PENGEMBANGAN ANIMASI POWTOON DALAM PEMBELAJARAN PKN

SKRIPSI

Disusun Oleh :

FEBBYOLA ANGGARANI MDS
NIM. 1052019094

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Dalam Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) LANGSA
2023 M / 1445 H

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa untuk Melengkapai Tugas-tugas dan Memenuhi Sebagian Syarat-syarat Guna Mencapai Gelar Sarjana dalam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Diajukan Oleh:

FEBBYOLA ANGGARANI MUSTIKA DEWI SYAKINAH
NIM: 1052019094

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa
Program Strata Satu (S-1)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui oleh:

Pembimbing I

Syamsiah Z, M.Pd.I
NIP. 19840424 201903 2 001

Pembimbing II

Yustizar, M.Pd.I
NIDN. 2004047701

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
dan dinyatakan Lulus Serta diterima sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan dan Keguruan

Pada Hari / Tanggal

Rabu, 28 Februari 2024

di
LANGSA

Dewan Penguji

Ketua

Syamsiah Z, M.Pd.I
NIP. 19840424 201903 2 001

Sekretaris

Yustizar, M.Pd.I
NIDN. 2004047701

Anggota

Dr. Muhaini, MA
NIP. 19680616 199905 1 002

Anggota

Febriyantika Wulandari, M.Pd
NIP. 19920214 202203 2 002

Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa

Dr. Amiruddin, MA
NIP. 19750909 200801 1 013

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama	: Febbyola Anggaraini MDS
Tempat/Tanggal Lahir	: Sentang, 11 Februari 2001
Fakultas/Program Studi	: FTIK/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat	: Sentang Jl. Jeruk, Kec. KIsaran Timur, Kab. Asahan

Menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul " ***Pengembangan Animasi Powtoon Dalam Pembelajaran PKN***" adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, tidak merupakan hasil pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pemikiran saya sendiri. Apabila kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa skripsi ini hasil plagiasi orang lain, maka saya siap menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Langsa,31 Januari2023

Hormat Saya,



Febbyola Anggaraini MDS

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan animasi powtoon pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak. Untuk mengetahui respon siswa terhadap animasi powtoon pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Adapun langkah langkah model *ADDIE* adalah: (1) tahap analisis; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; (4) tahap implementasi; (5) tahap evaluasi. Yang menjadi responden dalam penelitian ini adalah ahli media (dosen IAIN Langsa) dan siswa kelas IV-A MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak. Teknik pengumpulan data adalah validasi, angket. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Pengembangan animasi yang divalidkan oleh ketiga validator menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 84,62 %, sehingga pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak termasuk dengan kualifikasi "Sangat Layak". Respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi *powtoon* adalah sangat baik, karena dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan peserta didik tidak hanya mempelajari PKN melalui buku paket saja sehingga video animasi *powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil persentase yang diperoleh dengan nilai rata-rata respon siswa yaitu 67,55 % dengan kualifikasi "Layak" untuk digunakan.

Kata Kunci: ***Animasi Powtoon, Pembelajaran PKN***

Dipindai dengan CamScanner

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iii

ABSTRAK v

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Batasan Masalah 4

C. Rumusan Masalah 4

D. Tujuan Penelitian 4

E. Manfaat Penelitian 5

F. Definisi Operasional 6

G. Penelitian Relevan 6

BAB II KAJIAN TEORI 10

A. Belajar 10

B. Motivasi 11

C. Aktivitas Pembelajaran 15

D. Animasi *Powtoon* 18

E. Pelajaran PKN 26

BAB III METODE PENELITIAN 34

A. Metode Penelitian 34

B. Subjek Penelitian 36

C. Instrumen Pengumpulan Data 36

D. Teknik Pengumpulan Data 37

Dipindai dengan CamScanner

E. Teknik Analisis Data 38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 42

A. Hasil Penelitian 42

B. Pembahasan 61

BAB V PENUTUP 67

A. Simpulan 67

B. Saran 67

DAFTAR PUSTAKA 69

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Dipindai dengan CamScanner

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. Dengan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat beriring salam ke pangkuan Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabat yang telah membawa umat-Nya dari alam jahiliah ke alam islamiah yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Skripsi ini yang berjudul "***Pengembangan Animasi Powtoon Dalam Pembelajaran PKN***" guna melengkapi syarat dalam menyelesaikan program studi dan syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Srata Satu (S1) dalam bidang Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ismail Fahmi Arrauf Nst, MA sebagai Rektor IAIN Langsa
2. Dr. Amiruddin, MA sebagai Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan.
3. Ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd selaku ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
4. Ibu Syamsiah Z, M.Pd.I, sebagai pembimbing pertama dan bapak Yustizar, M.Pd.I sebagai pembimbing kedua.
5. Seluruh dosen dan staf Akademik IAIN Langsa.
6. Kepada kedua Orang tua, Abang yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Kepada para sahabat yang telah mensport dalam menyelesaikan skripsi.

Dipindai dengan CamScanner

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini banyak terdapat kekurangan, hal ini disebabkan terbatasnya kemampuan penulis, untuk itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi perbaikan dimasa akan datang. Semoga Allah SWT melipat gandakan balasan kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyusun skripsi ini.

Langsa, Januari 2024

Penulis



Febbyola Anggarani Mustika Dewi Syakinah

Dipindai dengan CamScanner

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya pendidikan yaitu: menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.[1] Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya, yaitu rohani (pikir, karsa, rasa, cipta dan budi nurani). Pendidikan ialah usaha yang sengaja diadakan baik langsung maupun dengan cara tidak langsung untuk membantu anak dalam perkembangan mencapai kedewasaannya.[2]

Tujuan umum pendidikan berdasarkan Pancasila bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian dan mempertebal semangat kebangsaan agar dapat menumbuhkan manusia-manusia pembangunan yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa".[3] Oleh karena itu, peningkatan kualitas pendidikan perlu ditekankan agar menciptakan manusia yang bisa bersaing baik teknologi, informasi, pengetahuan dan sebagainya.

---

[1] Sutana Ratih, *Pengantar Umum Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2017), hal. 2.
[2] Nur Uhbiyati, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2018), hal. 69.
[3] Hadari Nawawi, *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, (Jakarta: Grasindo, 2019), hal. 71.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, guru memiliki peran sentral dalam membetuk karakter dan sikap siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga berperan sebagai fasilitator, motivator, inovator dan inspirator terhadap siswa di dalam kelas. Pentingnya peran guru memberikan kontribusi yang baik terhadap kualitas siswa. Artinya guru merupakan sosok yang memiliki tanggung jawab yang besar terhadap siswanya. Selain itu, keberhasilan siswa juga tergantung cara mengajar guru yang aktif dalam menyajikan materi sesuai dengan kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran.

Media diklasifikasikan sebagai sumber belajar yang merupakan alat untuk menyampaikan suatu informasi dalam proses pembelajaran. Kata "media" itu sendiri berasal dari bahasa Latin dan merupakan jamak dari kata "*medium*", yang secara harfiah berarti "perantara atau pengantar". Dengan demikian, media dapat didefinisikan sebagai alat penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.[4] Dengan kata lain, media merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran.

Materi pembelajaran yang mempunyai tingkat kesukaran tinggi tentu sukar dipahami oleh siswa, apalagi oleh siswa yang kurang menyukai materi pembelajaran yang disampaikan. Keberadaan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran merupakan suatu kenyataan yang tidak bisa dipungkiri. Guru sebagai penyampai pesan memiliki kepentingan yang besar untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswa. Guru juga menyadari bahwa tanpa media, materi pembelajaran akan sulit

[4] Sulaiman, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2016), hal. 120.

untuk dapat dicerna dan dipahami oleh siswa, apalagi bila materi pembelajaran yang harus disampaikan tergolong rumit dan kompleks. Untuk itu penggunaan media mutlak harus dilakukan agar materi dapat sampai ke siswa secara efektif dan efisien.

