



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 8428-8435

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Video Animasi Kontekstual sebagai Media Inovatif untuk Meningkatkan Pemahaman Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V

Syahna Adisa, I Komang Sudarma

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Ganesha

syahna@undiksha.ac.id, ik-sudarma@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ditemukan pada siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, masih tergolong rendah. Kondisi tersebut terlihat dari kesulitan siswa dalam memahami konsep-konsep materi yang diajarkan serta kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya pemahaman siswa adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, dikembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kontekstual yang diharapkan dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, menarik, dan bermakna melalui penyajian yang dekat dengan kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi produk menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki kualitas yang baik. Penilaian dari ahli materi memperoleh skor rata-rata 3,93 dan ahli media memperoleh skor rata-rata 3,65 yang keduanya berada pada kategori baik. Selain itu, hasil uji kepraktisan oleh praktisi atau guru memperoleh persentase sebesar 90%, sedangkan hasil uji perorangan memperoleh persentase 90% dan uji kelompok kecil memperoleh persentase 92%, yang menunjukkan bahwa media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,001 ($< 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan media. Dengan demikian, media video animasi berbasis kontekstual yang dikembangkan dinyatakan layak, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa kelas V Sekolah Dasar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Kata kunci: Media Pembelajaran Video, Animasi, Pendidikan Pancasila.

1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses penting untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional dan moral seseorang. Melalui Pendidikan kualitas sumber daya manusia meningkat, karakter terbentuk, dan generasi dipersiapkan menghadapi tantangan masa depan. Tujuan Pendidikan Adalah menghasilkan individu yang Tangguh, berpikir kritis, dan memiliki keterampilan abad ke-21 (Fahmi et al, 2019). Bahkan, Pendidikan yang berkualitas menjadi fondasi utama kemajuan bangsa (Fahmi et al, 2019). Sehingga Pendidikan karakter juga perlu mendapat perhatian khusus di sekolah (Susanti, 2020). Selain itu, Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kualitas diri secara menyeluruh (Rido et al, 2023). Di Indonesia, Pendidikan dipandang sebagai kunci untuk membangun masa depan yang lebih baik, meningkatkan kualitas hidup, memperluas peluang kerja, dan mengurangi kesenjangan social. Hal ini didukung oleh berbagai kebijakan seperti wajib belajar 12 tahun dan program Merdeka belajar. Dalam proses Pendidikan, pemahaman menjadi aspek yang sangat penting. Pemahaman tidak hanya sebatas menghafal tetapi kemampuan untuk mengerti dan menerapkan pengetahuan dalam berbagai situasi. Pemahaman termasuk dalam ranah kognitif (Andri Afriani, 2018) dan dapat terlihat ketika siswa mampu mengingat, menjelaskan serta mengembangkan materi yang dipelajari (Erham, 2019).

Pemahaman adalah kunci penting dalam belajar. Ketika seseorang benar-benar memahami suatu hal, akan lebih mudah menerapkannya dalam kehidupan nyata, dan pengetahuan tersebut juga cenderung bertahan lebih lama dalam ingatan. Dalam konteks Pendidikan, pemahaman membuat siswa tidak hanya sekedar menghafal, tetapi mampu menggunakan pengetahuan dalam berbagai situasi. Selain itu, pemahaman yang baik membantu guru merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa (Furqon Abinadhif, 2024). Pembelajaran seharusnya menekankan penguasaan konsep dasar agar siswa mampu memecahkan masalah secara efektif. Oleh

karena itu, pemahaman yang mendalam tentang proses belajar menjadi sangat krusial dalam menciptakan lingkungan Pendidikan yang efektif (Yukal Rizqullah, 2024). Dengan demikian, pemahaman yang baik tidak hanya berdampak pada hasil akademik tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan berpikir kritis dan kemampuan pemecahan masalah.

