

## Developing of Garuda Pancasila Animation Video's on Online Learning

**Rahidatul Laila Agustina, Hajjah Rafiah, Johan Arifin**

STKIP PGRI Banjarmasin, Primary Teacher Education  
Banjarmasin, Indonesia

rahidatul.agustina@stkipbjm.ac.id, hajjah.rafiyah@stkipbjm.ac.id, johankaltara@stkipbjm.ac.id

**Widya Amalia Humairah**

SDIT Al Firdaus

Banjarmasin, Indonesia  
widya1998@gmail.com

**Abstract.** In online learning, teachers sometimes did not use interesting learning media and were able to motivate students. In addition, teachers often only give assignments without explaining the material, while many lower grade students, especially grade III still did not know the meaning of Garuda Pancasila in the content of Civic Education learning. Therefore, the purpose of this study was to describe the process of making learning media in the form of animated videos of Garuda Pancasila, to describe the feasibility of learning media of animated videos of Garuda Pancasila, and to describe the responses of teachers and students to the learning media of animated videos of Garuda Pancasila. This type of research was Research and Development (RnD) with ADDIE model steps. The subjects in the study were material experts, media experts, teachers and third grade elementary school students. The trial was only carried out with small group trials because learning was carried out online due to the Covid-19 pandemic. The results showed that (1) the process of making product development went through 5 stages with the ADDIE model, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation, (2) the feasibility of the Garuda Pancasila animated videos sourced from the assessment of material experts and media experts obtained a score of 93% with a very decent category, (3) the Garuda Pancasila animated videos based on the teacher's response got a score of 83% in the very positive category and based on the responses from the students it got a score of 89% in the very positive category.

**Keywords:** media development, animated videos, Garuda Pancasila, online learning

**Abstrak.** Pada pembelajaran daring guru terkadang tidak menggunakan media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa. Selain itu guru seringkali hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi, sementara siswa kelas rendah terutama kelas III masih banyak yang belum mengenal arti garuda pancasila pada muatan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi Garuda Pancasila, mengemukakan kelayakan media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila, dan memaparkan respons guru dan siswa terhadap media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila. Jenis penelitian ini adalah Research and Development (RnD) dengan langkah-langkah model ADDIE. Subjek dalam penelitian adalah ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas III SD. Uji coba hanya dilakukan dengan uji coba kelompok kecil karena pembelajaran dilaksanakan secara daring akibat pandemi Covid-19. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) pembuatan produk hasil pengembangan melalui 5 tahapan dengan model pengembangan ADDIE yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*, (2) kelayakan media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila bersumber dari penilaian ahli materi dan ahli media memperoleh skor 93% dengan kategori sangat layak, (3) media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila berdasarkan respons dari guru memperoleh skor 83% dengan kategori sangat positif, dan berdasarkan respons dari siswa memperoleh skor 89% dengan katagori sangat positif.

Kata kunci: pengembangan media, video animasi, Garuda Pancasila, pembelajaran daring

## 1 Pendahuluan

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan salah satu muatan kurikulum pendidikan dasar dan menengah yang diamanatkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 2, pasal 3, pasal 4, pasal 37, dan pasal 38. Seperti halnya mata pelajaran lain, Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik agar tumbuh menjadi warga negara yang baik (*good citizen*).

Selama pandemi Covid-19 sekolah melaksanakan pembelajaran di rumah secara daring (dalam jaringan), karena wabah ini mengakibatkan terganggunya kegiatan manusia termasuk dunia pendidikan. Belajar dari rumah merupakan kebijakan yang diambil oleh pemerintah untuk menghindari berkumpulnya siswa dan guru dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat menjadi tempat penyebaran Covid-19. Pelaksanaan kebijakan belajar di rumah ini tetap melibatkan guru dan siswa melalui pembelajaran jarak jauh (Ri et al., 2020).