Di dalam dunia pendidikan ada beberapa jenis media yang bisa digunakan oleh seorang guru dalam pembelajaran. Salah satunya adalah media audio-visual. Media audio-visual merupakan media penyampaian informasi yang memiliki karakteristik audia (suara) dan visual (gambar).[5] Selain itu, media ini dapat diartikan sebagai kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar.[6] Sedangkan menurut Joni Purwono media audio-visual adalah media kombinasi antara audio dan visual yang diciptakan sendiri seperti slide yang dikombinasikan dengan kaset audio.[7] Pentingnya peranan media audio-visual ini, terutama ketika digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, media ini akan memberikan banyak stimulus kepada siswa, terutama dalam memperkaya lingkungan belajar, eksplorasi, eksperimen dan penemuan.

Penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran kimia sangat penting digunakan, sehingga perlu dilakukan penelitian terkait dengan penggunaan media pembelajaran sebagai solusi untuk menumbuhkan minat dan daya tarik siswa terhadap pembelajaran PKN. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaram video animasi yang diterapkan melalui *android* pada materi sikap dan perilaku yang

---

[5] Sapta Haryoko, *Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran,* (Jurnal Edukasi, Vol. 5, No. 1, Maret 2019), hal. 3.

[6] Amir Hamzah Sulaiman, *Media Audio-Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*, (Jakarta: Gramedia, 2021), hal. 11.

[7] Joni Purwono, *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam,* (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran, Vol. 2, No. 2, 2019), hal. 130.

sesuai dengan sila-sila pancasila. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu bagian yang penting demi menunjang motivasi belajar siswa. Dengan adanya pengembangan media video animasi dapat mengurangi guru menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **"*Pengembangan Animasi Powtoon Dalam Pembelajaran PKN*".**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang ada, peneliti mengembangkan animasi *powtoon* dalam pembelajaran PKN pada materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis menyatakan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan animasi *powtoon* pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak?
2. Bagaimana respon siswa terhadap animasi *powtoon* pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan animasi powtoon pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap animasi powtoon pada pelajaran PKN di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis;

1. Lembaga atau Sekolah

   Memberikan masukan pada sekolah yang berkaitan dengan penggunaan animasi powtoon pada pembelajaran PKN dan untuk dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan sebuah pengajaran yang lebih baik.

2. Guru

   Penggunaan animasi powtoon ini sangat diharapkan dapat bermanfaat bagi para guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan keaktifan, kreativitas bagi siswa dan juga pemahaman siswa sehingga terbentuk proses pembelajaran yang diinginkan atau tercapainya proses kegiatan belajar mengajar yang diharapkan.

3. Siswa

   Memberikan pengetahuan, semangat, dorongan serta solusi untuk belajar lebih giat atau lebih aktif lagi dalam setiap mempelajari materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa terfokus pada pelajaran yang diajarkan oleh guru.

4. Peneliti

   Menambah pengetahuan atau wawasan dalam penggunaan animasi powtoon di kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak pada mata pelajaran PKN sehingga nantinya dapat dijadikan sebagai bahan latihan dan pengembangan dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

F. Definisi Operasional

1. Animasi *Powtoon*

Animasi Powtoon merupakan layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.[8]

2. Pembelajaran PKn

PKN merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting untuk diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Ahmad Susanto menyatakan bahwa pelajaran PKN merupakan salah satu pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan masyarakat dan cenderung pada pendidikan afektif.[9]

G. Penelitian Relevan

Medhitya Alda Apriliani, "*Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab*". Penelitian

[8]Sutriono Hariadi, *Media Presentasi Pembelajaran: Teori dan Praktik*, (Probolinggo: DIPPO, 2018), hal. 23.

[9] Ahmad Susanto, *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), hal. 288

yang dilakukan berfokus pada pengembangan media pembelajaran video berbasis Powtoon untuk muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan kelas IV sekolah dasar, khususnya materi hak dan kewajiban pada tema 2 selalu berhemat energi. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan R&D dengan model ADDIE. Dalam model ADDIE terdapat lima tahapan, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Akan tetapi, dalam penelitian ini peneliti hanya sampai tahap Develop saja karena penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak berdasarkan penilaian dari validator. Hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa memperoleh skor 84% yang termasuk ke dalam kategori Sangat Layak atau Sangat Baik karena persentase dari hasil validasi berada pada rentang 81-100%. Dengan demikian, media pembelajaran video berbasis Powtoon untuk muatan pelajaran PPKn sangat layak dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran video berbasis Powtoon ini dapat meningkatkan pemanfaatan teknologi, di sisi lain juga membuat siswa antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.[10]

Dimas Nuswantoro, "*Pengembangan Media Video Animasi Powtoon "Hakan" Pada Mata Pelajaran PPKN Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya*". Penelitian yang dilaksanakan mendapatkan hasil dua kriteria kelayakan antara lain: (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),

[10] Medhitya Alda Apriliani, *Pengembangan media pembelajaran PPKn SD berbasis Powtoon untuk mengembangkan karakter tanggung jawab*, Jurnal Pendidikan Dasar, Vol. 7, No. 2, 2021.

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.[11]

Prisma Winda Aniva Nutqi, "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Untuk Peningkatan Hasil Belajar Muatan Pelajaran PPKN Siswa Kelas II SDN 06 Purwoharjo Kabupaten Pemalang*". Hasil penelitian ini yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi powtoon yang memuat desain: (1) Judul media; (2) Pemetaan kompetensi dasar; (3) Tujuan pembelajaran; (4) Prolog video pembelajaran; (5) Video pembelajaran; (6) Kuis Pertama; (7) Kuis Kedua; (8) Contoh cerita; (9) Referensi; (10) Ucapan terimakasih. Media pembelajaran berbasis animasi video powtoon mendapatkan kategori sangat layak dengan persentase kelayakan penyajian sebesar 87,5%, dan kelayakan isi sebesar 98%. Berdasarkan uraian tersebut media video animasi powtoon efektif digunakan dengan perhitungan uji t diperoleh t hitung 9,022 > t tabel 2,069, maka Ha diterima dan hasil peningkatan rata-rata (N-gain) sebesar 0,44 yang termasuk dalam kriteria sedang. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi powtoon sangat layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar muatan pelajaran PPKn kelas II SDN 06 Purwoharjo Kabupaten Pemalang. Media powtoon memiliki kebaharuan yaitu dengan diunggah ke youtube dan disajikan dalam bentuk DVD (Digital Video

[11] Dimas Nuswantoro, *Pengembangan Media Video Animasi Powtoon "Hakan" Pada Mata Pelajaran PPKN Materi Hak dan Kewajiban Siswa Kelas IV SDN Lidah Kulon IV Surabaya*, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 7, No. 4, 2019.

Disk). Saran penelitian selanjutnya dapat mengembangkan dan memperbaiki tampilan desain agar lebih efektif dan efisien.[12]

[12] Prisma Winda Aniva Nutqi, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Powtoon Untuk Peningkatan Hasil Belajar Muatan Pelajaran PPKN Siswa Kelas II SDN 06 Purwoharjo Kabupaten Pemalang*, Skripsi yang tidak diterbitkan, 2020.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran yaitu video animasi, media ini di desain secara menarik sehingga siswa memiliki daya tarik tersendiri untuk menonton video ini, dan materi yang disajikan dalam video animasi lebih mudah dan dapat digunakan secara praktis oleh siswa. Media pembelajaran animasi ini dikembangkan dengan mengikuti tahapan dari pengembangan model ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan, yaitu: tahap analisis (*analysis*), tahap perencanaan (*design*), tahap pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan tahap evaluasi (*evaluation*).

Penelitian ini dilaksanakan di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak. Penelitian tersebut dilaksanakan pada kelas IV pada tanggal 7 – 12 Desember 2023. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengembangan pembelajaran serta respon siswa terhadap media video animasi pada materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila. Penelitian ini dilakukan dengan membagikan angket respon kepada siswa sebanyak siswa.

