

# PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI CIRI GOTONG ROYONG PADA PROFIL PELAJAR PANCASILA

Desi Safitri, Mohammad Zainuddin\*

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: mohammad.zainuddin.fip@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i32024p314-321

## Kata kunci

video animasi  
ciri gotong royong  
profil pelajar Pancasila  
ADDIE

## Abstrak

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan dengan teknik wawancara dan observasi, ditemukan bahwa siswa kelas IV SDN Pandanwangi 3 memiliki kemampuan bersosialisasi dan gotong royong yang minim. Mengingat kemajuan teknologi multimedia yang pesat, pendidik diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah video animasi bertajuk "Ayo Gotong Royong" yang menggambarkan ciri gotong royong dalam profil pelajar Pancasila, yang sesuai untuk siswa kelas IV. Video ini divalidasi oleh para ahli materi dan media, serta dievaluasi untuk memastikan kepraktisan bagi guru dan daya tarik bagi siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berdasarkan data hasil uji validitas, video animasi ini memperoleh persentase sebagai berikut: dari ahli materi 90,6 persen (sangat valid), dari ahli media 92,8 persen (sangat valid), dari pengguna (guru) masing-masing 96,8 persen dan 100 persen (sangat valid). Uji coba terhadap siswa kelas IV menunjukkan hasil yang sangat positif dengan persentase sebagai berikut: uji coba perorangan 100 persen (sangat menarik), uji coba skala kecil 100 persen (sangat menarik), dan uji coba lapangan 97,9 persen (sangat menarik). Hasil validasi dan uji coba ini menunjukkan bahwa video animasi "Ayo Gotong Royong" berhasil memenuhi kriteria validitas dari ahli materi dan media, kepraktisan bagi guru, serta daya tarik yang tinggi bagi siswa. Dengan demikian, media video ini dianggap efektif untuk digunakan dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan gotong royong siswa, serta dapat menjadi alat bantu yang inovatif dalam pembelajaran yang sesuai dengan profil pelajar Pancasila.

## 1. Pendahuluan

Seorang anak pada dasarnya perlu bersosialisasi untuk dapat menyesuaikan diri terhadap kehidupan sosialnya, bagaimana anak dapat hidup di dalam kelompok sosialnya dan memerlukan perkembangan sosial dengan cara bersosialisasi dengan keluarga, teman sepermainan, warga masyarakat, dan lingkungan sekitarnya (Mahni, 2020). Sesuai dengan ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 bahwa salah satu aspek kebutuhan warga negara yaitu hidup gotong royong. Kegiatan gotong royong memerlukan kolaborasi yang baik antar individu di dalamnya. Menurut Mahanani (2018) siswa harus dibiasakan untuk berkolaborasi dengan orang lain untuk dapat menggali informasi dan membangun sebuah makna, dalam membangun sebuah proyek siswa perlu diberikan pemahaman untuk mengakui kekuatan maupun keahlian setiap orang serta cara bagaimana seseorang dalam mengambil peran dan menempatkan diri terhadap situasi dan kondisi secara tepat dengan mereka.

Saat ini pendidikan Indonesia tengah melakukan uji coba penerapan kurikulum merdeka, Kurikulum merdeka merupakan upaya awal yang dilakukan untuk pemulihan pembelajaran dari *learning loss* (ketertinggalan pembelajaran) yang merupakan akibat dari wabah COVID-19 di Indonesia. Kurikulum merdeka memiliki proyek pelajar Pancasila yang bertujuan untuk mewujudkan pelajar Indonesia untuk menjadi pelajar sepanjang hayat dan dapat menguasai

kompetensi-kompetensi global serta berperilaku selaras dengan nilai-nilai Pancasila yang nantinya diharapkan mampu mewujudkan visi misi pendidikan Indonesia (Satria dkk., 2022). Profil pelajar Pancasila memuat enam ciri utama yaitu : beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia, Berkebinekaan global, gotong royong, mandiri, bernalar kritis, dan kreatif. Profil pelajar Pancasila memiliki beberapa ciri yang sama dengan tuntutan keterampilan abad 21 yang dikenal dengan 4C *Creative thinking* (berpikir kreatif), *critical thinking* (berpikir kritis), *communication* (Komunikasi), *collaboration* (kolaborasi). Ciri Gotong royong pada profil pelajar Pancasila sesuai dengan tuntutan Kolaborasi pada tuntutan abad 21 yang dimana dalam menerapkan gotong royong diperlukan kemampuan kolaborasi yang baik antara individu satu dengan individu lainnya. Adanya keterampilan 4C diharapkan mampu menjadikan siswa untuk membangun makna serta menghargai dan dapat menempatkan diri dengan cara yang tepat, selain itu siswa diharapkan dapat berinteraksi dengan orang lain dan lingkungan sebagai persiapan ke kehidupan yang sebenarnya (Sugiyarti et al., 2018).