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin pada tanggal 25 Maret 2021, proses pembelajaran daring yang berlangsung di sekolah belum berjalan optimal. Proses pembelajaran belum interaktif dan kurang memotivasi peserta didik dalam pembelajaran daring. Hal tersebut disebabkan oleh beberapa kendala yang meliputi: 1) pada kegiatan pembelajaran daring muatan pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan guru terkadang tidak menggunakan media yang menarik dan mampu memotivasi siswa, 2) guru seringkali hanya memberikan tugas tanpa menjelaskan materi, dan 3) siswa kelas rendah terutama kelas III masih banyak yang belum mengenal arti garuda pancasila.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Ponza et al., 2018) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar" menunjukkan hasil sebagai berikut. (1) Rancangan video animasi dibuat dalam naskah video yang diwujudkan menjadi video animasi melalui tahapan pengembangan ADDIE. (2) Hasil validitas video animasi berdasarkan penilaian ahli isi yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran, diperoleh persentase 92% dengan kualifikasi sangat baik, penilaian ahli media pembelajaran, diperoleh persentase 86% dengan kualifikasi baik. Persentase yang diperoleh dari hasil uji perorangan yaitu 96% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji kelompok kecil diperoleh 93,08% dengan kualifikasi sangat baik. Hasil uji lapangan diperoleh 97,16% dengan kualifikasi sangat baik. Dengan demikian, video animasi pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan valid.

Penelitian lain dari (Nuswantoro & Wicaksono, 2019) dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Powtoon 'HAKAN' pada mata pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SD SDN Kulon 4 Surabaya", menunjukkan hasil sebagai berikut (1) Kriteria kelayakan validasi materi sebesar 95,37% (layak), dan kriteria kelayakan validasi media sebesar 90,21% (layak); (2) Kriteria kelayakan kepraktisan pada uji coba skala kecil sebesar 96,29% (praktis), dan kriteria kelayakan kepraktisan uji coba skala besar sebesar 98,62% (praktis); uji coba skala kecil yang dilaksanakan pada kelas IVA dan Uji coba Skala besar dilaksanakan pada Kelas IVB SDN Lidah Kulon IV/ 467 Surabaya. Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran HAKAN memenuhi kedua kriteria kelayakan.

Hasil penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berupa video pada proses pembelajaran sangat menarik dan dinyatakan valid untuk dikembangkan. Adapun penelitian yang akan dilakukan memiliki persamaan yaitu dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video dan perbedaannya adalah pada materi yang dipilih, yaitu materi Garuda Pancasila. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pembuatan media pembelajaran berupa video animasi garuda Pancasila, mengemukakan kelayakan media pembelajaran video animasi garuda Pancasila, dan untuk memaparkan respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran video animasi garuda Pancasila.

## 2 Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (RnD). Model penelitian dan pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model ADDIE

(1990). Model penelitian ini dipilih karena langkah-langkah yang digunakan dalam pengembangan sudah spesifik dan cocok digunakan dalam mengembangkan sebuah media pembelajaran.

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli materi, ahli media, guru, dan siswa. Validasi ahli materi dilakukan oleh satu dosen ahli bidang materi Garuda Pancasila muatan pelajaran PKN. Validasi oleh ahli media berperan dalam pengoreksian terhadap media yang digunakan dari segi desain pada media video pembelajaran animasi. Guru yang menjadi subjek uji coba adalah dua guru kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin, yaitu guru kelas dari 3A dan 3B adalah subjek yang berperan sebagai pengguna dalam produk yang dikembangkan. Adapun siswa yang berperan sebagai pengguna dalam produk yang dikembangkan adalah 5 siswa dari kelas 3A dan 5 orang siswa dari kelas 3B kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin dengan jumlah keseluruhan 47 siswa.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah pedoman wawancara, lembar validasi, dan angket. Wawancara digunakan untuk pengumpulan data ketika peneliti akan melakukan penelitian sebagai bahan studi pendahuluan untuk mencari permasalahan yang akan diteliti. Lembar validasi adalah lembar yang digunakan oleh ahli untuk memvalidasi produk yang dikembangkan oleh peneliti. Lembar validasi ini digunakan untuk mendapatkan informasi dan masukan kepada peneliti tentang tingkat kevalidan produk yang dikembangkan. Adapun angket adalah lembar yang ditunjukkan kepada responden atau subjek dalam penelitian, yang mana lembar tersebut berisi sajian tentang pernyataan untuk memperoleh data dan informasi respon siswa pada penggunaan video animasi.

Data hasil validasi dan angket tanggapan bersifat kuantitatif sehingga dapat diolah dengan penyajian persentase. Masing-masing lembar validasi dan angket terdiri dari 10 pernyataan untuk mendapatkan hasil validasi, respons dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Untuk kriteria skor penilaian menggunakan skala likert sebagai skala pengukuran. Skala ini disusun dalam bentuk suatu pernyataan dan diikuti dengan lima respon. Untuk keperluan analisis kuantitatif, maka jawaban itu dapat diberi skor seperti 1 berikut.