1) Penyajian Data

1) *Analysis* (Analisis)

Tahap awal dari model pengembangan ADDIE adalah tahap analisis pada materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak, yaitu mengetahui latar belakang keseluruhan siswa tentang

permasalahan pada pembelajaran. Hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap guru kelas Ibu Wahyuni, S.Pd yaitu kurangnya pemanfaatan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran berlangsung hanya menggunakan buku cetak. Siswa membutuhkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar siswa memiliki daya tarik tersendiri untuk mempelajari PKN.[67]

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan pengembangan media pembelajaran. Langkah-langkahnya meliputi menganalisis karakteristik siswa, dan proses pembelajaran PKN yang selama ini dilaksanakan, yang selanjutnya menentukan apa yang menjadi kebutuhan siswa. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan, maka peneliti menggunakan teknik wawancara dan observasi. Selanjutnya hasil wawancara dan observasi di analisis dengan teknik triangulasi data.

a. Analisis Karakteristik Siswa

Observasi dilakukan untuk mengamati karakteristik siswa khususnya kelas IV, juga untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam pembelajaran PKN. Selain itu teknik wawancara juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang siswa dari kepala sekolah dan guru Kelas. Peneliti melakukan observasi terhadap siswa kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak. Obervasi dilaksanakan pada saat proses pembelajaran PKN berlangsung.

Dari observasi yang sudah dilakukan peneliti, disimpulkan bahwa ketersediaan media pembelajaran PKN terbatas. Hal ini terlihat dari metode guru

[67] Hasil wawancara dengan guru kelas Ibu Wahyuni, S.Pd pada tanggal 8 Desember 2023

dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada buku paket PKN serta menuliskan materi. Selain itu siswa masih kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut terlihat pada saat guru bertanya jawab dengan siswa, sebagian dari mereka lupa dengan materi yang baru saja disampaikan.

Mata pelajaran PKN memiliki karakteristik tertentu jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain. Pembelajaran yang dilakukan masih menggunakan cara monoton dan kurang variatif, sehingga kurang menarik dan menimbulkan rasa jenuh siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selama memberikan materi, siswa tidak memperhatikan guru melainkan melakukan aktivitas yang lain diantaranya berbicara dengan teman disampingnya, bermain penggaris,bahkan ada yang asyik menggambar. Melihat kondisi tersebut, guru lalu menegur siswa yang tidak fokus memperhatikan pelajaran.

Ketika guru menjelaskan materi terdapat beberapa siswa yang kurang berkonsentrasi pada pelajaran karena siswa masih sering mengobrol. Media pembelajaran yang digunakan buku paket. Proses pembelajaran di kelas menggunakan metode ceramah, latihan soal dari buku pelajaran. Media pembelajaran tidak digunakan pada setiap materi, hanya terbatas pada pelajaran dan materi tertentu. Hal senada juga diungkapkan oleh guru PKN dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti.

Pembelajaran PKN di sekolah ini biasanya ya seperti ini, menggunakan buku paket, dan kadang juga memakai media, tapi anak-anak biasanya ada yang tidak konsentrasi tidak memperhatikan pelajaran yang dijelaskan di depan papan

tulis, malah ada yang bermain atau bercerita dengan temannya, apalagi kalau materi yang hanya ceramah, mereka tidak ada perhatiaannya. Kondisi siswa yang terkadang tidak berkonsentrasi saat proses pembelajaran, dan justru memilih untuk bermain tentu merupakan kondisi yang seharusnya dipahami oleh guru. Sebab menurut teori, karakteristik utama siswa sekolah dasar adalah mereka menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam banyak segi dan bidang, diantaranya perbedaan intelegensi, kemampuan kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan fisik anak. Anak-anak di usia 10-13 tahun karakternya senang bermain. Karakter ini menuntut guru sekolah dasar untuk melaksanakan kegiatan pelajaran yang bermuatan model pelajaran yang memungkinkan adanya unsur bermain di dalamnya, guru hendaknya mengembangkan model pembelajaran yang serius tapi santai.

Sebagai seorang guru, perlu memahami perkembangan siswa yang meliputi perkembangan fisik, perkembangan emosional, yang bermuara padaperkembangan intelektual. Perkembangan fisik dan sosial emosional mempunyai kontribusi yang kuat terhadap perkembangan mental dan kognitif siswa. Pemahaman terhadap siswa di atas sangat diperlukan untuk merancang pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

b. Analisis Kompetensi dan Materi

Analisis kompetensi pada mata pelajaran PKN yang dijadikan pedoman pada pengembangan media pembelajaran mengacu pada kurikulum merdeka. Sebelum melakukan analisis terhadap kompetensi dan materi, peneliti mengadakan wawancara terhadap kepala sekolah MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak Ibu Hj.

Nonarita, S.Ag. Peneliti menanyakan tentang penerapan kurikulum merdeka khususnya untuk mata pelajaran PKN. Sebagai sekolah di bawah naungan Dinas Pendidikan, ya kita sama seperti sekolah umum yang lain yang sudah menggunakan kurikulum merdeka dalam pembelajaran. Kalau untuk di sekolah ini kita sudah menggunakannnya selama kurang lebih 1 tahun. Pelaksanaannya dilakukan bertahap, dimulai dari kelas I dan IV. Jadi kalau untuk kelas IV itu sendiri artinya sudah 1 tahun mereka gunakan kurikulum merdeka.[68]

Berdasarkan pernyataan dari kepala sekolah, peneliti menyimpulkan bahwa di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak sudah cukup berpengalaman dalam penerapan kurikulum merdeka khususnya di kelas IV, fakta ini bisa menjadi faktor pendukung dalam penerapan media pembelajaran yang mengadopsi karakteristik dari kurikulum merdeka. Selanjutnya peneliti bertanya apakah pembelajaran sudah mengacu pada karakteristik pembelajaran dengan kurikulum 2013? Salah satu keunggulan dari kurikulum merdeka jika dibandingkan dengan kurikulum sebelumnya, kurikulum 2013 misalnya, ya kurikulum merdeka ini sebenarnya lebih menuntut siswa untuk aktif menemukan sendiri atau belajar secara mandiri. Guru tidak lagi mendominasi pembelajaran di kelas, kalau sebelum-sebelumnya kan biasanya guru yang sering berceramah, berbicara di depan kelas, kalau kurikulum merdeka justru sebaliknya siswalah yang harus aktif.

Kurikulum merdeka menggunakan pendekatan *student oriented* atau pembelajaran yang berorientasi kepada siswa sebagai subjek pembelajar, dan guru hanya bertindak sebagai fasilitator. Kurikulum merdeka menuntut siswa untuk

[68] Hasil wawancara dengan Kepala Sekolah Ibu Hj. Nonarita, S.Ag pada tanggal 8 Desember 2023

secara aktif menemukan sendiri, mencari berbagai sumber belajar, dan mampu memecahkan masalah (*problem solving*). Di samping itu, salah satu hal yang paling ditekankan pada pelaksanaan kurikulum merdeka adalah pembentukan karakter dan sikap spiritual siswa. Untuk mencapai tujuan yang dikehendaki oleh kurikulum merdeka tentu saja faktor-faktor utama harus terpenuhi diantaranya kemampuan awal siswa (*entering behavior*) dan sumber belajar atau media belajar yang mampu mendukung berlangsungnya proses pembelajaran.

Peneliti kemudian menanyakan tentang fasilitas atau sumber belajar apa saja yang tersedia di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak khususnya yang mendukung penggunaan media pembelajaran. Di sini kita Alhamdulillah kalau buku pegangan untuk guru dan siswa itu sudah lengkap, buku itu perbandingannya 1 : 1 dengan jumlah siswa dalam kelas. Tapi kalau untuk menggunakan komputer atau laptop, mungkin hanya sedikit siswa yang miliki, kalau LCD kita punya satu unit. Guru juga khususnya guru PKN itu sudah bisa menggunakan komputer juga.

Dari penjelasan kepala sekolah, peneliti bisa mengidentifikasi faktor-faktor pendukung penelitian dan pengembangan yang akan dilakukan, juga faktor yang kemungkinan bisa menghambat proses penelitian. Sumber belajar berupa buku paket bisa membantu dalam penyusunan materi, sedangkan fasilitas LCD bisa membantu saat presentasi media pembelajaran. Ketersediaan komputer atau laptop yang terbatas menjadi kendala yang harus diupayakan untuk dipecahkan oleh peneliti. Kemampuan siswa untuk menggunakan laptop menjadi prasyarat untuk bisa menjalankan media pembelajaran, namun peneliti optimis siswa bisa dengan mudah menggunakan laptop minimal menggunakan *touchpad* atau *mouse*. Media

ini dirancang sedemikian rupa agar lebih praktis digunakan (*user friendly*) dan tidak menyulitkan siswa. Apalagi survey sederhana yang peneliti lakukan terhadap siswa kelas IV menunjukkan dari 27 orang siswa, hanya ada 2 orang yang sama sekali belum pernah menggunakan atau menjalankan *smartphone*. Peneliti berasumsi bahwa siswa yang sudah familiar dengan *smartphone* besar kemungkinan akan lebih mudah memahami juga cara menggunakan *touchpad* laptop minimal tombol maju dan mundur pada *keyboard*.