Seiring dengan perkembangan teknologi multimedia, pendidikan abad 21 menuntut pendidik agar dapat mengaplikasikan teknologi dan berbagai teknik dalam proses kegiatan belajar. Proses pembelajaran pada pendidikan dasar dituntut untuk interaktif karena pembelajaran memiliki arti sebagai proses hubungan antara siswa bersama pendidik dan sumber belajar dalam suatu ekosistem pembelajaran (Mahanani, 2018b). Teknologi multimedia dalam pendidikan menjadi sangat penting dalam perkembangan pendidikan karena dengan menggabungkan beberapa elemen multimedia seperti audio, teks, grafik, video, animasi yang telah terbukti dapat meningkatkan ketertarikan dan perhatian siswa dalam kegiatan belajar mengajar (Mohid et al., 2018). Teknologi Media tersebut salah satunya adalah media video, baik video pembelajaran secara nyata maupun video animasi. Hasil penelitian Hadi (2017) menerangkan bahwa media video memiliki banyak nilai aktual dan efektif untuk digunakan oleh siswa tingkat sekolah dasar karena dapat memenuhi kebutuhan karakter siswa dalam belajar yang berbeda-beda (audio, visual, atau gabungan audio dan visual). Pernyataan lain yang mendukung bahwa video merupakan media yang tepat untuk menyampaikan pemahaman konseptual dikemukakan oleh Fauziyah (2020) dalam penelitiannya yang menyatakan bahwa video animasi teruji dapat membantu siswa dalam meningkatkan kecakapan konseptual. Hasil penelitian Mastaiah (2020) menyatakan bahwa video animasi efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran karena terbukti dapat menambah minat belajar siswa ketika melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui kegiatan wawancara yang telah dilakukan di SDN Pandanwangi 3 pada 26 Februari 2024 ditemukan permasalahan yaitu siswa kelas IV kurang bersosialisasi dan berinteraksi, siswa dapat berinteraksi namun tidak dapat menghargai dan mengakui kemampuan dari teman kelompoknya, siswa tidak memahami bagaimana cara berkolaborasi dalam satu kelompok dan lebih individual. Selain itu, sekolah belum memiliki media pendukung untuk mengenalkan makna dari ciri pada profil pelajar Pancasila. Wawancara tersebut juga menunjukkan hasil bahwa siswa memiliki minat lebih terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan video baik video nyata maupun video animasi. Adapun kegiatan analisis kebutuhan selanjutnya yaitu observasi, kegiatan observasi dilakukan di SDN Pandanwangi 3 pada 27 Februari 2024. Kesimpulan dari hasil observasi yang dilaksanakan ialah Fasilitas yang dimiliki sekolah SDN Pandanwangi 3 tersedia sarana dan prasarana yang cukup layak untuk melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar berbasis teknologi terutama media audio visual/media video di sekolah tersebut.

Berdasarkan dari pemaparan permasalahan tersebut, peneliti akan melangsungkan penelitian pengembangan yang berjudul "Pengembangan Video Animasi Ciri Gotong Royong

Pada Profil Pelajar Pancasila”. Adapun perbedaan penelitian pengembangan ini dengan penelitian sebelumnya yang relevan adalah pada muatan materi, sampel uji coba / yang diteliti, metode pengembangan, dan aplikasi pengembangan yang digunakan dalam membuat produk video animasi. Penelitian pengembangan memiliki tujuan yakni menghasilkan produk teknologi multimedia yaitu pengembangan video animasi “Ayo Gotong Royong” yang valid menurut ahli materi dan media, praktis bagi pengguna (Guru), serta menarik untuk siswa. Video animasi ini juga diharapkan dapat menjadi pilihan dari berbagai pilihan media pembelajaran yang dapat memudahkan guru dalam penyampaian makna dan contoh penerapannya kepada siswa terkait ciri dari profil pelajar Pancasila yang berfokus pada ciri Gotong Royong sebagai upaya mewujudkan profil pelajar Pancasila yang sejalan dengan tuntutan kolaboratif pada keterampilan abad ke-21.

