



PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI TENTANG EGOISME DI SEKOLAH DASAR

Giscka Putri Berliana¹, Heti Sritindiani², Hilwa Tiara Luminary³,
Lulu Laksita Anin Poja⁴, Rana Gustian Nugraha^{*5}

^{1,2,3,4,5} Universitas Pendidikan Indonesia

Article Info

Article history:

Submitted : 07/05/2024

Accepted : 30/05/2024

Published : 11/09/2024

Keywords:

Pengembangan

Video Animasi

Egoisme

ABSTRACT

Seiring berkembangannya zaman, karakter egois di siswa sekolah dasar semakin menonjol dan kompleks. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah video animasi untuk mengatasi perilaku egois dikalangan siswa sekolah dasar. Jenis penelitian yang digunakan adalah R&D (Research and Development) dengan model pengembangannya yaitu ADDIE, dan teknik pengumpulan data berupa angket uji validasi ahli media dan angket respon siswa. Tahap design video menggunakan Canva dan Pinterest, sedangkan tahap pengembangan menggunakan Capcut. Hasil dari Penelitian ini yaitu: (1) Video Animasi dinyatakan valid berdasarkan ahli media dengan hasil penilaian 80% dengan kriteria "layak". Setelah diuji validasi, selanjutnya produk diuji cobakan pada tiga kategori yaitu perorangan dengan presentase 91,46% dengan kriteria sangat layak, uji coba kelompok kecil dengan presentase 92,89% dengan kriteria sangat layak, uji coba kelompok besar dengan presentase 89,66% dengan kriteria sangat layak. Dari hasil penelitian tersebut terbukti bahwa pengembangan video animasi yang telah dibuat sangat layak untuk di terapkan dalam pembelajaran maupun non pembelajaran.

Corresponding Author:

Rana Gustian Nugraha,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang,

Jl. Mayor Abdurahman No.211, Kotakaler, Kec. Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang, Jawa Barat 45322, Indonesia

E-mail: ranaagustian@upi.edu

How to Cite:

Berliana, G. P., Sritindiani, H., Luminary, H. T., Poja, L. L. A., Nugraha, R. G. (2024). *Pengembangan Video Animasi Tentang Egoisme di Sekolah Dasar*. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 18 (2), 313-325.



1. PENDAHULUAN

Menurut Peraturan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, pendidikan merupakan upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik mengembangkan potensi mereka secara aktif. Tujuannya adalah agar mereka memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan baik bagi diri mereka maupun masyarakat. Menurut Kamus Bahasa Indonesia (KBBI), kata "pendidikan" berasal dari kata "didik" yang ditambah imbuhan "pe" dan akhiran "an", sehingga memiliki arti sebagai suatu metode, cara, atau tindakan dalam membimbing. Pengajaran, di sisi lain, dapat didefinisikan sebagai suatu cara untuk mengubah etika dan perilaku individu atau sosial dalam rangka mencapai kemandirian melalui pendidikan, pembelajaran, bimbingan, dan pembinaan. Pendidikan adalah segala pengalaman belajar yang berlangsung sepanjang hayat dalam segala lingkungan dan situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap orang dan berlangsung selama sepanjang hidup. Namun, dalam arti sempit, pendidikan adalah upaya lembaga untuk memberikan hasil kepada siswa, dengan harapan mereka memiliki kemampuan yang baik dan memahami hubungan dan masalah sosial. Pendekatan ilmiah adalah definisi pendidikan yang didasarkan pada disiplin ilmu tertentu. Ini dapat termasuk pendidikan yang didasarkan pada disiplin ilmu tertentu, seperti psikologi, sosiologi, politik, ekonomi, antropologi, dan sebagainya. Pendekatan sistem pendidikan menyatakan bahwa pendidikan adalah upaya untuk membentuk suatu kebulatan yang terdiri dari beberapa komponen yang saling berhubungan secara fungsional untuk mencapai tujuan pendidikan (mentransformasi input menjadi output). Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan direncanakan untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi mereka. Hal ini meliputi aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak, dan keterampilan yang diperlukan baik untuk mereka sendiri maupun masyarakat. Lebih dari sekadar memberikan informasi dan keterampilan, pendidikan juga berusaha memenuhi kebutuhan, keinginan, dan kemampuan individu untuk mencapai kehidupan pribadi dan sosial yang memuaskan. Selain itu, pendidikan tidak hanya bersifat persiapan untuk masa depan, melainkan juga merupakan bagian penting dalam proses perkembangan individu menuju kedewasaan. Ini adalah proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk memahami, mengerti, dan tumbuh secara kritis dalam berpikir.