Tabel 1 Skor Penilaian terhadap Jawaban

<i>No.</i>	<i>Kriteria</i>	<i>Skor</i>
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

(Sugiyono, 2013)

Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan interval. Data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden. Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dikonversikan kepernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kelayakan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat ahli materi dan ahli media. Pengonversian skor menjadi persyaratan penilaian ini dapat dilihat dalam Tabel 2 berikut.

Tabel 2 Skala Kelayakan Media Pembelajaran

<i>Skor Persentase</i>	<i>Interpretasi</i>
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Sangat Kurang Layak

(Lestari et al., 2022)

Berdasarkan kriteria pada Tabel 2, media video pembelajaran animasi dinyatakan layak jika produk memperoleh hasil 81-100% atau 61-80% dengan kategori layak atau sangat layak dari seluruh unsur yang terdapat pada angket penilaian validasi ahli materi dan ahli media.

Adapun rata-rata skor penilaian dari respon guru dan siswa dianalisis dan dikonversi berdasarkan kriteria yang tersaji pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3 Kriteria Respon Guru dan Siswa

<i>Interval Respon Siswa</i>	<b>Kriteria</b>
$80\% \leq R \leq 100\%$	Sangat Positif
$60\% \leq R < 80\%$	Positif
$40\% \leq R < 60\%$	Cukup Positif
$20\% \leq R < 40\%$	Kurang Positif
$R < 20\%$	Sangat Kurang Positif

(Suharsimi, 2012)

### 3 Hasil dan Pembahasan

#### 3.1 Pembuatan Produk Hasil Pengembangan

Mengacu pada model pengembangan ADDIE (1990) yang dimodifikasi, ada 5 tahapan yang dilakukan selama proses penelitian yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang pertama adalah *analysis* (analisis). Langkah analisis terdiri atas dua tahap. Tahap pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang dihadapi di sekolah berkaitan dengan media pembelajaran yang digunakan di sekolah pada pembelajaran daring selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan media pembelajaran. Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran daring dan memotivasi belajar peserta didik. Adapun media yang sesuai dan paling dibutuhkan adalah video animasi.

Tahapan penelitian dan pengembangan yang kedua adalah *design* (desain). Pada tahapan ini dilakukan perancangan produk yang akan dihasilkan. Kegiatan ini meliputi memetakan kompetensi dasar dan indikator muatan pelajaran PKN materi garuda pancasila yang terdapat pada Kelas III Tema 8. Selain itu, tahapan ini juga memuat kegiatan merumuskan tujuan pembelajaran atau capaian pembelajaran setelah menggunakan video animasi.

Tahapan ketiga adalah *development* (pengembangan) yaitu mengembangkan media pembelajaran berdasarkan rancangan media awal. Adapun tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam mengembangkan media video animasi adalah sebagai berikut. 1) Melakukan pembuatan media video animasi dengan menggunakan aplikasi kinemaster; 2) Melakukan review media pembelajaran dengan memvalidasi media pembelajaran oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kevalidan produk sebelum di uji coba kepada pengguna; dan 3) Memperbaiki media pembelajaran sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi dan ahli media sehingga terdapat perbandingan dari media awal dan media setelah revisi.

*Implementation* (implementasi) merupakan tahapan keempat penelitian dan pengembangan. Setelah produk dinyatakan valid oleh ahli materi dan ahli media, langkah selanjutnya yaitu melakukan implementasi media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring dengan melakukan uji coba terbatas. Uji coba hanya dilakukan dengan teknik uji kelompok kecil. Hal ini dikarenakan kondisi masih dalam pandemi covid-19 dan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring sehingga untuk memudahkan uji coba hanya dilakukan kepada siswa yang memiliki gawai sendiri. Uji coba kelompok kecil dilakukan dengan menggunakan sampel 5 siswa pada setiap kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin serta dua guru kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin.