Selanjutnya, guna menggali pendapat dan fakta di lapangan, peneliti kemudian menanyakan tentang sejauh mana pembelajaran PKN bisa membentuk karakter siswa khususnya karakter atau sikap terhadap orang tua dan guru?

Pendidikan karakter selain menjadi fokus kurikulum merdeka juga menjadi tujuan utama dari pembelajaran PKN di sekolah, kalau di sekolah kami sejauh ini Pendidikan PKN khususnya penanaman akhlak yang baik kepada siswaitu sudah dilaksanakan dengan baik. Namun masih ada saja segelintir siswa yang biasanya berbicara dengan gurunya masih kurang sopan, tentu itu menjadi gambaran juga bagaimana dia di rumah berbicara dengan orangtuanya. Meskipun kita sudah berupaya untuk mengajarkan dengan pembiasaan, ceramah, memberikan contoh tapi kalau di rumah orang tuanya tidak mengajarkan atau membiasakan anaknya untuk berlaku sopan, ya tentu sulit juga buat kita.

c. Analisis Kebutuhan terhadap Media Pembelajaran

Analisis kebutuhan menjadi tahap selanjutya setelah mengetahui karakteristik siswa dan karakteristik materi yang akan disampaikan melalui media pembelajaran. Siswa pada usia 9-10 tahun atau pada masa kelas IV sekolah dasar

masih cenderung ingin bermain, lebih tertarik dengan permainan gambar, warna dan animasi. Pembelajaran PKN khususnya materi konstutusi dan norma di masyarakat sebagian besar hanya disampaikan melalui ceramah tanpa pemberian contoh yang lebih real kepada siswa. Kegiatan pembelajaran PKN khususnya materi konstutusi dan norma di masyarakat memerlukan media yang dapat memvisualisasikan contoh norma. Salah satu upaya yang dapat ditempuh untuk mengatasi permasalahan dengan melakukan inovasi pada proses pembelajaran, yaitu dengan memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting. Mengingat banyaknya fungsi media dalam kegiatan pembelajaran, antara lain: dapat memvisualisasikan kejadian yang terjadi di masyarakat, dapat membangkitkan motivasi siswa, dapat memfungsikan seluruh indera siswa, dan dapat mendekatkan dunia konsep dengan realitas.

Salah satu dari kompetensi professional guru adalah kemampuan penguasaan media termasuk media dan sumber belajar. Setiap guru hendaknya mampu memahami dan mampu melakukan kegiatan inovasi dalam rangka meningkatkan mutu proses pembelajaran, khususnya dalam pemilihan, pemanfaatan media pembelajaran agar kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Permasalahan yang dihadapi guru PKN di sekolah dalam memanfaatkan media berbasis komputer pada pembelajaran saat ini adalah kurangnya fasilitas media yang interaktif, sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif dalam penggunaanya, yang menyebabkan pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran menjadi kurang optimal. Berkaitan dengan hal tersebut sangat penting pengembangan media pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran PKN

materi konstutusi dan norma di masyarakat yang dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk materi tersebut sehingga dapat meningkatkan perolehan belajar siswa dalam memahami konsep konstutusi dan norma di masyarakat. Oleh karena itu penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajan yang layak dan efektif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran PKN.

Setelah melalui tahap analisis, perencanaan, dan pengembangan produk seperti yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, peneliti selanjutnya akan menyajikan desain awal produk media pembelajaran menggunakan video animasi mata pelajaran PKN Kelas IV materi konstutusi dan norma di masyarakat. Media pembelajaran ini didesain dengan memperhatikan unsur-unsur penting yang menentukan kemenarikan sebuah media pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa berminat untuk menggunakan media pembelajaran. Selain itu desain yang menarik bisa menstimulus indra penglihatan dan pendengaran siswa agar bisa memaksimalkan proses belajaranya. Unsur-unsur yang dimaksud tersebut di antaranya:

a) Membangun Desain Tampilan, media membutukan desain tampilan yang bagus dan menarik, hal ini dimaksudkan agar pengguna tertarik menggunakan media pembelajaran yang ada.
b) Membangun *Tools Interaktif,* media akan membutuhkan tools interaktifyaitu tombol navigasi untuk berpindah pada setiap tampilan atau menu.
c) Materi, materi yang ada disusun sedemikian rupa dalam pembuatan media sebagai pokok utama dalam media pembelajaran yang akan dibangun. Materi disusun menggunakan jenis huruf dan ukuran yang disesuaikan dengan

tampilan. Dengan demikian diharapkan mampu menghindari kejenuhan siswa dalam membaca materi yang disajikan.

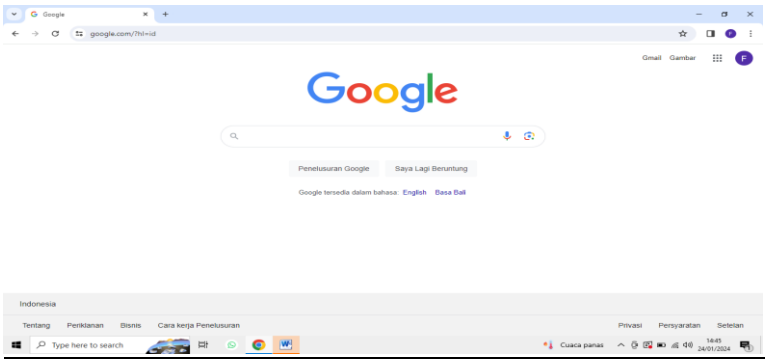
d) Gambar, media disertai dengan gambar, warna, simbol-simbol maupun pada latar yang bertujuan untuk mendukung materi yang disajikan.
e) Audio, untuk audio yang dimasukkan pada media ini bertujuan untuk memperjelas materi yang bersifat tertulis, dan membuat media semakin menarik. Namun penggunaan audio hanya terdapat pada beberapa tampilan utama dengan alasan suara dapat mengganggu konsentrasi belajar.
f) Animasi, animasi ditampilkan sesuai dengan materi yang dibahas sehingga siswa dapat melihat ilustrasi bergerak dari materi.
g) Video, video juga dimuat untuk menyajikan materi yang lebih kontekstual, agar mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari materi yang disajikan.

2) *Design* (Perancangan)

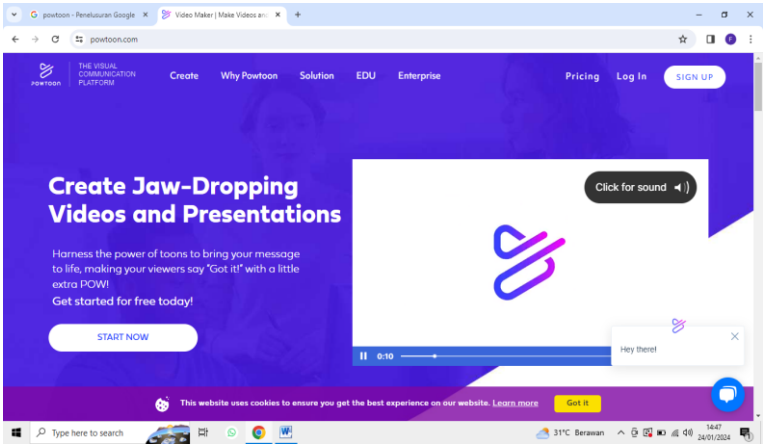
Tahap kedua adalah *design* yang bertujuan untuk merancang media pembelajaran yaitu video animasi berbasis *animaker* pada materi konstitusi dan norma di masyarakat. Design yang menarik diharapkan agar siswa lebih tertarik dalam mempelajari PKN pada materi konstitusi dan norma di masyarakat. Media ini di *design* semenarik mungkin dengan mengumpulkan bahan serta mengkaji materi konstitusi dan norma di masyarakat dari beberapa referensi terpercaya. Selanjutnya peneliti mengkonsultasi terlebih dahulu mengenai materi dan desain video. Peneliti juga menyiapkan gambar animasi, audio menggunakan suara peneliti dan beberapa soal evaluasi. Sehingga memungkinkan siswa tertarik untuk belajar menggunakan media.