Sejalan dengan itu, pendekatan kontekstual dan penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa. Melalui Contextual Teaching and Learning (CTL), guru dapat mengaitkan materi dengan kehidupan nyata sehingga siswa lebih mudah memahami dan menerapkan pengetahuan dalam keseharian. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa CTL mampu meningkatkan pemahaman IPA di sekolah dasar (Jurnal Pendidikan Indonesia, 2022), kemampuan membaca pemahaman siswa (Setiyaningsih, 2021), serta partisipasi belajar Ketika dipadukan dengan media audiom visual (Jurnal Ilmiah Mandala Education, 2019). Dengan kata lain, kombinasi pendekatan kontekstual dan media yang tepat memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa. Pemahaman juga berdampak luas dalam berbagai aspek kehidupan. Siswa yang memiliki pemahaman konsep yang baik cenderung lebih mampu menyelesaikan soal yang kompleks karena dapat mengaitkan pengetahuan dengan konteks yang lebih luas (Rahmawati et al., 2021). Selain itu, pemahaman turut memengaruhi kemampuan social, seperti membangun hubungan yang harmonis dan menghindari konflik (Sari & Putra, 2023). Oleh karena itu pemahaman yang baik tidak hanya membantu dalam belajar, tetapi juga dalam pengambilan keputusan dan interaksi social sehari-hari.

Namun, kondisi di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah, terutama pada materi hak dan kewajiban warga negara. Hal ini disebabkan karena materi bersifat abstrak, banyak istilah sulit serta belum dekat dengan pengalaman nyata siswa, sehingga mereka cenderung hanya menebak-nebak tanpa benar-benar memahami. Selain itu, pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan hafalan, meskipun sesekali diselengi diskusi atau presentasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas V SD Negeri 4 Gerokgak, metode interaktif sebenarnya sudah pernah dicoba, tetapi membutuhkan waktu dan perencanaan yang cukup Panjang. Dari sisi fasilitas, proyektor yang bergantian juga menjadi kendala. Akibatnya siswa sering merasa bosan dan kurang focus saat pembelajaran berlangsung. Hal ini terlihat dari perilaku siswa yang mulia berbicara sendiri, tidak memperhatikan hingga menunjukkan kejenuhan di kelas. Kondisi ini sejalan dengan pendapat bahwa kejenuhan belajar dapat menurunkan focus dan pemahaman siswa (Trisnawati et al., 2024). Disisi lain meskipun etode interaktif terbukti efektif meningkatkan hasil belajar (Siti Nurhaliza, 2020), penerapannya di sekolah dasar masih menghadapi keterbatasan waktu dan sumber daya. Dampaknya pemahaman siswa tetap rendah, yang terlihat dari hasil ulangan harian yang belum optimal dan berada pada kategori rendah. Hal ini dipengaruhi dua factor. Dari dalam diri siswa, terlihat dari kurangnya konsentrasi, rasa bosan, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Dari luar, pembelajaran kurang bervariasi, lingkungan belajar kurang menarik serta minimnya media yang mendukung pemahaman.

Sebagai solusi digunakan media video animasi berbasis kontekstual. Media ini dinilai efektif karena video animasi dapat meningkatkan pemahaman, memperkuat ingatan, dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran siswa kelas V (Walangadi, 2018; Izzaturahma et al., 2021; Ulvia et al., 2022; Nanda, Tegeh & Sudarma, 2017). Kebaruan penelitian ini terletak pada adanya game “Hak dan Kewajiban Adventure Board” di akhir video serta akses melalui QR code. Pendekatan kontekstual juga memperkuat efektivitasnya, karena pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa, menggunakan kontekstual lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional, pembelajaran kontekstual melibatkan siswa lebih aktif sehingga menambah pemahaman, dan video animasi dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep (Kristianti et al., 2019; Asep & Martin, 2018; Damayanti & Agner, 2023; Hardi Apriadi, 2021). Dengan pengembangan media video animasi ini diharapkan mampu membantu siswa memahami konsep abstrak secara lebih mudah, menarik dan fleksibel.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengkaji media video animasi berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses rancang bangun media, menguji Tingkat validitas, menilai kepraktisan dalam penggunaannya serta mengukur efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini diterapkan menggunakan model penelitian ADDIE yang meliputi *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Model ini digunakan karena familiar digunakan untuk menggambarkan pendekatan yang sistematis dalam pengembangan instruksional. Desain yang digunakan pada penelitian ini yaitu *one group pretest-posttest*, dimana sampel akan diberikan tes awal untuk mengetahui kemampuan awal peserta