Pancasila adalah fondasi negara Indonesia yang berasal dari warisan budaya nenek moyang. Nilai-nilai tersebut tak sengaja berkembang menjadi kebiasaan dan menjadi landasan bagi semua bidang kehidupan masyarakat Indonesia. Sebagai ideologi resmi, Pancasila digunakan sebagai landasan negara untuk menciptakan ketertiban dan mencapai tujuan nasional. Hal ini mempersatukan beragam budaya, etnis, agama, sejarah, dan faktor lain yang memperkuat kesatuan bangsa Indonesia. Nilai-nilai Pancasila tercermin dalam perilaku sehari-hari masyarakat dan memperkuat persatuan serta kesatuan negara. Oleh karena itu, penting sekali untuk menanamkan nilai-nilai Pancasila pada anak-anak di sekolah dasar. Hal ini bertujuan agar mereka menjadi warga negara yang baik, serta untuk membentuk karakter siswa sejak dini. Pendidikan nilai-nilai Pancasila perlu dilakukan khususnya di sekolah dasar karena anak-anak pada usia tersebut lebih mudah untuk dibimbing daripada remaja, dan mereka cenderung meniru apa yang mereka lihat pada orang dewasa. Nilai-nilai Pancasila mencakup nilai-nilai perilaku yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia dan tempat lahirnya Pancasila. Penting untuk melestarikan dan mewariskan nilai-nilai Pancasila kepada generasi baru melalui pendidikan, sebagai panduan hidup mereka. Pancasila adalah ideologi dan dasar bangsa Indonesia yang dimaksudkan untuk membentuk pandangan hidup dan mempertahankan bangsa Indonesia. Pancasila sudah ada sejak lama di Indonesia, dan kelima silanya adalah harapan dan cita-cita rakyat Indonesia. Satu-satunya keyakinan nasional Indonesia adalah Pancasila. Pancasila berfungsi untuk menyatukan bangsa Indonesia, yang terdiri dari berbagai agama,

suku, ras, bahasa, dan budaya. Oleh karena itu, semua orang Indonesia, dari anak kecil hingga orang dewasa atau orang tua, diharapkan mampu berakhlak dan menghargai perbedaan yang ada. (Yasila & Ulfatun Najicha, 2022) Semua nilai yang terdapat di dalam Pancasila merupakan satu kesatuan yang utuh, sehingga nilai-nilai pada Pancasila tidak bisa dilakukan secara terpisah dalam kehidupan bernegara sebab nilai-nilai Pancasila saling berhubungan disegala aspek kehidupan. Sangat penting bagi anak-anak untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam Pancasila. Hal ini diperlukan untuk membangkitkan semangat nasionalisme yang bertujuan untuk mencegah lupa dan mempertahankan identitas bangsa Indonesia. (Puspita Ratri & Najicha, 2022) Kurangnya pemahaman serta pemahaman yang salah akan nilai-nilai Pancasila dikhawatirkan mengakibatkan terjadinya konflik yang dapat mengancam persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, jangan sampai terjadi salah pemahaman akan nilai-nilai Pancasila.

Dalam peimplementasiannya tentu saja banyak masalah yang dihadapi, salah satunya adalah permasalahan egois pada anak sekolah dasar yang mungkin menghalangi pemahaman dan penerimaan mereka terhadap nilai-nilai Pancasila. Surbakti (2009: 280) menyatakan bahwa egoisme adalah sikap yang terpusat pada diri sendiri, dengan hanya memperhatikan kepentingan pribadi tanpa mempertimbangkan kepentingan orang lain. Dengan merujuk pada pandangan ahli yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa sikap egois adalah kesadaran individu untuk bertindak sesuai dengan keyakinannya sendiri, tanpa mempertimbangkan pandangan orang lain dan menganggap dirinya lebih unggul daripada orang lain. Sikap egois pada anak sekolah dasar sering kali muncul karena fokus mereka yang cenderung terpusat pada kebutuhan dan keinginan pribadi tanpa mempertimbangkan kepentingan atau perasaan orang lain. Anak-anak pada usia ini mungkin belum sepenuhnya memahami konsep empati dan kerjasama, sehingga cenderung bersikap egois dalam interaksi sosial mereka. Sikap ini bisa terjadi karena kurangnya pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial yang luas, serta pengaruh dari lingkungan keluarga atau budaya yang mungkin lebih menonjolkan individualisme daripada nilai-nilai kerjasama dan kebersamaan. Sikap egois pada anak sekolah dasar sering kali muncul karena fokus mereka yang cenderung terpusat pada kebutuhan dan keinginan pribadi tanpa mempertimbangkan kepentingan atau perasaan orang lain. Anak-anak pada usia ini mungkin belum sepenuhnya memahami konsep empati dan kerjasama, sehingga cenderung bersikap egois dalam interaksi sosial mereka. Sikap ini bisa terjadi karena kurangnya pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sosial yang luas, serta pengaruh dari lingkungan keluarga atau budaya yang mungkin lebih menonjolkan individualisme daripada nilai-nilai kerjasama dan kebersamaan.