Langkah-langkah membuat video animasi menggunakan powton

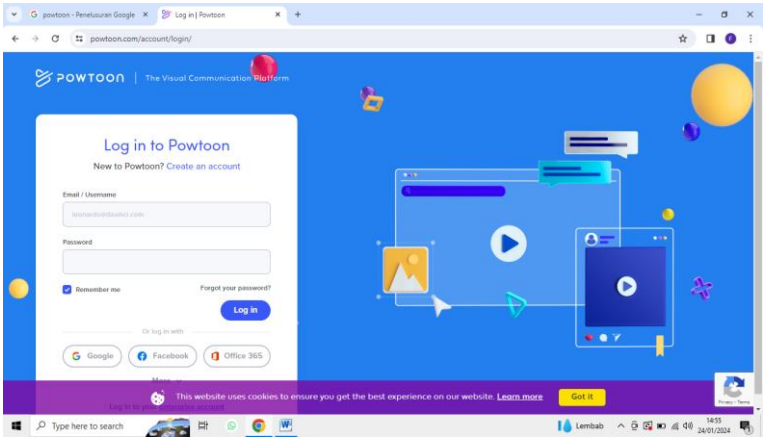
1. Membuka Aplikasi Web Browser, kemudian kunjungi alamat www.powtoon.com



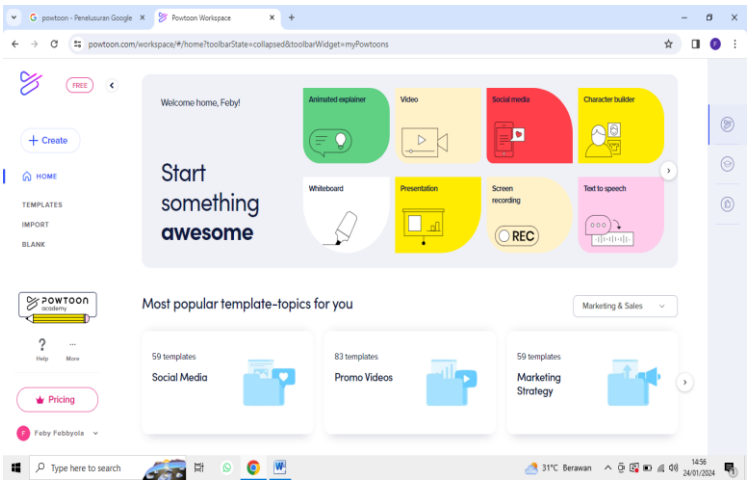
2. Maka akan ditampilkan pada gambar dibawah ini, untuk memulai powtoon klik login



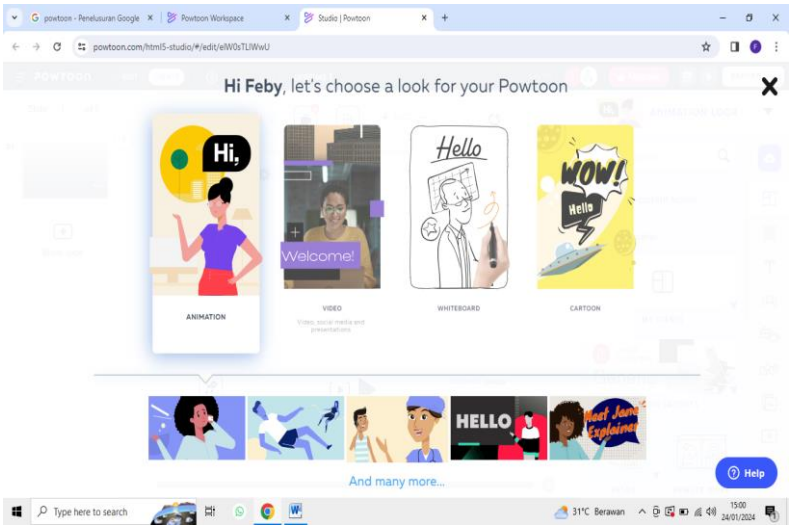
3. Melakukan registrasi atau pendaftaran melalui google



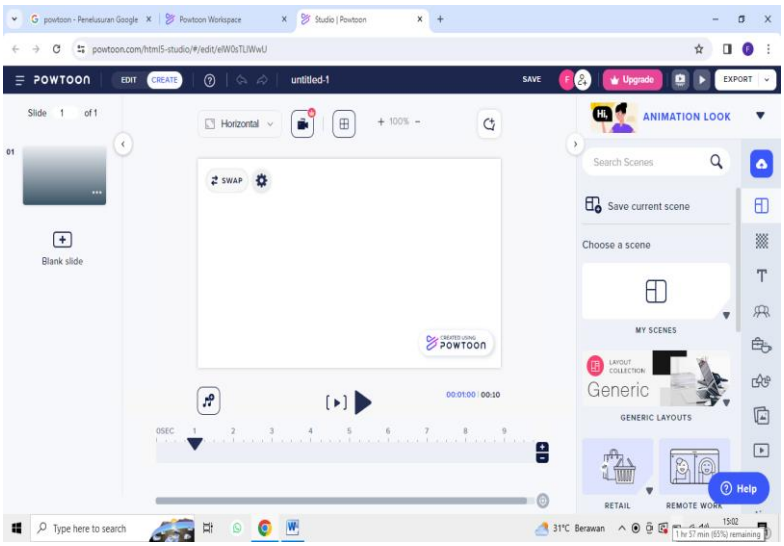
4. Penulis melakukan login melalui google
5. Setelah itu masukan alamat email dan sandinya
6. Setelah itu akan muncul gambar seperti dibawah ini



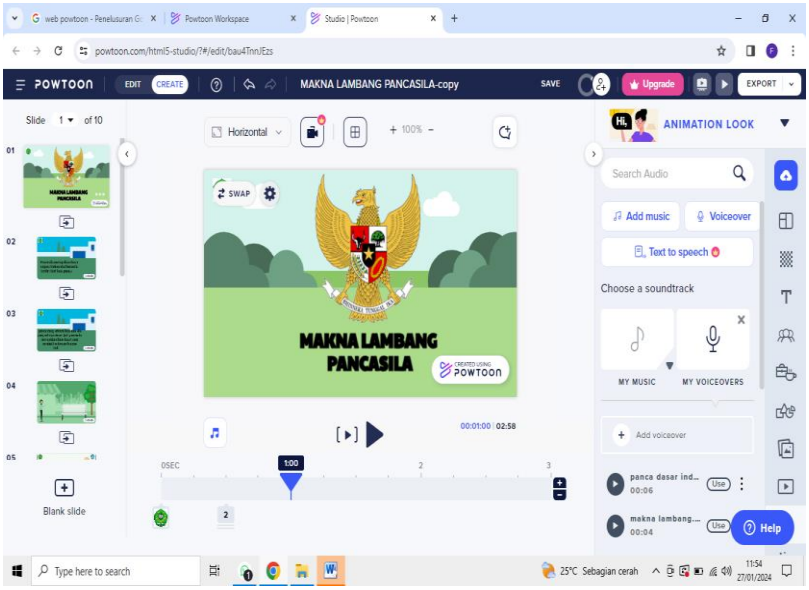
7. Lalu pada create di klik dan kemudian penulis memilih yang horizontal
8. Setelah itu akan tampil gambar seperti dibawah ini, lalu klik 1 tema yang akan kita pilih