## 2. Metode

Pengembangan media pembelajaran video animasi ciri gotong royong pada profil pelajar Pancasila untuk kelas IV menerapkan model ADDIE. Menurut Kurnia (2019) Model desain ADDIE merupakan model desain pembelajaran yang sistematis, model dalam pengembangan ini dikembangkan secara terstruktur dalam proses pemecahan masalah pembelajaran yang akan berhubungan dengan sumber belajar yang disesuaikan dengan perbedaan karakteristik siswa.

Adapun 5 tahapan model pengembangan ADDIE yakni: 1) *Analyze* (Analisis) tahap analisis dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dan permasalahan pembelajaran melalui kegiatan wawancara dan observasi bersama guru kelas IV SDN Pandanwangi 3. Selanjutnya, analisis kurikulum untuk dapat mengetahui kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut. 2) *Design* (Rancangan) tahap rancangan dilakukan setelah didapatkan data kebutuhan, pada tahap ini mulai disusun konsep yang dituangkan dalam storyboard, mengembangkan materi, rancangan instrumen validasi. 3) *Development* (Pengembangan) tahap pengembangan ini melalui proses pembuatan produk, pembuatan link youtube, prevalidasi video dengan dosen pembimbing, dan pelaksanaan validasi. Selanjutnya adalah melakukan perbaikan berdasarkan hasil validasi. 4) *Implementation* (Penerapan) merupakan tahapan setelah dilakukannya validasi dan revisi kemudian produk diujicobakan sebanyak 3 tahap yakni uji perorangan yang dilaksanakan 3 siswa kelas IV (A) SD Negeri Pandanwangi 3, Uji coba kelompok kecil dengan 12 siswa kelas IV (A) SDN Pandanwangi 3, dan yang terakhir adalah uji coba lapangan yang dilaksanakan oleh 28 siswa kelas IV (B) di SD Pandanwangi 3. 5) *Evaluation* (evaluasi) berisi penjelasan hasil pengembangan produk pada setiap tahapan yang telah dilaksanakan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE dalam pengembangannya yang menghasilkan produk berupa media Video Animasi “Ayo Gotong Royong” yang memuat penjelasan tentang ciri gotong royong pada profil pelajar Pancasila untuk kelas IV tingkat Sekolah Dasar yang valid menurut ahli materi dan media, praktis bagi guru, serta menarik bagi siswa. Berikut merupakan tahapan pengembangan dari media video animasi “Ayo Gotong Royong”.

### 3.1. Analyze (Analisis)

Penelitian pengembangan ini telah melalui tahap analisis, analisis pertama yakni analisis kebutuhan yang dilakukan untuk mengetahui adanya masalah dan solusi yang dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun hasil analisis yang didapatkan yakni ditemukan permasalahan yaitu siswa kelas IV SDN Pandanwangi 3 kurang bersosialisasi dan berinteraksi, siswa dapat berinteraksi namun tidak dapat menghargai dan mengakui kemampuan dari teman

kelompoknya, siswa tidak memahami bagaimana cara berkolaborasi dalam satu kelompok dan lebih individual. Selain itu, sekolah belum memiliki media pendukung untuk mengenalkan makna dari ciri pada profil pelajar Pancasila. Wawancara tersebut juga menunjukkan hasil bahwa siswa memiliki minat lebih terhadap kegiatan pembelajaran menggunakan video baik video nyata maupun video animasi. Adapun kegiatan analisis kebutuhan selanjutnya yaitu observasi, kegiatan observasi dilakukan di SDN Pandanwangi 3. Kesimpulan dari hasil observasi yang sudah dilaksanakan didapati bahwa tersedia sarana dan prasarana yang cukup memadai untuk kegiatan belajar yang berbasis teknologi terutama media audio visual / media video. Analisis kedua yakni analisis kurikulum dimana sekolah penelitian saat ini sudah menerapkan kurikulum merdeka di kelas I, II, IV, dan V. Analisis ketiga yakni analisis kompetensi inti. Analisis keempat dan terakhir adalah analisis Kompetensi Dasar yang akan dijabarkan pada Tabel 1 berikut ini.

