensif terhadap proses pengembangan dan dampak penggunaan media.

2. Hasil Validasi Ahli

Validasi ahli materi oleh Ibu Nidar Yusuf, M.Pd. menghasilkan rata-rata skor 3,8 dengan persentase 95% (Sangat Valid). Validasi ahli media oleh Bapak Khairuman, S.Kom., M.Kom. menghasilkan rata-rata skor 3,8 dengan persentase 95,83% (Sangat Valid). Persentase kevalidan gabungan dihitung sebagai berikut: $V = (95 + 95,83) / 2 = 95,415\%$ (Sangat Valid).

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Media Pembelajaran

Validator	Rata-rata	Persentase	Kategori
Ahli Materi	3,8	95%	Sangat Valid
Ahli Media	3,8	95,83%	Sangat Valid
Gabungan	-	95,415%	Sangat Valid

3. Hasil Uji Kepraktisan

Uji kepraktisan dilakukan melalui angket respons 21 siswa kelas V setelah menggunakan video animasi. Angket terdiri dari 13 pernyataan yang mencakup aspek tampilan, kemudahan penggunaan, kejelasan materi, keaktifan, dan motivasi belajar. Hasil menunjukkan akumulasi skor 986 dari skor maksimal 1.092, sehingga diperoleh persentase kepraktisan sebesar 90% dengan kategori Sangat Praktis.

4. Hasil Pretest dan Posttest

Tes awal (pretest) dilaksanakan sebelum penggunaan media dan tes akhir (posttest) dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan video animasi. Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan adalah 75, dengan ketuntasan kelas tercapai jika $\geq 80\%$ siswa memenuhi KKTP.

Tabel 2 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest

Keterangan	Pretest	Posttest
Jumlah Siswa	21	21
Total Skor	1.000	1.730
Rata-rata	47,62	82,38
Siswa Tuntas	2 (9,52%)	19 (90,47%)

Berdasarkan data pada Tabel 2, terjadi peningkatan rata-rata nilai

yang sangat signifikan dari 47,62 pada pretest menjadi 82,38 pada posttest, dengan ketuntasan kelas meningkat drastis dari 9,52% menjadi 90,47%. Hal ini membuktikan bahwa media pembelajaran video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman moral siswa terhadap materi macam-macam norma dalam kehidupan.

5. Pembahasan

Media pembelajaran video animasi yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif. Keunggulan media ini dibandingkan metode konvensional terletak pada cara penyampaian materi yang menggabungkan gambar bergerak, suara, dan alur cerita secara terpadu. Hal ini sejalan dengan pendapat bahwa media video adalah sarana yang efektif dalam menarik perhatian dan mendukung pemahaman siswa (Jauza, 2025). Mayer (dalam Efendi, dkk., 2020) juga menyatakan bahwa media membantu menjelaskan pemahaman konsep materi dalam long time memory.

Dari sisi kualitatif, guru kelas V menyatakan bahwa media video animasi sangat membantu dalam menyampaikan materi norma dengan cara yang lebih menarik dan mudah

dimengerti. Para validator ahli menilai bahwa media ini sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa Sekolah Dasar. Siswa menunjukkan lebih banyak semangat dan keterlibatan dalam pembelajaran karena media menawarkan tampilan audio visual yang interaktif dan menyenangkan.

Hasil penelitian ini selaras dengan temuan Ponza, Jampel, & Sudarma (2018) yang mengembangkan media video animasi untuk siswa kelas IV SD dan mendapatkan hasil valid serta layak digunakan. Shopuro & Sukasih (2023) juga menemukan bahwa media berbasis video animasi bermuatan nilai Pancasila efektif dalam pembelajaran PKN di SD. Walangadi & Pratama (2020) menunjukkan bahwa video animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa secara signifikan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, disimpulkan sebagai berikut: (1) Pengembangan media pembelajaran video animasi dilaksanakan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design,

Development, Implementation, Evaluation) dengan aplikasi Canva, memperhatikan aspek visual, konten, dan kesesuaian perkembangan kognitif siswa kelas V. (2) Media video animasi dinyatakan Sangat Valid (95,415%), Sangat Praktis (90%), dan terbukti Efektif, ditandai dengan peningkatan rata-rata nilai dari 47,62 (pretest) menjadi 82,38 (posttest) dan ketuntasan kelas sebesar 90,47% (19 dari 21 siswa memenuhi KKTP = 75). Dengan demikian, media pembelajaran video animasi pada materi macam-macam norma dalam kehidupan layak diimplementasikan dalam pembelajaran PKN kelas V Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, M. (2022). Penggunaan video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep abstrak siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 45-53.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1-17.
- Husna, K., & Supriyadi, S. (2023). Peranan manajemen media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *AL-MIKRAJ*

- Jurnal Studi Islam Dan Humaniora, 4(1), 981-990.
- Melati, E., & dkk. (2023). Pemanfaatan animasi sebagai media pembelajaran berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Shopuro, D., & Sukasih, S. (2023). Media pembelajaran berbasis video animasi bermuatan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3), 571-581.
- Supriyani. (2021). Penggunaan media pembelajaran video animasi dalam meningkatkan pemahaman moral peserta didik dalam pembelajaran PKN. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(2), 88-97.
- Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan pemahaman belajar siswa menggunakan media video animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201-208.
- Wardany, K., Mariana, E., Kinasih, A., & Khoirudin, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(4), 872-878.
- Wulandari, Ruhiat, & Nulhakim. (2020). Pendidikan kewarganegaraan dan pembentukan nilai-nilai moral siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(3), 210-220.