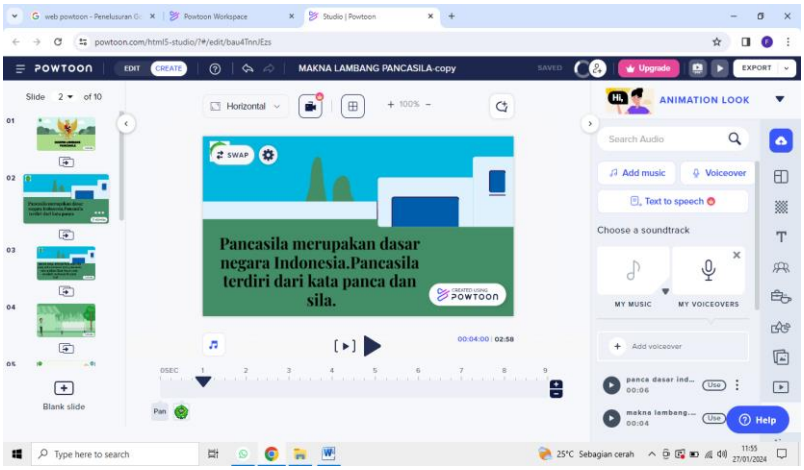
9. Setelah itu akan ada tampilan seperti power point, disinilah tempat area kerja powtoon



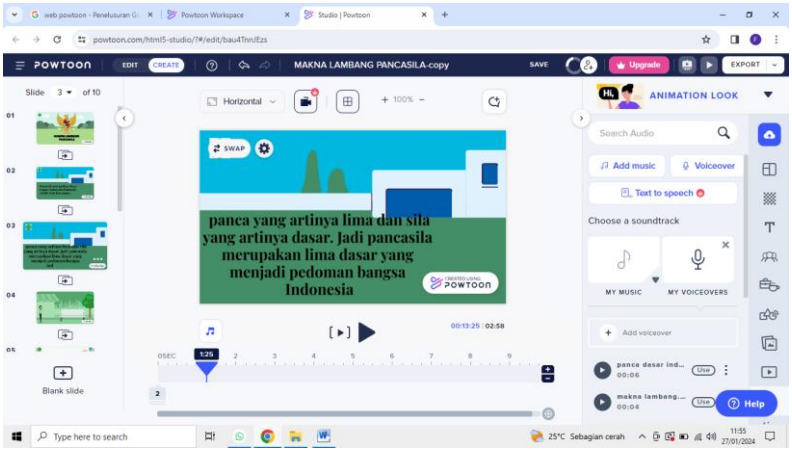
10. Membuat slide pertama pada powtoon dengan lambing garuda dan juga tulisan berupa makna lambang pancasila



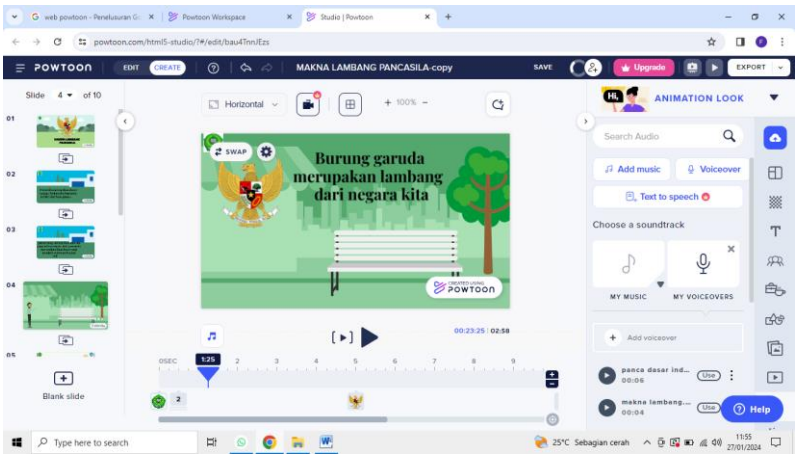
11. Slide kedua yaitu berisi penjelasan mengenai pancasila



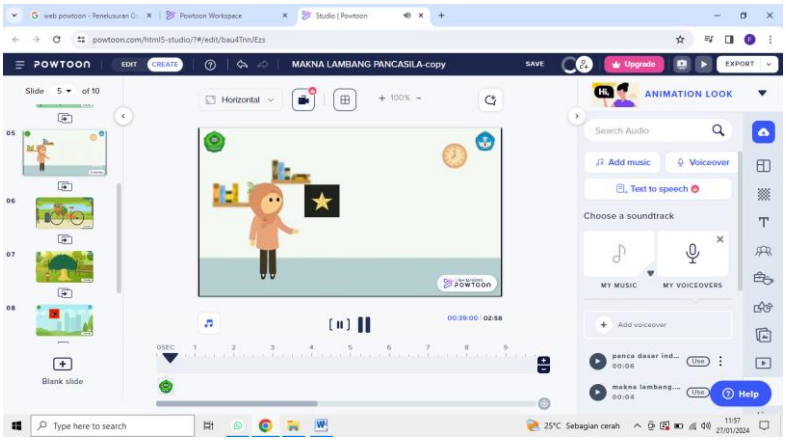
12. Slide ketiga berisi penjelasan tentang arti dari kata panca dan sila



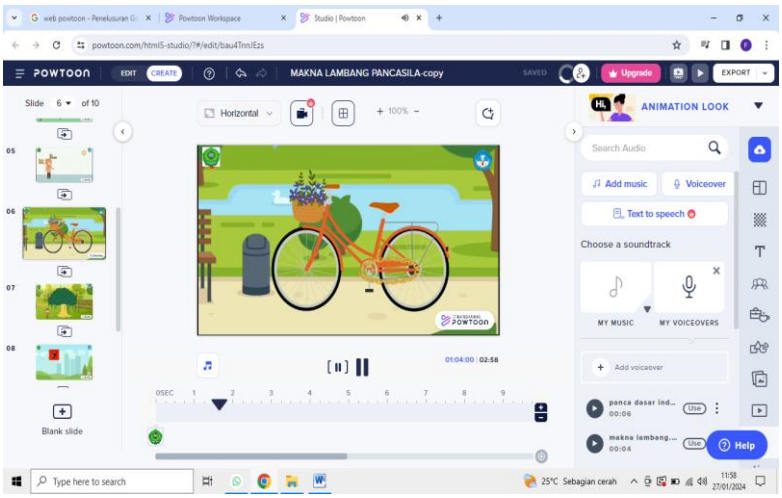
13. Slide ke empat menjelaskan lambang dari Negara Indonesia



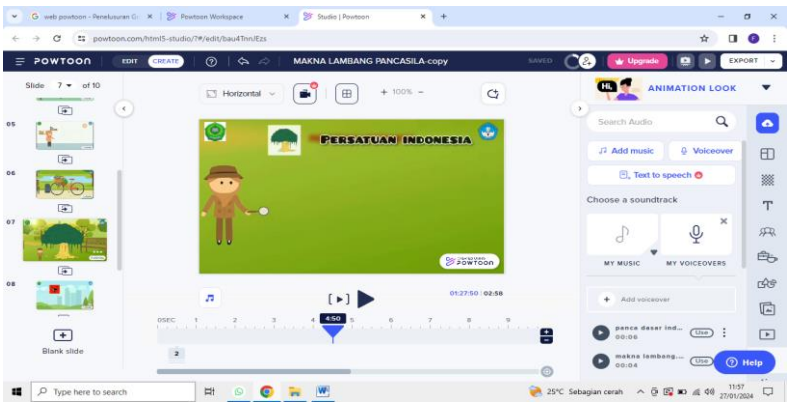
14. Pada gambar slide di bawah ini yaitu penjelasan mengenai symbol dari bintang