didik, selanjutnya peserta didik diberikan perlakuan dengan menerapkan media video animasi berbasis kontekstual dan kembali diberikan tes akhir untuk mengetahui efektivitas media terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran Pancasila. Subjek yang digunakan yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri 4 Grokgak dan objek penelitian ini yaitu validitas media, kepraktisan dan efektivitas media video animasi berbasis kontekstual. Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif meliputi jawaban responden dan data uji efektivitas, sedangkan data kuantitatif meliputi data yang berbentuk angka diperoleh dari lembar media yang diisi oleh para ahli yang bersifat objektif. Adapun metode pengumpulan data yaitu dengan memberikan suatu penilaian atau jawaban dari responden (*rating scale*) dan metode yang digunakan untuk menguji hasil efektivitas media terhadap pemahaman siswa (tes). Instrumen yang diberikan kepada responden, terlebih dahulu dilakukan uji validitas isi, validitas butir soal, reliabilitas, tingkat kesukaran dan uji daya beda. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan dua teknik yaitu analisis deskriptif kualitatif untuk mengilahkan data berupa pertanyaan, masukan, kritik dan saran serta analisis deskriptif kualitatif meliputi uji validitas produk, uji kepraktisan produk dan uji efektivitas produk.

3. Hasil dan Diskusi

Media video animasi berbasis kontekstual diciptakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 4 Grokgak. Hal tersebut didasari oleh temuan hasil pengamatan proses pembelajaran di kelas V dan wawancara bersama wali kelas V SD Negeri 4 Grokgak, dimana pembelajaran yang dilakukan masih cenderung bersifat konvensional. Selama proses pembelajaran guru lebih dominan menggunakan metode ceramah dan jarang menggunakan bahan ajar yang inovatif serta masih berpatokan pada buku paket. Media ini dirancang berdasarkan dengan karakteristik peserta didik yang beragam serta gaya belajar yang dapat dijadikan acuan dalam pengembangan media video animasi berbasis kontekstual.

Media video animasi berbasis kontekstual diterapkan pada materi hak dan kewajiban warga negara mata pelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 4 Grokgak. Media ini dirancang dengan dua aplikasi pendukung yakni Canva dan Capcut. Aplikasi canva digunakan untuk menggabungkan teks, sound, dubbing suara, matri dan elemen pendukung lainnya agar media lebih interaktif. Sedangkan capcut digunakan untuk menggabungkan karakter, penambahan subtitle, dubbing animasi dan backsound menjadi sebuah video animasi. Media ini memuat cover yang terdapat judul media video animasi, jenjang kelas, identitas penulis dan elemen pendukung. Tampilan kedua yakni profile yang memuat identitas penulis dan nama dosen pembimbing. Tampilan ketiga terdapat tujuan dan capaian pembelajaran. Tampilan keempat merupakan isi dari video animasi yang menyajikan materi pembelajaran. Tampilan kelima memuat kesimpulan dari materi yang dijelaskan. Dan yang terakhir, tampilan keenam terdapat qr code yang dapat dipindai menggunakan perangkat digital.



Gambar 1. Tampilan Cover Video Animasi



Gambar 2. Tampilan Isi Video Animasi

Media yang telah selesai dibuat selanjutnya dilakukan uji validitas yang ditinjau dari dua aspek pokok yaitu aspek kualitas media dan kesesuaian materi. Pada masing-masing aspek diuji dengan dua ahli yang merupakan dosen FIP Undiksha. Secara ringkas, hasil analisis rata-rata dapat dilihat pada tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Media

Ahli	Butir	Penilai		$\sum X$	N	M	Ket
		I	II				
Media	10	37	36	73	20	3,65	Baik
Materi	8	32	31	63	16	3,93	Baik