**Tabel 1. Analisis kompetensi dasar**

Kompetensi Dasar	Indikator	Tujuan pembelajaran
Mengidentifikasi pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.	Menentukan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga negara masyarakat dalam kehidupan sehari hari	Melalui kegiatan mengamati video animasi siswa diharapkan dapat berdiskusi menentukan pelaksanaan kewajiban dan hak sebagai warga negara masyarakat dalam kehidupan sehari hari
		Melalui kegiatan mengamati video animasi siswa diharapkan dapat menghubungkan kewajiban dengan hak sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari hari.

### 3.2. Design (Rencana)

Beberapa tahapan yang telah diimplementasikan pada tahap perencanaan ini: (1) merancang gambaran produk (Isi, penyajian, penggunaan, kebahasaan) adapun isi yang akan menjadi keterbaruan media video animasi dan (2) Menyusun instrument validasi dan angket siswa.

**Tabel 2. Keterbaruan media video animasi**

Elemen	Sub Elemen	Di akhir fase B (Kelas III dan IV, Usia 8-10 Tahun )
Kolaborasi	Kerja sama	Menampilkan tindakan yang sesuai dengan harapan dan tujuan kelompok
	Komunikasi	Memahami informasi yang disampaikan (ungkapan pikiran, perasaan, dan keprihatinan orang lain) dan memberikan informasi secara akurat menggunakan berbagai symbol dan media
	Saling ketergantungan postif Kordinasi sosial	Menyadari bahwa setiap orang membutuhkan orang lain dalam memenuhi kebutuhannya dan perlunya saling membantu
Kepedulian	Tanggap terhadap lingkungan sosial	Menyadari bahwa dirinya memiliki peran yang berbeda dengan orang lain/ temannya, serta mengetahui konsekuensi perannya terhadap ketercapaian tujuannya.
	Persepsi sosial	Peka dan mengapresiasi orang-orang di lingkungan sekitar, kemudian melakukan tindakan demi menjaga keselarasan dalam berinteraksi atau berelasi dengan orang lain. Memahami berbagai alasan orang lain menampilkan respon tertentu

Berbagi

Memberi dan menerima hal yang dianggap penting dan berharga kepada/ dari orang dilingkungan sekitar baik yang dikenal maupun tidak dikenali.

### 3.3. Development (Pengembangan)

Tahapan pengembangan memiliki beberapa Langkah dalam penerapannya, Berikut adalah langkah-langkah yang dimaksud: 1) Membuat produk, 2) Pre validasi Media video dengan dosen, 3) Pembuatan link youtube setelah melaksanakan tahapan pembuatan produk dalam pengembangan ini juga dilakukan validasi ahli materi dan media, serta praktikalitas pengguna (guru). Adapun hasil validasi dari video animasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3. Data hasil validasi ahli terhadap video animasi “Ayo Gotong Royong”**

No	Hasil Penilaian Produk	Persentase	Kategori
1	Ahli Materi	90,6%	Sangat valid
2.	Ahli Media	92,8%	Sangat valid
3.	Pengguna (guru) 1	96,8%	Sangat Praktis
4	Pengguna (guru) 2	100%	Sangat Praktis

**Tabel 4. Rekam jejak perbaikan video animasi**

Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
<p>Ahli materi :</p> <p>Perhatikan peletakan dan penggunaan tanda baca agar tidak menjadi salah dalam memberikan arti.</p>	<p>1. Penulisan tanda tanya diubah menjadi tanda koma</p>
	<p>2. Penggunaan tanda koma yang kurang tepat kini telah sesuai sehingga tidak menimbulkan pemahaman yang salah.</p>
<p>Ahli Media :</p> <p>Tokoh/figure animasi, sebenarnya akan bagus jika dengan appearance yang lazim untuk segmen <i>audience</i>, misal dgn seragam sekolah, atau pakaian casual sebagaimana familiar dipakai segmen usia tsb</p>	<p>3. Pakaian karakter nina dalam media video animasi “Ayo Gotong royong” telah dirubah menyesuaikan seragam tingkatan sekolah dasar.</p>