Dalam konteks pendidikan Pancasila, sikap egois anak sekolah dasar menjadi tantangan karena Pancasila menekankan nilai-nilai seperti gotong royong, keadilan, dan persatuan, yang bertentangan dengan sikap egois tersebut. Oleh karena itu, pendidikan Pancasila perlu dirancang untuk membantu anak-anak memahami pentingnya berbagi, bekerja sama, dan memperhatikan kepentingan bersama demi menciptakan masyarakat yang lebih baik. Ini bisa dilakukan melalui berbagai kegiatan dan pengalaman yang memperkuat nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari anak sekolah dasar, seperti proyek kolaboratif, permainan peran, atau cerita yang menggambarkan nilai-nilai tersebut dalam konteks yang relevan bagi mereka. Pendekatan ini juga dapat didukung oleh pendekatan kurikulum yang terintegrasi dengan pembelajaran tematik, di mana nilai-nilai Pancasila dapat diselipkan dan dijelaskan melalui berbagai mata pelajaran dan aktivitas, sehingga siswa dapat melihat keterkaitan nilai-nilai tersebut dengan berbagai aspek kehidupan mereka. Selain itu, peran guru dan lingkungan sekolah juga sangat penting dalam menciptakan suasana yang mendukung perkembangan sikap sosial siswa, dengan memberikan contoh dan memberikan penghargaan atas perilaku yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Dengan pendekatan yang holistik dan terpadu, pendidikan Pancasila dapat menjadi sarana yang

efektif untuk membentuk generasi muda yang memiliki sikap dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan mampu berkontribusi positif bagi kemajuan bangsa dan negara.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian murid, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut (Batubara, 2023; Cecep Kustandi, 2020). Media sangat dibutuhkan guru dalam proses pembelajaran, karena dengan penggunaan media pembelajaran guru akan lebih mudah menyampaikan materi yang ingin disampaikan kepada siswa. Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa yaitu media animasi. Penggunaan media animasi pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan efisien (Ahmadi et al., 2017; Muna & Wardhana, 2021). Dalam proses belajar, media animasi berperan dalam proses penyampaian dan pengiriman pesan serta informasi. Gambar bergerak atau motion pictures merupakan jenis media yang mampu menayangkan gambar bergerak yang terintegrasi dengan unsur suara. Contoh jenis media ini yaitu media film dan video. Media film dan video mampu menampilkan informasi dan pengetahuan dalam sebuah tayangan (Miranda, 2019; Octavyanti & Wulandari, 2021). Media video ini, selain digunakan dalam pembelajaran untuk aspek kognitif, media ini juga dapat dimanfaatkan dalam ranah afektif dan penanaman karakter. Media video memiliki keunggulan jika digunakan untuk mempelajari informasi dan pengetahuan tentang gerakan, proses dan prosedur untuk melakukan suatu aktifitas. Media video animasi memudahkan siswa dalam memahami pelajaran yang bersifat abstrak (Dewi, Putu Diah Purnami, 2022; Gae, Ganing, & Kristiantari, 2021). Video pembelajaran menyajikan berbagai informasi yang menarik untuk memberikan pengalaman baru kepada peserta didik. Objek yang ditampilkan dalam video animasi bisa berupa animasi atau rekaman praktik langsung. Menurut Fadhli, objek dalam video animasi pembelajaran adalah hasil buatan, sementara objek dalam video adalah nyata (Fadhli, 2015). Baik objek yang direkam secara langsung maupun yang dibuat, video pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep pembelajaran yang diberikan. Peserta didik dapat membayangkan hasil dari proses berpikir visualisasi dari video yang mereka tonton. Penyajian video pembelajaran yang dapat diulang-ulang selama proses pembelajaran berlangsung dapat mempermudah pemahaman isi video tersebut. Materi dalam video pembelajaran disusun secara terstruktur berdasarkan sub-topik materi yang dijelaskan. Sebagai hasilnya, media pembelajaran berupa video efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik. Video pembelajaran dianggap menyenangkan bagi peserta didik dalam proses pembelajaran. Salah satu cara untuk memotivasi peserta didik yang mulai merasa bosan dengan proses pembelajaran adalah dengan menayangkan video yang interaktif. Kelebihan lain dari media video adalah kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan belajar yang berbeda-beda dari semua siswa, baik yang cenderung belajar secara auditori, visual, atau keduanya. Selain itu, media video juga mampu menghadirkan peristiwa atau situasi yang mungkin tidak bisa dialami langsung oleh siswa di luar lingkungan sekolah, seperti bencana banjir, gempa bumi, dan tsunami (Hadi, 2016). Video animasi adalah media visual yang dibuat dengan teknik animasi, di mana gambar-gambar bergerak atau objek-objek yang dibuat secara digital diputar secara berurutan untuk menciptakan ilusi gerakan. Proses pembuatan video animasi melibatkan penggunaan berbagai teknik seperti animasi 2D, animasi 3D, stop motion, atau motion graphics, yang dapat digunakan untuk menggambarkan berbagai cerita, konsep, atau pesan dengan cara yang menarik dan dinamis.

Video animasi sering digunakan dalam berbagai konteks, termasuk hiburan, iklan, pendidikan, dan pembelajaran. Maka dari itu, untuk mengatasi masalah egoisme di Sekolah Dasar, peneliti memilih media pembelajaran yang dianggap relevan, yaitu video animasi. Hal ini karena media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, terutama pada pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Diharapkan bahwa video animasi yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat menyediakan pengalaman belajar yang

inovatif bagi siswa dan mendukung guru dalam mengajar. Harapannya, pengalaman belajar baru ini akan membantu meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.