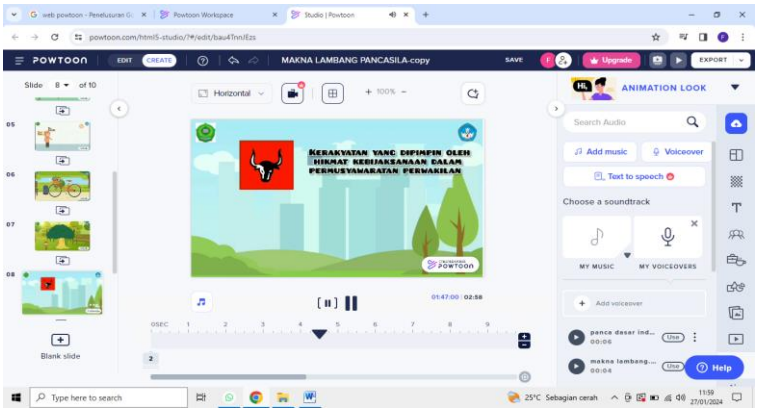
15. Penjelasan mengenai rantai



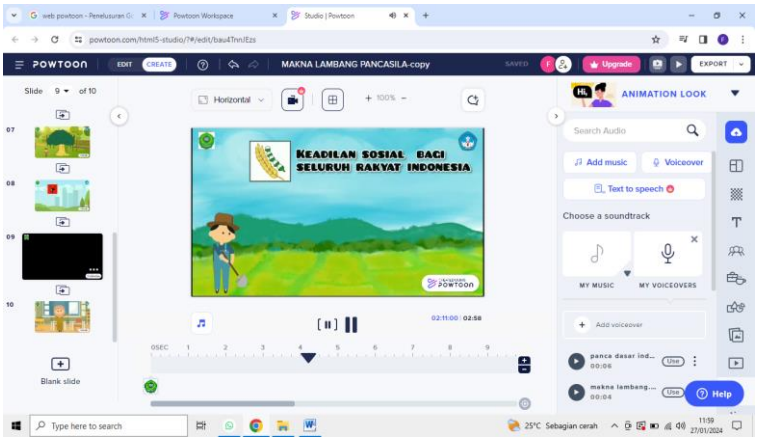
16. Penjelasan mengenai sila ke 3 yaitu persatuan Indonesia



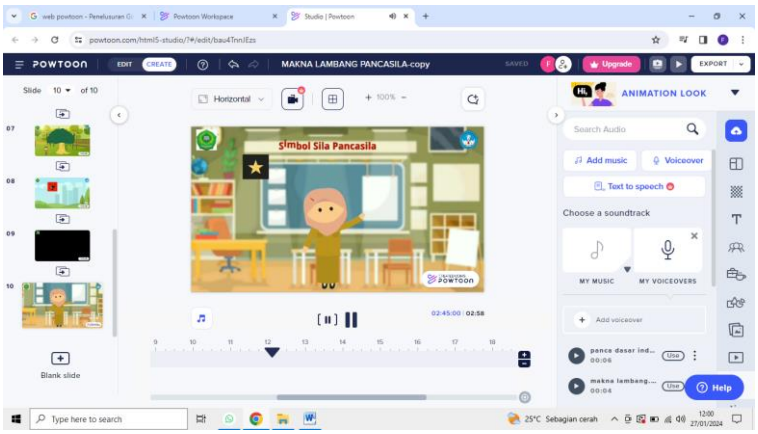
17. Penjelasan mengenai sila ke empat



18. Penjelasan mengenai sila kelima



19. Menyanyikan symbol-simbol sila pancasila



20. Setelah selesai membuat vidionya dapat kita save, lalu kita publish dan upload ke youtube.

3) *Development* (Pengembangan)

Tahap ketiga yaitu *development*, pada tahap ini yang dilakukan adalah dikembangkan kepada dosen pembimbing dan ahli validasi. Media animasi yang telah melewati proses *design*, kemudian masuk ke tahap dimana proses pembuatan produk yang dikembangkan. Setelah produk selesai (sebelum diserahkan kepada tim validator) peneliti mengkonsultasi terlebih dahulu dengan dosen pembimbing yaitu Ibu Syamsiah Z, M.Pd.I.

Berdasarkan produk yang sudah selesai dalam proses pembuatan kemudian peneliti melakukan konsultasi kepada Validator yaitu Ibu Suhelayanti, M.Pd.I, selanjutnya Validator memberikan saran terhadap produk yang dikembangkan yaitu animasi yang digunakan dalam video animasi spasinya terlalu cepat, seharusnya ada selang beberapa detik. Hasil revisi berdasarkan masukan dari validator dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini:



Sebelum revisi



Sesudah revisi





Gambar 4.2 gambar media sebelum dan sesudah revisi sama validator Ibu Suhelayanti, M.Pd

Pada tahap *development* ini dilakukan dengan cara memvalidasi produk oleh tiga validator untuk mengetahui kevalidan/kelayakan video animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan berdasarkan tiga aspek yaitu aspek materi, aspek media dan aspek bahasa.

Hasil validasi oleh validator ahli media dapat dilihat pada lampiran 1. Berdasarkan lampiran 1 hasil video animasi berbasis animaker oleh validator ahli media diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 77,77 % sehingga penilaian media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dapat dikriteriakan layak. Sehingga penilaian media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dapat dikriteriakan layak.

Berdasarkan lampiran 2 hasil video animasi berbasis animaker oleh validator ahli Materi diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 84,44 % sehingga penilaian materi yaitu ibu Febriyantika, M.Pd, pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dapat dikriteriakan sangat layak. Selanjutnya berdasarkan lampiran 3 hasil video animasi berbasis animaker oleh validator ahli bahasa yaitu ibu Chery Julida Panjaitan, M.Pd, diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 43,33 % sehingga penilaian pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dapat dikriteriakan cukup layak. Maka dari hasil validasi ahli bahasa perlu direvisi dan hasil validasi ahli bahasa setelah direfisi dapat di lihat pada lampiran 4. Berdasarkan lampiran 4 hasil video animasi berbasis animaker oleh validator ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata dengan persentase 91,66 % sehingga penilaian media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* dapat dikriteriakan sangat layak.

Hasil dari validasi produk media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* peneliti mendapatkan saran dari validator untuk menyempurnakan produk agar produk yang dikembangkan menjadi lebih baik dari sebelumnya. Hasil penilaian dari validator ahli media dieproleh nilai rata-rata 77,77, hasil penilaian dari validator ahli materi diperoleh nilai rata-rata 84,44 %, dan hasil terakhir dari validator ahli bahasa diperoleh nilai rata-rata 43,33 % menjadi 91,66 %. Rata-rata nilai yang diperoleh dari ketiga validator tersebut yaitu 84,62 %, maka produk yang telah dikembangkan ini dapat dikategorikan sangat layak. Dengan demikian media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada materi sikap dan prilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila kelas IV dapat digunakan sebagai media pembelajaran di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak.

4) *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu *implementation*, bertujuan untuk menerapkan media animasi berbasis *animaker* yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran siswa MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak pada kelas IV-B. Peneliti menghidupkan video yang telah dikembangkan melalui *infocus* kemudian peneliti menyuruh siswa untuk menonton vidio tersebut, sehingga siswa dapat melihat dan belajar materi konstitusi dan norma di masyarakat.

Berdasarkan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan dengan menggunakan pernyataan sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik dan tidak baik, dapat dilihat pada lampiran 5. Berdasarkan lampiran 5 hasil penelitian yang disajikan yaitu respon siswa terhadap video animasi berbasis *animaker* memperoleh skor dengan persentase 67,55 %

dengan kriteria “Layak“. Sehingga dari data di atas berupa angket siswa terhadap penilaian video animasi berbasis *animaker* ini layak untuk digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil dari respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi pada materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila pada lampiran 5 diperoleh nilai rata-rata 67,55 % dengan kategori layak. Maka dengan ini dapat disimpulkan bahwa siswa di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak kelas IV-B tertarik dengan dikembangkan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* pada materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila.

5) *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap terakhir dari langkah-langkah pengembangan model ADDIE yaitu tahap evaluasi, pada tahap evaluasi ini menyempurnakan produk yang ingin dikembangkan. Pada tahap evaluasi ini terdapat dua tahapan evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan tahapan untuk mengumpulkan data di setiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui penyempurnaan produk di akhir tahapan. Dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif sesuai dengan model ADDIE yang digunakan yaitu melakukan evaluasi pada setiap tahapan.