Berdasarkan tabel 1 hasil validitas pada aspek kualitas media dan kesesuaian materi berada pada kualifikasi baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa video animasi berbasis kontekstual memperoleh kualifikasi kelayakan atau validasi baik. Selanjutnya video animasi yang telah dikembangkan dan diuji validitasnya dilakukan uji kepraktisan untuk mengetahui tingkat kepraktisan dari video animasi berbasis kontekstual. Data uji kepraktisan diperoleh melalui respon kuesioner guru dan siswa dan dianalisis dengan persentase skor. Uji kepraktisan siswa dilakukan sebanyak dua kali yaitu uji perorangan yang melibatkan 3 orang siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak dan uji coba kelompok kecil yang melibatkan 6 siswa dari kelas dan sekolah yang sama. Berikut ini merupakan hasil data uji kepraktisan guru dan siswa.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Guru

Penilai	
Skor	40
Skor Maksimal	44
Persentase Skor	90%

Berdasarkan tabel di atas, hasil kepraktisan media oleh guru berada pada rentang 90-100% dengan kriteria sangat praktis.

Tabel 3. Hasil Uji Kepraktisan Perorangan

Siswa	Butir										Total	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	49	98%
2.	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	42	84%
3.	5	5	4	3	5	4	4	5	4	5	44	88%

Berdasarkan perhitungan rata-rata yang diperoleh dari kepraktisan produk uji perorangan adalah 90%, yang termasuk dalam kriteria sangat baik.

Tabel 4. Hasil Uji Kepraktisan Kelompok Kecil

Siswa	Butir										Total	Rata-Rata
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1.	5	5	5	5	4	4	3	5	5	5	46	92%
2.	5	4	4	3	4	5	4	5	4	3	41	82%
3.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
4.	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	40	80%
5.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%
6.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50	100%

Berdasarkan perhitungan rata-rata yang diperoleh dari kepraktisan produk uji kelompok kecil adalah 92% yang termasuk pada kategori sangat baik.

Media video animasi berbasis kontekstual selanjutnya dilakukan uji efektivitas untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi berbasis kontekstual. Uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan metode tes pilihan ganda pada siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji-t. Sebelum melakukan uji-t perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dilakukan guna mengetahui data hasil penelitian tersusun secara normal atau tidak normal. Uji normalitas dianalisis berbantuan program IBM SPSS statistic 27.0 Windows (Shapiro Wilk). Hasil uji normalitas disajikan pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality				
	Kelas	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Hasil	<i>Pretest</i>	.926	13	.304
	<i>Posttest</i>	.897	13	.122
*. This is a lower bound of the true significance.				
a. Lilliefors Significance Correction				

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan bahwa data *posttest* diperoleh signifikansi 0,122 yang dimana menunjukkan data tersebut berdistribusi normal.

Uji prasyarat selanjutnya adalah uji homogenitas. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa data dalam kelompok yang dibandingkan adalah sama. Uji ini dilakukan untuk memastikan bahwa hasil analisis penelitian dapat dipercaya dan relevan. Uji homogenitas dilakukan berbantuan program IBM SPSS statistic 27.0 Windows. Hasil uji homogenitas disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	.200	1	24	.659
	Based on Median	.215	1	24	.647
	Based on Median and with adjusted df	.215	1	23.577	.647
	Based on trimmed mean	.241	1	24	.628

Berdasarkan tabel 6 menunjukkan bahwa signifikansi $0,659 > 0,05$ sehingga varians data bersifat homogen.

Setelah melakukan uji prasyarat, selanjutnya dilakukan uji t berkolerasi. Analisis uji-t ini dilakukan untuk mengetahui pemahaman belajar siswa sebelum menggunakan video animasi berbasis kontekstua; dengan pemahaman siswa sesudah menggunakan media video animasi berbasis kontekstual. Hasil uji-t disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Hasil Uji-T

		Paired Samples Test					t	df	Sig. (2-tailed)
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETES T - POSTTE	- 23.00 0	6.0 00	1.664	- 26.6 26	- 19.37 4	- 13. 82	12	<,001
ST							1		

Tabel 7 menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001. Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis kontekstual efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 4 Gerokgak.