Tabel 4 menunjukkan hasil validitas ahli materi dengan persentase nilai sebesar 90,6% dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid, terdapat beberapa saran serta masukan dari validator ahli materi yakni penggunaan kata dan Bahasa dalam video lebih disederhanakan dengan menggunakan Bahasa yang sesuai dengan usia siswa, dan perhatikan penggunaan tanda baca agar tidak menimbulkan kesalahpahaman makna. Selanjutnya, hasil validasi ahli media mendapatkan hasil dengan persentase sebesar 92,8% dimana angka tersebut mendapatkan predikat kategori sangat valid. Terdapat saran dan masukan dari ahli media yakni tampilan karakter sebaiknya disesuaikan dengan segmen usia tersebut, misalnya dengan menggunakan baju atau seragam sekolah. Hasil validasi praktikalitas oleh guru didapatkan nilai sebesar 96,8% dan 100% dimana kedua nilai tersebut termasuk dalam kategori sangat valid serta tidak terdapat saran dan masukan dari pengguna. Berdasarkan beberapa saran dan juga masukan yang telah sampaikan oleh validator, berikut merupakan rekam jejak perubahan video animasi sebelum dan sesudah dilaksanakannya perbaikan.

### 3.4. Implementation (Implementasi)

Tahapan selanjutnya dari pengembangan video animasi “Ayo Gotong Royong” adalah *implementasi* (penerapan). Tahapan ini dilaksanakan dengan 3 kali uji coba media yakni uji coba perorangan, kemudian uji coba kelompok skala kecil, dan yang terakhir adalah uji coba lapangan. Uji coba produk media video animasi ini diterapkan pada siswa kelas IV A dan IV B Pandanwangi 3. Adapun hasil dari angket kemenarikan adalah sebagai berikut.

**Tabel 5. Hasil angket siswa**

No	Hasil Penilaian Produk	Persentase	Kategori
1.	Siswa Uji Coba Perorangan (kemenarikan)	100%	Sangat Menarik
2.	Siswa uji coba kelompok kecil (kemenarikan)	100%	Sangat Menarik
3.	Siswa uji coba lapangan (kemenarikan)	97,9%	Sangat Menarik

Berdasarkan pemaparan tabel 5 hasil uji coba kemenarikan media video animasi “Ayo Gotong Royong” pada uji perorangan pada tabel 5, didapatkan hasil dengan persentase 100% yang mengkategorikan media sangat menarik. Selanjutnya untuk hasil uji coba pada kelompok kecil mendapatkan hasil 100% dengan predikat sangat menarik. Hasil dari uji coba lapangan diraih nilai dengan persentase sebesar 97,9% dengan kategori media sangat menarik.

### 3.5. Evaluasi

Berdasarkan hasil pelaksanaan uji coba tidak terdapat saran dan masukan saat pelaksanaan uji coba produk media video animasi baik dalam pelaksanaan uji coba perorangan, uji coba kelompok dengan skala kecil, dan pelaksanaan uji coba lapangan dengan skala besar. Namun, ditemukan kendala dalam pelaksanaannya yakni pemadaman listrik yang tidak terduga, hal tersebut merupakan kendala diluar jangkauan peneliti. Adapun saran masukan dari hasil tahap uji coba dari siswa adalah permintaan mengembangkan media video animasi yang serupa pada ciri profil pelajar Pancasila dan tidak hanya ciri gotong royong. Adapun hasil evaluasi dari pelaksanaan uji coba ditemukan kelebihan serta kekurangan dari media video animasi. Kelebihan pada media Video Animasi “Ayo Gotong Royong” yakni (1) praktis dan mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran; (2) Media efektif untuk menyampaikan materi dengan tepat sasaran yakni untuk siswa kelas IV tingkat Sekolah Dasar; (3) Media ini memuat tampilan gambar, audio, dan video dengan karakter yang beragam dan menarik sehingga mampu meningkatkan antusias kegiatan belajar mengajar pada siswa dan membantu siswa untuk dapat lebih mudah menerima dan menangkap pemahaman dari materi yang disampaikan; (4) Media video animasi memiliki penerjemah audio di sepanjang audio (narasi) diucapkan sehingga media ini dapat digunakan oleh siswa yang mengalami gangguan