2. METODE

Pada penelitian ini menggunakan R&D (Research and Development) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) adalah suatu metode penelitian yang dipakai untuk menciptakan produk khusus dan mengevaluasi seberapa efektif produk tersebut. Prosedur penelitian pengembangan pada dasarnya memiliki dua tujuan utama: (1) menciptakan produk, dan (2) menguji seberapa efektif produk tersebut dalam mencapai tujuan yang ditetapkan. Tujuan pertama dikenal sebagai fungsi pengembangan, sementara tujuan kedua disebut sebagai validasi. Dengan demikian, konsep penelitian pengembangan seharusnya dipahami sebagai usaha untuk mengembangkan produk yang sekaligus melibatkan langkah-langkah untuk menguji keefektifannya. Sementara itu, model pengembangan ADDIE merupakan proses pembelajaran yang terdiri dari lima langkah: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Metode pengumpulan data untuk video animasi ini mencakup penggunaan angket untuk menguji validitas dari ahli media dan merespons siswa.

Metode pengumpulan data untuk video animasi ini mencakup penggunaan angket untuk menguji validitas dari ahli media dan merespons siswa. Langkah-langkah pengembangan menggunakan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) memberikan kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang efektif. Analisis awal dilakukan untuk memahami kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, desain produk dilakukan untuk merancang konten, struktur, dan alur cerita video animasi. Proses pengembangan mencakup pembuatan video animasi berdasarkan rancangan yang telah disusun. Setelah video animasi selesai dibuat, tahap implementasi dilakukan dengan menguji produk dalam lingkungan pembelajaran yang sesungguhnya. Evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dan kualitas produk pembelajaran serta mengidentifikasi area-area perbaikan yang mungkin diperlukan. Dengan demikian, melalui penggunaan model ADDIE, penelitian ini dapat menghasilkan video animasi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan dan memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar.

Partisipan ini melibatkan subjek dari siswa sekolah dasar di kelas tinggi yaitu kelas V dengan uji individu 10 orang, kelompok kecil 20 orang, dan kelompok besar 40 orang dengan jumlah semua 70 orang. Melibatkan satu orang validator yang ahli dalam media dan materi tentang Pancasila. Penelitian dilaksanakan dalam rentang waktu Februari hingga April, yang mencakup proses pengembangan, implementasi, dan evaluasi produk pembelajaran. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah angket validasi ahli dan angket respon siswa. Melalui proses ini, diharapkan dapat dievaluasi secara menyeluruh kelayakan dan efektivitas media video animasi sebagai alat pembelajaran dalam memfasilitasi pemahaman dan penginternalisasian nilai-nilai Pancasila pada siswa sekolah dasar. Dengan melibatkan berbagai jenis partisipan, seperti siswa dari berbagai tingkat kelompok (individu, kelompok kecil, dan kelompok besar) serta seorang validator yang ahli dalam media dan materi tentang Pancasila, penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih holistik tentang keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Evaluasi dari sudut pandang ahli dan respon langsung dari siswa akan memberikan wawasan yang berharga tentang kekuatan dan kelemahan dari video animasi sebagai alat pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

ANALISIS MASALAH

Pendidikan Pancasila di tingkat Sekolah Dasar memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai luhur bagi generasi muda Indonesia. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik perhatian siswa. Salah satu pendekatan yang menjanjikan adalah pengembangan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi, seperti video animasi yang memadukan kecerdasan visual dengan konten edukatif. Pendidikan Pancasila mengajarkan prinsip moral yang sesuai dengan karakteristik bangsa Indonesia. Selain itu, aspek kejujuran secara khusus ditekankan dalam kurikulum pada kompetensi inti kedua, yaitu memahami dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, sopan, serta memiliki kepedulian (gotong royong, kerjasama, toleransi, kedamaian), bertanggung jawab, responsif, dan proaktif dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan tahap perkembangan anak di berbagai lingkungan, termasuk keluarga, sekolah, masyarakat, serta alam sekitar, baik di tingkat lokal, nasional, regional, maupun internasional.

Pranata (2011) menjelaskan bahwa karakteristik anak yang memiliki kecenderungan egois adalah sebagai berikut:

1. Bertindak keras kepala. Individu yang egois biasanya bersikeras untuk memenangkan dirinya sendiri dan enggan mendengarkan pendapat orang lain. Baginya, pendapatnya sendiri dianggap sebagai yang paling benar dan harus diikuti oleh orang lain. Bahkan jika terjadi kesalahan, dia tetap akan mempertahankan pandangannya sebagai kebenaran.
2. Mudah terpancing emosi. Orang yang cenderung egois seringkali mudah terpancing emosi negatif terutama ketika keinginannya tidak terpenuhi. Hal-hal kecil pun bisa memicu kemarahannya, misalnya jika orang lain tidak memperhatikannya saat berbicara.
3. Sifat pemberontak. Individu dengan perilaku egois sulit diatur oleh orang lain. Jika memiliki keinginan yang besar, dia tidak ragu untuk melanggar aturan demi mencapai tujuannya.
4. Kerinduan akan perhatian. Orang yang egois cenderung sangat memusatkan perhatian pada dirinya sendiri, menginginkan perhatian dari orang lain secara berlebihan. Mereka tidak puas dengan perhatian biasa-biasa saja dan ingin semua orang hanya memperhatikan mereka saja, selalu ingin menjadi pusat perhatian dan menganggap dirinya sebagai yang paling berharga. Mereka tidak memedulikan perasaan orang lain dan terkadang kurang bersikap humanis dalam memperlakukan orang lain.

Mangunhardjana (Sutirna, 2013) mengemukakan bahwa dampak perilaku egoistik pada anak meliputi kemungkinan anak tersebut mengarahkan dirinya menuju pandangan yang sempit, mendorongnya menjadi individu yang rakus dan serakah karena kepentingan pribadinya tidak terbatas, menggunakan orang lain sebagai alat atau objek untuk memenuhi kepentingannya sendiri, membuatnya terlalu fokus pada diri dan kepentingannya sendiri, serta dapat mengurangi nilai-nilai kepatuhan, kepedulian, dan rasa kebersamaan. Selain itu, perilaku egoistik juga dapat membuat anak sulit berempati terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain. Mereka cenderung kurang memperhatikan atau menghargai perspektif dan pengalaman orang lain, sehingga kesulitan untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara empatik. Hal ini dapat mengakibatkan terjadinya konflik interpersonal dan ketidakharmonisan dalam hubungan antarindividu. Lebih jauh lagi, perilaku egoistik juga dapat menghambat rasa kepedulian terhadap kepentingan bersama dan kebersamaan. Anak yang terlalu fokus pada dirinya sendiri mungkin tidak memiliki motivasi untuk membantu atau mendukung orang lain, bahkan dalam situasi yang membutuhkan kerjasama dan solidaritas. Akibatnya, hal ini dapat merusak ikatan sosial dan mengurangi rasa

saling percaya dalam komunitas. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan orang tua untuk membimbing anak-anak dalam mengatasi perilaku egoistik dan memperkuat nilai-nilai kepatuhan, kepedulian, serta rasa kebersamaan dalam interaksi sosial mereka.

Penelitian ini mengembangkan media video animasi yang berjudul “Menemukan Arti Persahabatan” dalam upaya menyampaikan pesan moral dan mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak tentang masalah egoisme pada anak sekolah dasar. Berdasarkan penelitian, hasil pengembangan ini dilakukan di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Sumedang dan diberikan pada siswa kelas tinggi yaitu kelas V dengan uji individu 10 siswa, kelompok kecil 20 siswa, dan kelompok besar 40 siswa. Dari hasil uji coba ini, terlihat bahwa media video animasi ini dapat diterima dengan baik oleh siswa dalam berbagai konteks pembelajaran, baik secara individu maupun dalam kelompok, serta mampu menyampaikan pesan-pesan moral dengan efektif. Diharapkan bahwa penggunaan media ini dapat membantu mengurangi perilaku egoisme dan meningkatkan pemahaman serta pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari siswa. Selain itu, penggunaan media video animasi juga memberikan variasi dalam metode pembelajaran, yang dapat memenuhi kebutuhan belajar yang beragam dari siswa. Video animasi menawarkan pengalaman belajar yang menarik dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil pengembangan media video animasi ini memberikan kontribusi positif dalam upaya pendidikan karakter dan pembelajaran nilai-nilai Pancasila di tingkat sekolah dasar. Diharapkan, penerapan media ini juga dapat menginspirasi pengembangan metode pembelajaran yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan pemahaman dan pengamalan nilai-nilai moral di kalangan anak-anak.