Diskusi

Pada pembahasan ini membahas empat aspek yang harus dijawab yakni rancang bangun, validitas media, kepraktisan media dan efektivitas media video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman pada mata pelajaran siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak. Media ini dikembangkan dengan serangkaian model ADDIE yang mencakup lima tahapan utama yaitu analisis, design, development, implementation, evaluasi. Model ini merupakan model yang sistematis dan berpijak pada teori sehingga memberikan ruang evaluasi disetiap tahapan (Izzaturahma, 2021). Model ini dikatakan sistematis karena pada setiap tahapan terdapat evaluasi untuk meminimalisir kesalahan dan dapat memperoleh produk yang lebih aktif (Kamilatul Aini, 2023). Setiap tahapan dalam model ini memberikan kesempatan bagi pengembang untuk menyempurnakan produk berdasarkan masukan dari ahli maupun hasil uji coba lapangan sehingga media dihasilkan menjadi lebih berkualitas dan tepat sasaran. Dalam menciptakan sebuah media pembelajaran aspek kesesuaian konten dengan kebutuhan siswa menjadi salah satu aspek yang penting dalam meningkatkan pemahaman pada media video animasi berbasis kontekstual. Animasi dalam media tersebut dirancang dengan menarik dan kontekstual sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan tidak monoton. Video pembelajaran dapat menjadi sebuah media belajar yang dapat menstimulus pikiran dan perasaan, meningkatkan motivasi serta, serta menumbuhkan minat belajar peserta didik (Alvina,et all, 2023). Dengan media video animasi, tidak hanya sebagai alat bantu visual semata namun sebagai alat yang memudahkan guru menyampaikan materi pembelajaran serta peserta didik memahami materi pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang bermakna.

Untuk mengetahui keefektivan video animasi berbasis kontekstual dalam meningkatkan pemahaman siswa perlu dilakukan uji validitas media dan kepraktisan media terlebih dahulu. Hasil uji validitas menjadi sebuah acuan dalam menilai kualitas media dan kelayakan untuk diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Uji validitas terdapat dua aspek yang dinilai yaitu aspek kesesuaian materi serta kualitas media pembelajaran. Ditinjau dari kesesuaian materi, ahli materi memberikan tanggapan positif. Media yang dikembangkan sudah menarik dan materi telah sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah. Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh para ahli materi, diperoleh skor sebesar 3,93 yang termasuk dalam kategori “Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa konten video animasi telah memenuhi standar kelayakan materi yang dibutuhkan yang sejalan dengan penelitian (Kunsulyaningsih, 2022). Ditinjau dari aspek kualitas media, terdapat masukan dari para ahli berupa perlunya menambahkan visual-visual, menulis nama pengembang pada cover, perlunya menggunakan penomoran pada petunjuk, dan menyajikan quis diakhir video. Hal tersebut penting untuk menciptakan keterhubungan antara pengguna dan pengembang serta memberikan arahan yang jelas dalam penggunaan media. Hasil analisis respond para ahli menunjukkan skor sebesar 3,65 yang termasuk ke dalam kategori “Baik” yang mengindikasikan tampilan

dan aspek teknis video animasi telah memenuhi standar. Uji coba media dilakukan untuk mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan (Lusiana, et al, 2023).

Uji kepraktisan dilakukan dengan kuesioner yang diberikan kepada guru dan peserta didik. Pada uji kepraktisan oleh guru, penilaian mencakup dua aspek yakni aspek kesesuaian materi serta tampilan media. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh rata-rata skor sebesar 90% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan uji kepraktisan oleh siswa dilakukan melalui dua tahap yaitu uji perorangan dan uji kelompok kecil. Berdasarkan perhitungan persentase yang diperoleh dari uji perorangan yaitu 90% dengan kategori sangat baik dan pada uji kelompok kecil yaitu 92% dengan kategori sangat baik.