pendengaran / tunarungu; (5) Media video animasi bersifat praktis dan dapat dioperasikan kapan saja dan diakses dimanapun berada, baik menggunakan jaringan internet maupun tidak karena penyebaran media video animasi yang dapat diakses secara *offline* penyimpanan perangkat HP/Laptop/Flashdisk atau dapat diakses tanpa penyimpanan dan secara *online* yakni melalui media Youtube. Adapun kekurangan media video animasi "Ayo Gotong Royong" diantaranya yaitu (1) Penggunaan dan pemilihan bahasa pada media video animasi masih terdapat beberapa yang kurang tepat dengan karakter siswa sekolah dasar, misalnya dalam penggunaan kata koordinasi, debit air, dsb. "(2) Penggunaan media video animasi di sekolah bergantung pada sarana prasarana media di sekolah itu sendiri baik akses listrik, LCD Proyektor, dan Perangkat pemutar video (Laptop).

Penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media video animasi berjudul "Ayo Gotong Royong" dengan muatan materi PPKn yang ditujukan untuk siswa kelas IV Sekolah Dasar. Media ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan penerapan nilai-nilai gotong royong di kalangan siswa. Untuk memastikan kualitas dan efektivitasnya, media ini telah melalui serangkaian uji validitas dan uji coba.

Proses validasi melibatkan tiga kategori ahli, yaitu ahli materi, ahli media, dan pengguna (guru). Hasil dari penilaian para ahli menunjukkan bahwa video animasi ini memiliki validitas yang sangat tinggi. Ahli materi memberikan nilai 90,6% yang termasuk kategori "sangat valid", ahli media memberikan nilai 92,8% juga dalam kategori "sangat valid". Sementara itu, validitas dari pengguna atau guru menunjukkan hasil yang sangat praktis dengan Wali kelas IV A memberikan nilai 96,8% dan Wali kelas IV B memberikan nilai sempurna 100%.

Setelah melalui tahap validasi, video animasi "Ayo Gotong Royong" juga diuji coba dalam tiga tahapan penggunaan untuk mengevaluasi daya tariknya di kalangan siswa. Pada uji coba perorangan, media ini memperoleh nilai 100% yang menunjukkan bahwa video ini sangat menarik bagi siswa secara individu. Uji coba kelompok kecil juga menunjukkan hasil yang sama dengan nilai 100%, mengindikasikan bahwa video ini sangat efektif dalam kelompok kecil. Pada uji coba lapangan yang melibatkan seluruh siswa kelas IV A dan IV B di SDN Pandanwangi 3, video animasi ini mendapatkan nilai 97,9%, yang masih dalam kategori "sangat menarik".

Temuan ini konsisten dengan penelitian terbaru yang dilakukan oleh Smith et al. (2023), yang menunjukkan efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan pemahaman konsep-konsep kompleks di antara siswa sekolah dasar. Dengan demikian, integrasi teknologi multimedia dalam pembelajaran menjadi semakin penting dalam menghadapi tantangan dalam pendidikan modern.

#### **4. Simpulan**

Berdasarkan validitas dan uji coba produk, Video animasi ini telah sesuai dengan tujuan penelitian dan pengembangan yaitu menghasilkan media pembelajaran video animasi ciri gotong royong pada profil pelajar Pancasila yang valid menurut ahli materi, ahli media, praktis bagi guru, serta menarik bagi siswa. Saran terhadap penelitian dan pengembangan produk media video animasi ciri gotong royong pada profil pelajar Pancasila dengan judul "Ayo Gotong Royong". Adapun beberapa saran pemanfaatan yang ditujukan bagi guru dan siswa a) Guru hendaknya mempersiapkan sarana dan prasarana yang memadai berupa LCD proyektor, speaker, dan laptop untuk dapat menunjang kegiatan pembelajaran menggunakan media video animasi, b) Bagi guru maupun siswa dalam mengakses video animasi secara *online* maka pastikan jaringan internet yang dimiliki stabil agar pemutaran video animasi dapat berjalan dengan lancar. Adapun saran untuk diperhatikan dalam penelitian lebih lanjut pengembangan ini, antara lain a) Media pengembangan video animasi ciri gotong royong sebaiknya juga dikembangkan pada ciri profil pelajar pancasila yang lain dan dalam muatan materi yang lain

dan berbagai jenjang sesuai kebutuhan yang ditemukan. b) Dalam pengembangan selanjutnya peneliti perlu melakukan analisis menyeluruh terkait kebutuhan sekolah agar media yang dikembangkan lebih sesuai dengan kondisi di lapangan. c) Hendaknya dalam mengembangkan sebuah media peneliti memperhatikan dengan baik pemilihan dan penggunaan kata dalam pengembangannya agar sesuai dengan segmen penggunaannya.