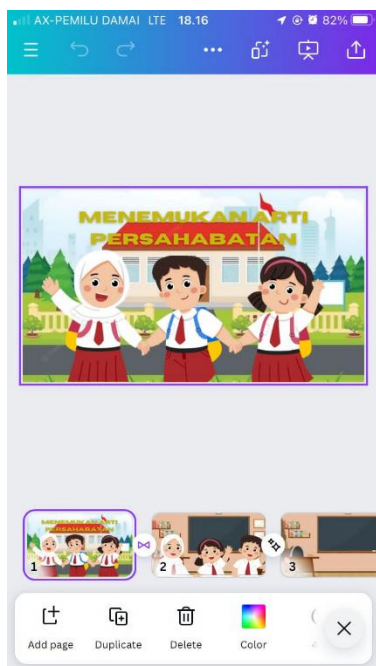
Masalah egoisme tidak hanya berpengaruh di lingkungan sekolah, tetapi juga pada perkembangan karakter anak-anak. Di era pendidikan saat ini, penting untuk mengajarkan nilai-nilai sosial seperti empati, kerjasama, dan menghargai orang lain. Pengembangan yang bertujuan untuk menangani egoisme dapat memperkuat pendidikan karakter di sekolah. Penggunaan video animasi sebagai alat pembelajaran menarik minat anak-anak dan membantu mereka memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah. Dengan adanya teknologi yang tersedia, para pembuat pendidikan dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Selain menyelesaikan masalah egoisme secara langsung, pengembangan ini juga bertujuan untuk membentuk karakter yang lebih baik pada anak-anak. Dengan kesadaran akan pentingnya mengatasi egoisme sejak usia dini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang lebih peduli, inklusif, berempati, dan berkontribusi positif dalam lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, pengembangan ini memiliki dampak jangka panjang dalam membentuk individu yang lebih baik dalam masyarakat. Penggunaan video animasi sebagai alat pembelajaran memiliki nilai tambah yang besar dalam proses pembelajaran. Video animasi cenderung menarik minat anak-anak dengan cara yang lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Mereka membantu anak-anak untuk memahami konsep yang kompleks dengan lebih mudah dan menyenangkan. Dengan teknologi yang semakin berkembang, para pendidik dapat memanfaatkannya untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Lebih dari sekadar menyelesaikan masalah egoisme secara langsung, pengembangan ini juga bertujuan untuk membentuk karakter yang lebih baik pada anak-anak. Dengan memberikan pemahaman yang mendalam tentang pentingnya mengatasi egoisme sejak usia dini, diharapkan anak-anak dapat tumbuh menjadi individu yang lebih peduli, inklusif, berempati, dan berkontribusi positif dalam lingkungan sosial mereka. Oleh karena itu, pengembangan ini memiliki dampak jangka panjang yang signifikan dalam membentuk individu yang lebih baik dan masyarakat yang lebih harmonis. Dengan memperkuat pendidikan karakter melalui pembelajaran yang inovatif dan berorientasi pada nilai, kita dapat menciptakan generasi yang lebih baik dan masa depan yang lebih cerah bagi bangsa dan negara.

Dalam video animasi yang dikembangkan oleh peneliti menunjukkan sikap egoisme yang dimiliki oleh anak tersebut yang sangat berpengaruh kepada teman sebayanya. Teman-temannya merasa kecewa dan tersisihkan karena sikap egoisme anak tersebut menghalangi kerjasama dan kolaborasi dalam tugas kelompok. Mereka mungkin merasa tidak dihargai atau dianggap tidak penting oleh anak tersebut, yang hanya fokus pada kepentingan dirinya sendiri. Sikap tersebut juga dapat menghasilkan ketegangan dan konflik di antara anggota kelompok, mengganggu suasana kerja sama yang seharusnya tercipta. Selain itu, sikap egois anak tersebut juga dapat merusak hubungan sosial dan persahabatan di antara teman-temannya, karena kurangnya perhatian dan empati terhadap orang lain. Ini menciptakan lingkungan yang tidak kondusif untuk belajar dan berkembang secara sosial, serta dapat merugikan bagi pembentukan karakter dan nilai-nilai solidaritas dalam kehidupan sosial anak-anak. Dengan demikian, dampak sikap egoisme anak dalam video animasi tersebut sangatlah signifikan, tidak hanya bagi hubungan antarpribadi di dalam kelompok, tetapi juga bagi pembelajaran nilai-nilai sosial dan kepribadian yang penting bagi perkembangan anak. Di sisi lain, dalam konteks sosial, sikap egois anak tersebut juga dapat merusak dinamika sosial dan hubungan antarindividu di dalam kelompok. Konflik antarpribadi yang muncul akibat egoisme dapat memicu ketegangan dan ketidakharmonisan di antara teman-teman sekelompok, yang pada gilirannya dapat mengganggu proses belajar dan pencapaian tujuan kelompok secara keseluruhan. Dengan demikian, dampak dari sikap egoisme anak dalam video animasi tidak hanya terbatas pada tingkat individual, tetapi juga meluas ke aspek sosial, emosional, dan psikologis dari lingkungan belajar anak. Hal ini menekankan pentingnya pendidikan nilai-nilai sosial, empati, dan kerjasama dalam membentuk karakter dan kepribadian yang positif pada anak-anak, sehingga mereka dapat tumbuh menjadi individu yang peduli, bertanggung jawab, dan berkontribusi positif dalam masyarakat.