Pada hasil analisis uji efektivitas menggunakan uji-t setelah uji prasyarat uji normalitas dan uji homogenitas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa dengan nilai signifikansi $< 0,05$. Hal ini didukung oleh penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa penelitian produk media pembelajaran dihasilkan dalam bentuk video animasi sangat layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran dan dapat meningkatkan kemandirian belajar (Andini, 2022). Penelitian lain yang mendukung bahwa media pembelajaran berbasis video animasi terbukti sangat baik, efektif dan sangat layak (Dewi, 2026). Hasil penelitian mendukung teori kognitif, yang dimana belajar akan efektif jika informasi yang disajikan secara sistematis (Intan et al, 2025). Penelitian ini memiliki beberapa kelebihan yaitu materi yang disajikan dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik karena menggabungkan video animasi dengan pendekatan kontekstual. Selain itu, media ini diakses dengan QR code sehingga guru maupun peserta didik akan lebih mudah untuk mengakses dan dapat memberikan fleksibilitas bagi peserta didik untuk belajar secara mandiri di luar jam pembelajaran. Media video animasi yang dipadukan dengan game membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan semangat dan meningkatkan pemahaman peserta didik. Penelitian ini memiliki keterbatasan dimana subjek yang digunakan hanya 13 siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak sehingga penelitiannya belum dapat digeneralisasikan secara luas. Materi yang dimuat pada media pembelajaran masih terbatas yaitu hanya materi hak dan kewajiban warga negara, materi lain yang juga penting belum dikaji secara mendalam. Selain itu, media ini hanya berfokus pada satu mata pelajaran dan fitur interaktif yang masih sederhana sehingga pengembangan masih perlu disempurnakan. Oleh karena itu perlu bagi pengembang selanjutnya menggunakan subjek penelitian yang jangkauannya lebih luas, cakupan materi disajikan tidak hanya satu topik. Dengan mempertimbangkan aspek tersebut diharapkan agar pengembangan media ini dapat diimplementasikan secara lebih optimal di sekolah dasar khususnya dalam mendukung meningkatkan pemahaman siswa.

4. Kesimpulan

Penelitian ini mengembangkan media video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan model ADDIE. Hasilnya menunjukkan media valid (skor ahli media 3,65 dan ahli materi 3,93), sangat praktis menurut guru (90%) dan siswa (90%-92%), serta efektif meningkatkan pemahaman dibuktikan dengan perbedaan signifikan antara *pretest* dan *posttest* (sig. 0,001<0,05). Dengan demikian, media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Referensi

1. Afrilia, L., Arief, D., Amini, R. & Negeri Padang, U. (2022). Efektifitas Media Pembelajaran Berbasis Vidio Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2559>
2. Andri Afriani. (2018). Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa. *Pembelajaran Kontekstual (Contextual Teaching And Learning) dan Pemahaman Konsep Siswa*, 1 No 3 Tahun 2018. <https://www.neliti.com/id/publications/225006/pembelajaran-kontekstual-cotextual-teaching-and-learning-dan-pemahaman-konsep-si>
3. Aprilia Puspa Arum Sari. (2019). *Analisis Implementasi Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran PPKN untuk Mengembangkan Karakter Siswa Kelas IV Depok Kabupaten Grobogan*. <https://lib.unnes.ac.id/39703/>
4. Audie, N. (2019). Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, Vol. 2, No.1, 2019(1), 586–595. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5665/4066>
5. Aulia Oktaviani. (2024). Efektivitas Video Animasi dan Penggunaanya. *Efektivitas Video Animasi dan Penggunaanya*. https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/78129/1/11170183000027_AULLIA%20OKTAVIANI.pdf
6. Ayu Pertiwi, N., Gatot Aji Suseno, Y. & Saifuddin Zuhri, M. (2024). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kesebangunan Berbantuan Classpoint. *Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Materi Kesebangunan Berbantuan Classpoint*. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19170>
7. Brinus, K. S. W., Makur, A. P., Nendi, F., Studi, P., Matematika, P., Santu, S., Jalan, P., Yani, A., 10, N. & Tenggara, N. (2019). *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Pemahaman Konsep Matematika Siswa SMP*. 8(2). <http://journal.institutpendidikan.ac.id/index.php/mosharafa>
8. Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>