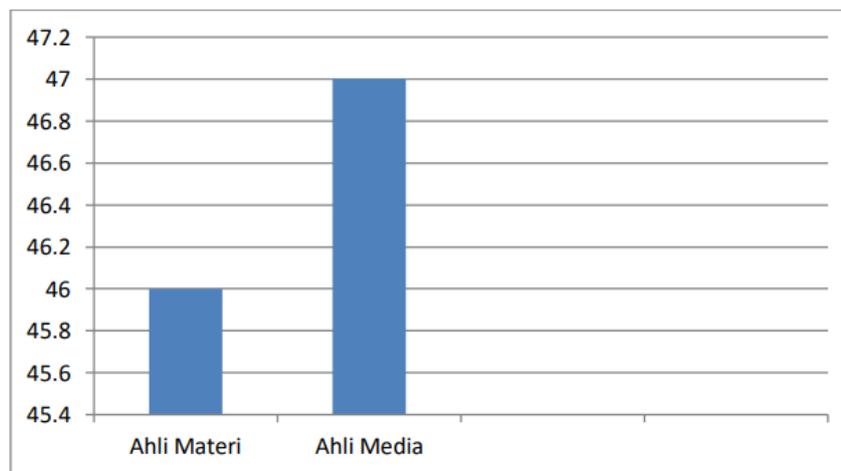
Tahapan terakhir dari penelitian dan pengembangan ini adalah *evaluation* (evaluasi). Setelah produk diuji cobakan, pengembang melakukan evaluasi dari pengguna terhadap produk yang dikembangkan. Evaluasi ini berupa umpan balik dalam bentuk komentar, saran, dan masukan dari pengguna. Evaluasi sangat penting dalam tahap pengembangan ini, sehingga produk tersebut dapat di revisi sesuai dengan tanggapan dari pengguna.

### 3.2 Hasil Uji Coba

Uji coba yang dilakukan dalam penelitian ini ada dua tahapan, yakni uji coba awal dan uji coba terbatas. Uji coba awal ini bertujuan untuk mendapatkan tingkat kevalidan produk yang telah dikembangkan. Adapun uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui respons pengguna yaitu guru dan siswa terhadap produk yang telah dikembangkan.

#### 3.2.1 Kelayakan Media

Uji coba pada tahap awal dilakukan oleh dua validator yaitu masing-masing satu ahli materi dan satu ahli media. Pada lembar validasi terdapat 10 pernyataan untuk mengetahui kelayakan media serta validasi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Selain pernyataan, pada lembar validasi juga terdapat kolom saran untuk perbaikan.



Gambar 1: Skor Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan Gambar 1, skor hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media pada media pembelajaran yang dikembangkan secara berurutan adalah 46 dan 47 dari skor maksimal 50. Saran dari ahli materi yaitu media perlu ditambahkan musik untuk membuat siswa lebih semangat dan ditambahkan kuis atau pertanyaan supaya menjadi media yang interaktif. Sementara dari ahli media juga menyarankan agar media ditambahkan musik sehingga tidak membosankan dan penataan gambar simbol sila Pancasila dirapikan. Analisis data dengan menghitung nilai rata-rata validasi produk dari ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan maka produk yang dikembangkan mendapatkan skor presentase 93%. Dengan demikian, dari aspek kelayakan media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila yang dikembangkan dikategorikan sangat layak.

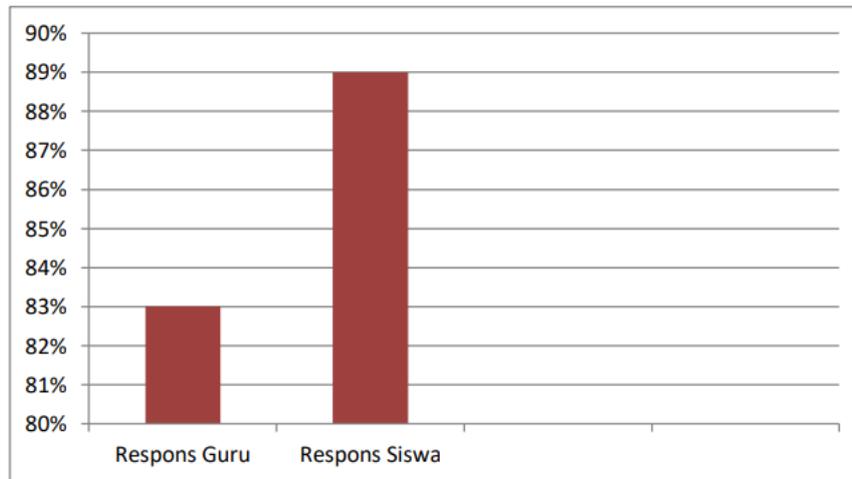
#### 3.2.2 Respon Guru dan Siswa

Uji coba terbatas dilakukan oleh guru dan siswa kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin sebagai pengguna media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada lembar angket terdapat 10 pernyataan untuk mendapatkan hasil respons dari guru dan siswa terhadap media pembelajaran yang telah dikembangkan. Selain pernyataan, pada lembar angket juga terdapat kolom saran untuk perbaikan.