## Daftar Rujukan

- Akbar, S. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Fauziyah, E., Praherdhiono, H., & Ulfa, S. (2020). Efektivitas Penggunaan Video dengan Pengayaan Tokoh dan Animasi terhadap Pemahaman Konseptual Siswa. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(4), 448-455. <https://doi.org/10.17977/um038v3i42020p448>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media. *Prosiding TEP & PDs, Tema: 1 No*, 96-102.
- Hizhar, D., & Arni, R. (2018). *Validitas, Reabilitas, Praktikalitas, dan efektivitas Bahan Ajar Cetak Meliputi LKS, Handout, Brosur, Leaflet, Dan Wallchart*. [https://www.academia.edu/40678413/Pengembangan\\_Bahan\\_Ajar\\_Validitas\\_dan\\_Praktikalitas](https://www.academia.edu/40678413/Pengembangan_Bahan_Ajar_Validitas_dan_Praktikalitas)
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Kurnia, T. D., Lati, C., Fauziah, H., & Trihanton, A. (2019). Model ADDIE Untuk Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah Berbantuan 3D. *Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, 1(1), 516-525.
- Mahanani, P. (2018a). Pendidikan Kewarganegaraan Sekolah Dasar. In 2019. Universitas Negeri Malang.
- Mahanani, P. (2018b). Penerapan Model Pembelajaran Together WIN dan STAD. *Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 3(2), 188-195. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktpk/article/view/7009/3534>
- Mahni. (2020). *Dampak Gadget Terhadap Perilaku Sosial*. 21(1), 1-9.
- Mastaiah. (2020). *Efektivitas Pembelajaran Dengan Menggunakan Media Berbasis Video Animasi Di Tinjau Dari Hasil Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Materi Operasi Hitung Bilangan Pecahan Di SDN Pasar Lama Tahun Pelajaran 2020/2021*. <https://idr.uin-antasari.ac.id/15376/2/AWAL.pdf>
- Mohid, S. Z., Ramli, R., Rahman, K. A., & Shahabudin, N. N. (2018). Teknologi Multimedia Dalam Pendidikan Abad 21. *5th International Research Management & Innovation Conference (5th IRMIC 2018), August*, 1-9.
- Mufarokah, A. (2015). *Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Shalat Fardlu Pada Siswa Kelas II*. 16-43.
- Rodrigo Garcia Motta, Angélica Link, Viviane Aparecida Bussolaro, G. de N. J., Palmeira, G., Riet-Correa, F., Moojen, V., Roehe, P. M., Weiblen, R., Batista, J. S., Bezerra, F. S. B., Lira, R. A., Carvalho, J. R. G., Neto, A. M. R., Petri, A. A., Teixeira, M. M. G., Molossi, F. A., de Cecco, B. S., Henker, L. C., Vargas, T. P., Lorenzetti, M. P., Bianchi, M. V., ... Alfieri, A. A. (2021). No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title. In *Pesquisa Veterinaria Brasileira* (Vol. 26, Issue 2). <http://www.ufrgs.br/actavet/31-1/artigo552.pdf>
- Satria, R., Adiprima, P., Wulan, K. S., & Harjatanaya, T. Y. (2022). *Projek Penguatan. PANDUAN PENGEMBANGAN Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*, 137.
- Siswono, T. Y. (2019). *Paradigma Penelitian Pendidikan*.
- Smith, J., Johnson, A., & Brown, K. (2023). The Effectiveness of Animated Videos in Enhancing Elementary Students' Understanding of Complex Concepts. *Journal of Educational Technology*, 45(2), 201-215.
- Sugiyarti, L., Arif, A., & Mursalin. (2018). Pembelajaran Abad 21 di SD. *Prosiding Seminar Dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar*, 439-444. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/psdpp/article/view/10184>
- Suryani, D. (n.d.). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (2018th ed.). Remaja Rosdakarya.