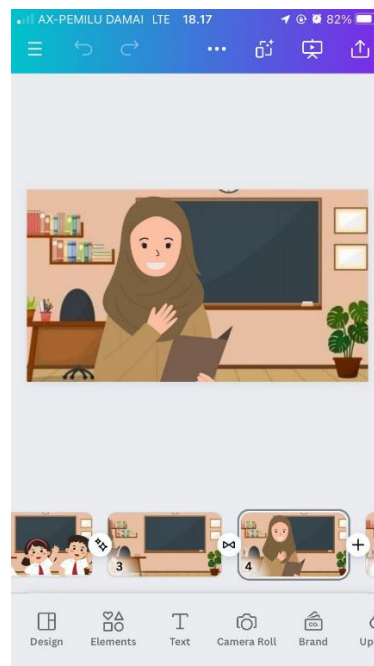
DESIGN

Pada tahap ini peneliti merancang produk awal yang disesuaikan dengan analisis materi yang telah dilakukan, pembuatan alur yang digunakan dalam membuat video animasi agar lebih terstruktur seperti menyusun materi, menyusun teks dan merumuskan tujuan pembelajaran. Aplikasi yang digunakan dalam proses pembuatan media pembelajaran video animasi ini yaitu *canva* dan *capcut*. Untuk meningkatkan kualitas dan daya tarik dari media pembelajaran ini, beberapa elemen tambahan juga ditambahkan. Misalnya, penambahan *background* untuk menciptakan suasana yang lebih hidup dan menarik, pemilihan animasi yang sesuai dengan konten dan tujuan pembelajaran, serta penyisipan efek visual yang menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa. Semua elemen tambahan ini ditujukan untuk membuat media pembelajaran lebih menarik dan menghibur, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi yang disampaikan. Adapun langkah-langkah pembuatan animasi sebagai berikut.

Hal pertama yang dilakukan dalam merancang produk ini yaitu membuat video animasi pada aplikasi *canva*, menyesuaikan dengan alur cerita yang telah dirancang dan terkonsep sebelumnya, seperti gambar 1 yaitu dengan memasukan elemen pendukung ke dalam video animasi.



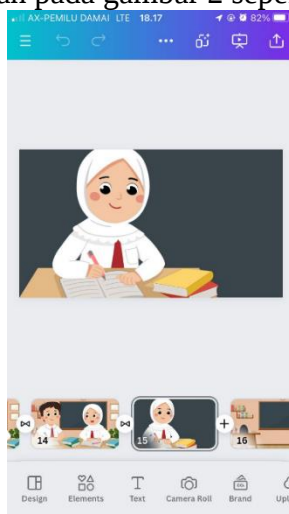
Gambar 1



Gambar 2

Gambar 1 dan Gambar 2 Pemilihan Elemen dengan Menggunakan Canva

Setelah memilih elemen visual seperti gambar anak sekolah dan guru serta background ruang kelas yang sesuai dengan alur cerita, peneliti juga melakukan penambahan teks pada video animasi. Teks digunakan untuk menampilkan judul di halaman awal video, sehingga memberikan pengantar yang jelas tentang materi yang akan disampaikan. Setelah memasukkan teks, langkah selanjutnya adalah memilih font teks yang dapat menyatu dengan tema atau elemen visual yang telah dipilih, sehingga menciptakan tampilan yang estetik dan konsisten. Pemilihan font teks dilakukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti kejelasan, kelegaan, dan keterbacaan teks, serta kesesuaian dengan gaya dan suasana yang diinginkan dalam video animasi. Font yang dipilih harus dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan daya tarik visual dari video animasi secara keseluruhan. Dengan demikian, penggunaan teks dalam video animasi tidak hanya sebagai sarana penyampaian informasi, tetapi juga sebagai elemen desain yang dapat meningkatkan kualitas estetika dan kesan keseluruhan dari media pembelajaran ini. Selanjutnya, menyesuaikan transisi animasi agar video tidak terlihat monoton, hal tersebut dapat dilakukan pada gambar 2 seperti berikut.



Gambar 2. Pemilihan Transisi Animasi

Pemilihan transisi seperti yang terlihat pada gambar 2 dapat mengubah elemen tersebut menjadi bergerak dan animasi yang bervariasi. Hal ini karena pemilihan transisi disesuaikan dengan keinginan agar proporsi animasi terlihat lebih pas dan terkonsep. Dengan memilih transisi yang tepat, perpindahan antara elemen-elemen visual dalam video animasi dapat dilakukan secara mulus dan menarik, menciptakan pengalaman visual yang lebih dinamis bagi pemirsa. Transisi yang dipilih harus mengikuti alur cerita dan mengkomunikasikan pesan yang ingin disampaikan, sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas dari video animasi secara keseluruhan. Dengan demikian, pemilihan transisi yang tepat merupakan salah satu langkah penting dalam menciptakan animasi yang menarik dan berkualitas.

DEVELOPMENT

Tahap pengembangan merupakan proses dimana suatu produk, proyek, atau sistem dikembangkan dari konseptualisasi hingga menjadi produk yang siap digunakan atau diluncurkan. Dalam penelitian ini digunakan angket dalam mengumpulkan data. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu angket validasi ahli dan angket respon siswa. Tujuan dari penggunaan angket tersebut yaitu untuk mengetahui bagaimana kualitas serta kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.