Responden pertama pada uji coba terbatas adalah guru kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin yang terdiri satu guru kelas 3A dan satu guru kelas 3B. Berdasarkan hasil angket yang diisi oleh dua responden tersebut diperoleh skor 47 dan 36 dari skor keseluruhan 50. Guru 3A memberikan saran bahwa suara dalam video lebih dibesarkan lagi dan beri jeda waktu lebih lama ketika kuis. Sementara untuk guru kelas 3B tidak ada saran yang diberikan karena menurut responden media yang dikembangkan sudah bagus.

Responden kedua pada uji coba terbatas adalah siswa kelas III SDN Teluk Tiram 2 Banjarmasin yang terdiri dari 5 siswa kelas 3A dan 5 orang siswa kelas 3B. Berdasarkan angket yang diisi

responden maka skor tertinggi yang diperoleh adalah 47 dan skor terendah yang diperoleh adalah 42 dari skor keseluruhan 50. Saran dari responden kedua yaitu yaitu video dapat diperpanjang durasinya dan suara dalam video lebih dibesarkan volumenya.



Gambar 2: Rata-rata Skor Respon Guru dan Siswa

Berdasarkan analisis data dengan menghitung nilai rata-rata skor dari dua responden, produk yang dikembangkan masing-masing mendapatkan nilai 83% dari respons guru dan 89% dari respons siswa seperti yang tersaji pada Gambar 2. Dengan demikian, respon terhadap media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila yang dikembangkan dikategorikan sangat positif.

### 3.3 Revisi Produk

Revisi produk adalah tahapan untuk memperbaiki kelemahan dan untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. Berikut disajikan pada Tabel 4 hasil revisi produk yang telah dilakukan.

Tabel 4 Hasil Revisi Produk

Bagian Media	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Musik	Tidak ada musik	Ada musik
Suara	Suara masih kurang terdengar	Volume suara ditambah agar terdengar jelas
Evaluasi	 <p>Bagian akhir langsung penutup tidak ada kuis atau evaluasi.</p>	 <p>Ada kuis atau evaluasi yang terdiri dari 3 soal.</p>



Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi layak dan mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa. Media pembelajaran dapat memperjelas suatu materi, menumbuhkan minat dan motivasi peserta didik, peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran, memudahkan peserta didik untuk memahami materi sehingga memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Abdullah, 2017). Adanya manfaat media pembelajaran yang besar dalam proses pembelajaran. maka guru harus mengembangkan media yang sesuai dengan tingkat pengalaman dan kebutuhan peserta didik.

#### 4 Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Pembuatan produk video animasi Garuda Pancasila melalui lima tahapan dalam model pengembangan ADDIE yakni *analysis* (analisis kinerja dan analisis kebutuhan), *design* (memetakan KD, indikator pembelajaran, dan merumuskan tujuan pembelajaran), *development* (pengembangan produk, validasi ahli materi dan ahli media, serta perbaikan produk berdasarkan saran dari validator), *implementation* (respon dari pengguna yaitu guru dan siswa), dan *evaluation* (revisi produk berdasarkan saran pengguna).
- 2) Kelayakan media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila yang dikembangkan bersumber dari ahli materi dan ahli media, yang memperoleh skor 93% dengan kategori sangat layak.
- 3) Respons terhadap media pembelajaran video animasi Garuda Pancasila dari guru memperoleh skor 83% dengan kategori sangat positif dan dari siswa memperoleh skor 89% dengan kategori sangat positif.

#### 5 Referensi

- Abdullah, R. (2017). Pembelajaran dalam perspektif kreativitas guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(1), 35–49.
- Lestari, E. S., Masrukhi, M., & Sunarto, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran PKn Berbasis Video Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 6(1), 8–15.
- Nuswantoro, D., & Wicaksono, V. D. (2019). Pengembangan Media Video Animasi Powtoon “Hakan” pada Mata Pelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(4).
- 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.
- Ri, B. K. D., Lt, G. N. I., & Subroto, J. J. G. (2020). Tantangan pelaksanaan kebijakan belajar dari rumah dalam masa darurat Covid-19. *Google Scholar Samsudin, S.(2019). Pentingnya Peran Orangtua Dalam Membentuk Kepribadian Anak. Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 1(2), 50–61.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Suharsimi, A. (2012). *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan dan Praktik. Dokumentasi. Jakarta: Graha Pustaka.*