B. Pembahasan

Penelitian ini dirancang dengan penelitian dan pengembangan (R&D). Model pengembangan yang digunakan pada pengembangan ini yaitu model ADDIE (*Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *and Evaluation*). Dengan

Prosedur ADDIE ini dapat meningkatkan efisiensi dan kualitas media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* yang dikembangkan, karena pada setiap tahapannya dilakukan evaluasi terus menerus untuk kebutuhan revisi (evaluasi formatif).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahapan ini dilakukan dengan 2 langkah, yaitu analisis kebutuhan dan analisis kurikulum. Analisis kebutuhan dilakukan pada awal penelitian untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran seperti apa yang dibutuhkan untuk pembelajaran PKn. Analisis kebutuhan dilakukan dengan cara observasi, wawancara, dan angket untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Fury yaitu analisis kebutuhan siswa peneliti melakukan kegiatan observasi, wawancara dan pengisian kuesioner.[69]

Berdasarkan pendapat di atas analisis kebutahan dalam penelitian ini dilakukan dengan kegiatan wawancara untuk mengetahui kebutuhan siswa dan guru mengenai media pembelajaran. Dalam mengetahui kebutuhan siswa peneliti melakukan wawancara terhadap guru kelas kelas IV MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak mengenai media pembelajaran. Menurut Sukiman, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat

[69] Fury, Novitiara., dkk. 2013. *Anova Untuk Analisis Rata-Rata Respon Mahasiswa Kelas Listening*,(jakarta:USM, november 2013, vol. 2.

serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.[70]

Berdasarkan hasil wawancara guru dan siswa dapat diketahui permasalahan dalam pembelajaran PKn di kelas. Hal ini terlihat dari metode guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menggunakan metode ceramah dengan berpedoman pada buku paket PKn serta menuliskan materi. Selain itu siswa masih kesulitan dalam memahami materi. Hal tersebut terlihat pada saat guru bertanya jawab dengan siswa, sebagian dari mereka lupa dengan materi yang baru saja disampaikan. Maka, demikian peneliti membuat media video animasi pembelajaran menggunakan aplikasi *powton* untuk membantu siswa/i dalam melakukan kegiatan pembelajaran PKn.

Analisis kurikulum, berdasarkan pengamatan peneliti kurikulum yang digunakan di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak yaitu kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka ini merupakan kurikulum pengganti kurikulum 2013 yang akan diterapkan mulai Juli 2023 dan sekarang mulai diimplementasikan di beberapa sekolah. Pada analisis kurikulum ini peneliti menggunakan modul sebagai proses pembelajaran. Jadi, dengan kurikulum merdeka ini siswa belajar sesuai dengan kurikulum yang digunakan disekolah yaitu kurikulum merdeka.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahapan ini dilakukan membuat animasi bergerak serta mengatur background, teks, gambar, serta suara peneliti menggunakan aplikasi *powton*. Pada tahapan ini peneliti membuat langkah-langkah dari membuat sebuah media video

[70] Sukiman. 2011. *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta : Pustaka Insan Madani.

animasi pembelajaran. Langkah pertama peneliti menggunakan aplikasi *adobe premeire pro* untuk menghilangkan watermark dan menambahkan background musik. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia dan halaman web yang dibuat. Hal ini sejalan dengan pendapat Relis, dkk, animasi merupakan objek diam yang diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah-olah hidup dengan sesuai karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan berganti sesuai dengan rancangan.[71]

Berdasarkan pendapat di atas, animasi adalah bentuk visual bergerak yang dapat digunakan untuk memperjelas materi pembelajaran yang sulit dimengerti secara konvensional. Animasi juga cocok untuk menjelaskan materi-materi pelajaran yang secara langsung sulit dihadirka dikelas atau disampaikan dalam bentuk buku. Langkah kedua peneliti menggunakan aplikasi *powton* untuk menambahkan teks setiap slide, gambar setiap slide, serta penambahan suara.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahapan dimana rancangan yang sudah dibuat atau diwujudkan dalam bentuk nyata. Produk yang dibuat disusun sesuai dengan rancangan yang telah dibuat dalam rancangan sebelumnya. Video animasi pembelajaran hasil pengembangan ini didesain sedemikian rupa agar dapat menampilkan tulisan (teks), gambar-gambar berwarna, audio (suara), dan animasi dalam satu kesatuan sehingga mampu memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian

[71] Agustien, Relis. dkk. Pengembangan Media Pelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Pelajaran Sejarah Kelas X IPS. Jurnal Edukasi. Vol. 1 No. 1. 2018.

materi audio visual. Hal ini sejalan dengan pendapat Dini tentang kesesuain penggunaan warna, warna yang baik digunakan untuk perpaduan background dengan tulisan adalah jika warna background gelap maka tulisan berwarna terang, begitupun sebaliknya, jika warna beckground terang maka warna tulisan gelap.[72]

4. *Implementation* (Implementasi)

Tahap selanjutnya yaitu *implementation*, bertujuan untuk menerapkan media animasi berbasis *animaker* yang telah dikembangkan pada proses pembelajaran siswa MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak pada kelas IV-B. Peneliti menghidupkan video yang telah dikembangkan melalui *infocus* yang disuruh nonton sama Siswa, sehingga siswa dapat melihat dan belajar materi konstitusi dan norma di masyarakat. Hal ini sejalan dengan dengan pendapat Nurdin, implementasi pembelajaran dapat diartikan sebagai pelaksanaan atau penerapan dalam pembelajaran.[73] Secara garis besar, implementasi pembelajaran merupakan suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang disusun secara matang dan terperinci dalam melakukan proses pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini terdapat dua tahapan evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif merupakan tahapan untuk mengumpulkan data di setiap tahapan sedangkan evaluasi sumatif dilakukan untuk mengetahui penyempurnaan produk di akhir tahapan. Dalam penelitian ini menggunakan evaluasi formatif sesuai dengan model ADDIE yang digunakan yaitu melakukan

[72] Dini Aria Farindhni. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Peningkatan Motivasi Belajar Dan Karakter Demokratis Siswa Kelas V Sekolah Dasar. Jurnal Pendidikan Karakter, Tahun VIII, Nomor 2, Oktober 2018. Yogyakarta, UNY.

[73] Nurdin Usman, 2002, Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum, Bandung, CV Sinar Baru

evaluasi pada setiap tahapan. Menurut Wirawan, berpendapat bahwa salah satu tujuan dari evaluasi adalah mengumpulkan informasi, mengukur kinerja, dan menilai manfaat mengenai objek evaluasi yang berkaitan dengan indikator, tujuan, atau standar dalam objek evaluasi.[74]

[74] Wirawan. 2011. *Evaluasi Teori Model Standar Aplikasi dan Profesi, Contoh Aplikasi Evaluasi Program: Pengembangan Sumber Daya Manusia, Program Nasional Pemberdayaan Masyarakat (PNPM) Mandiri Pedesaan, Kurikulum, Perpustakaan, dan Buku Tes.* Jakarta: Raja Grafindo Persada

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan animasi yang divalidkan oleh ketiga validator menunjukkan rata-rata persentase keseluruhan sebesar 84,62 %, sehingga pengembangan media pembelajaran video animasi *powtoon* pada materi sikap dan perilaku yang sesuai dengan sila-sila pancasila di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak termasuk dengan kualifikasi "Sangat Layak".
2. Respon siswa terhadap media pembelajaran video animasi *powtoon* adalah sangat baik, karena dapat memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dan peserta didik tidak hanya mempelajari PKN melalui buku paket saja sehingga video animasi *powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran di MI Terpadu Tahfidz Al Mubarak. Hasil tersebut dapat dilihat dari hasil persentase yang diperoleh dengan nilai rata-rata respon siswa yaitu 67,55 % dengan kualifikasi "Layak" untuk digunakan.

B. Saran

Penelitian ini merupakan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis *animaker* sebagai media pembelajaran. Berdasarkan dengan pengembangan video animasi berbasis animaker maka perlu dilakukan tidak lanjut

untuk memperoleh video animasi berbasis animaker yang lebih baik lagi dan berkualitas. Oleh karena itu penulis menyarankan:

1. Penelitian berikutnya diharapkan agar dapat melanjutkan penelitian ini dengan menggunakan aplikasi dalam bentuk animasi 3D agar pembelajaran lebih menarik dan interaktif.
2. Peneliti menyarakankan kepada peneliti selanjutnya agar dapat melakukan pengembangan video animasi berbasis *animaker* pada materi PKN lainnya.