9. Dian Novita Sari dkk. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Mengatasi Masalah Siswa SD pada Pembelajaran Matematika Kelas VI di SDN 060848 Durung. *Peran Media Pembelajaran dalam Mengatasi Masalah Siswa SD pada Pembelajaran Matematika Kelas VI di SDN 060848 Durung*, Volume 8 Nomor 3. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/20245>
10. Dian Rahmawati. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SD Negeri 178/IV Kota Jambi. In *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar IPAS di SD Negeri 178/IV Kota Jambi*. <https://repository.unja.ac.id/64895/>
11. Dwi Nur Indah Sari. (2021). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI. *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*. <https://repository.radenintan.ac.id/14075/1/SKRIPSI%201-2.pdf>
12. Fauziah, M. P. & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
13. Fitria Hidayat & Muhammad Nizar. (2021). *Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Volume 1, No.1. <https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/jipai/article/view/11042>
14. Hapsari, G. P. P. & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
15. Herliana et., all. (2021). *Kemampuan Pemahaman Konsep dan Komunikasi Matematis: Pengaruh Model Pembelajaran Children Learning in Science (CLIS) Berbantuan Alat Peraga Edukatif*. Volume 05, No.03(03), 3028–3037. <https://www.neliti.com/id/publications/465635/kemampuan-pemahaman-konsep-dan-komunikasi-matematis-pengaruh-model-pembelajaran>
16. Jerry Radita Ponza, P., Nyoman Jampel, I. & Komang Sudarma, I. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*, 6(1), 9–19. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/article/view/20257>
17. Mira Rahmawati, Uswatun & Maulana. (2020). Analisis pemahaman konsep matematis siswa berdasarkan teori apos melalui soal open ended berbasis daring di kelas tinggi sekolah dasar. *Analisis pemahaman konsep matematis siswa berdasarkan teori apos melalui soal open ended berbasis daring di kelas tinggi sekolah dasar*. <https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/122>
18. Nainggolan, S. B. (2023). *Pengembangan Video Animasi pada Muatan Pelajaran PPKN Materi Simbol-Simbol Pancasila dan Pengamalan Sila Pancasila Kelas II Sekolah Dasar*. <https://repository.unja.ac.id/49496/>
19. Ningsih, M., Pudjiastuti, R. & Mukaddamah, I. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Sila Ketiga Dan Kesadaran Hidup Rukun. *Jurnal Citizenship Virtues*, 2023(1), 415–424.
20. Nurhaliza, S., Yennita, Y. & Fauza, N. (2024). Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Berbantuan Spinning Question untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa. *Naila Fauza INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 4, 10616–10626. <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/11477>
21. Ramadanti, F. & Pujiastuti, H. (2020). Pengaruh Model Reciprocal Teaching Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(2), 242. <https://doi.org/10.36709/jpm.v11i2.11625>
22. Risdayanti. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Ma'arif Makassar. *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMK Ma'arif Makassar*. https://digilibadmin.unismuh.ac.id/upload/38193-Full_Text.pdf
23. Rizky Satria et., all. (2024). *Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila*. Penerbit Kurikulum dan Pembelajaran. https://kurikulum.kemdikbud.go.id/file/1679308669_manage_file.pdf
24. Sapriyah. (2019). *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. Vol. 2, No.1(1), 470–477. <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/psnp/article/viewFile/5798/4151>
25. Setyaningsih, A. & Ulfa, M. (2021). Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning. *Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara III Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Melalui Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning*. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/semnara2020/article/view/1345>
26. Sriyono. (2018). Tingkat Apresiasi Puisi Siswa SD Kelas V di Kabupaten Merauke dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. *Tingkat Apresiasi Puisi Siswa SD Kelas V di Kabupaten Merauke dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. <https://kibascenderawasih.kemdikbud.go.id/index.php/kibas/article/viewFile/194/167>
27. Wahyudin, M. & Paksi, H. P. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga di Rumah.” *Pengembangan Video Animasi Untuk Membantu Siswa SD Memahami Materi “Keberagaman Anggota Keluarga Di Rumah,”* Volume 10 Nomor 8. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/49270>
28. Walangadi, H. & Putra Pratama, W. (2018). *Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D*. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>