Setelah tahap desain selesai, dilakukan penyempurnaan produk dengan menambahkan audio berupa dialog antara guru dan siswa pada video animasi yang telah dibuat menggunakan aplikasi *Canva*. Proses penambahan audio dilanjutkan dengan menggunakan aplikasi *CapCut*. Dalam proses ini, audio ditambahkan secara langsung ke video animasi dan menggunakan suara rekaman asli yang dibuat oleh peneliti. Dengan menambahkan audio berupa dialog antara guru dan siswa, diharapkan pesan yang disampaikan dalam video animasi dapat lebih mudah dipahami dan diserap oleh pemirsa. Selain itu, audio juga dapat menambah dimensi kehidupan pada animasi, menciptakan suasana belajar yang lebih realistis dan menarik bagi pemirsa. Dengan demikian, penambahan audio merupakan langkah penting dalam memperkaya kualitas dan pengalaman dari media pembelajaran video animasi ini. Proses penambahan audio pada video animasi dapat dilihat seperti gambar 3 berikut.



Gambar 4. Proses Penambahan Audio pada Video Animasi dengan Menggunakan Aplikasi Capcut.

Setelah membuat alur video animasi pada aplikasi *canva*, maka dilanjutkan proses penambahan audio berupa diaolog antara guru dan siswa. Proses penambahan audio pada video animasi dilakukan dengan menggunakan aplikasi *capcut*. Selanjutnya, untuk menciptakan suasana dalam video, maka ditambahkan *backsound* yang sesuai dengan suasana dalam kelas

untuk hasil video lebih menarik. Sumber *backsound* didapatkan dari youtube serta di unduh menggunakan *website Y2matedownloader*. Penyesuaian audio serta *backsound* dilakukan dengan cara mengatur volume yang digunakan, pada tahapan ini audio lebih besar daripada *backsound*. Hal tersebut dilakukan agar materi dapat didengar oleh peserta didik dengan jelas, karena pada dasarnya penambahan *backsound* dilakukan untuk menghidupkan suasana pada video.

Pengembangan produk ini kemudian diaudit oleh ahli di bidang Pendidikan Pancasila setelah melalui tahapan validasi oleh validator yang melibatkan ahli media dan ahli materi. Langkah ini bertujuan untuk memastikan bahwa materi dan media pembelajaran yang disajikan dalam bentuk video animasi memenuhi standar kualitas yang ditetapkan serta sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan Pancasila yang berlaku. Hasil dari proses validasi ini akan menjadi dasar untuk memastikan bahwa produk yang dikembangkan memiliki nilai edukatif yang baik dan mampu efektif dalam menyampaikan pesan moral serta nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak di tingkat pendidikan dasar.

Berikut tabel 1 menunjukkan hasil validasi yang diperoleh oleh peneliti mengenai video animasi yang peneliti kembangkan.

Interval Presentase	Kriteria	Kesimpulan
81 % - 100 %	Sangat Layak	Materi layak digunakan tanpa revisi (✓)
61 % - 80%	Layak	Materi layak digunakan dengan revisi ()
41 % - 60%	Cukup Layak	Materi tidak layak digunakan ()
21 % - 40 %	Tidak Layak	
0 % - 20 %	Sangat Kurang Layak	

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Materi dan Ahli Media

Berdasarkan hasil validasi yang peneliti dapatkan dari ahli media dan materi, produk video pembelajaran berupa video animasi yang peneliti kembangkan memperoleh nilai validasi dengan persentase 80%. Mengacu pada hasil validasi, maka dapat disimpulkan bahwa video animasi yang peneliti kembangkan masuk dalam kategori layak.

IMPLEMENTASI

Tahap implementasi merupakan langkah penerapan produk dari produk yang dikembangkan. Lalu implementasi dilakukan dengan uji coba produk yang sudah selesai dibuat. Uji coba dilakukan dengan dua cara yaitu menggunakan uji validasi ahli media dan angket respon siswa (Uji coba perorangan, Uji coba kelompok kecil, Uji coba kelompok besar) , sebanyak 70 siswa di salah satu sekolah dasar yang berada di Kabupaten Sumedang. Tahap implementasi memainkan peran penting dalam proses pengembangan produk, karena inilah saat produk yang telah dirancang dan dikembangkan akan diperkenalkan ke lingkungan pembelajaran sesungguhnya. Dalam konteks pengembangan video animasi untuk pembelajaran Pancasila, tahap implementasi melibatkan uji coba produk yang telah selesai dibuat. Proses uji coba dilakukan dengan cermat dan terstruktur untuk memastikan bahwa video animasi tersebut dapat digunakan secara efektif dalam lingkungan pendidikan.

Pertama, uji coba dilakukan dengan menggunakan uji validasi ahli media. Para ahli media akan mengevaluasi aspek-aspek teknis dari video animasi, termasuk kualitas visual, kesesuaian dengan tema, serta keberlanjutan alur cerita. Feedback dari ahli media akan membantu memperbaiki dan menyempurnakan aspek teknis dari video animasi sebelum diimplementasikan

lebih lanjut. Selanjutnya, uji coba dilanjutkan dengan penggunaan angket respon siswa. Angket ini disebarakan kepada siswa secara bertahap, meliputi uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar. Dengan melibatkan berbagai tahap uji coba dan ukuran sampel yang beragam, penelitian ini memastikan bahwa respons siswa terhadap video animasi dapat diukur secara komprehensif.

EVALUATION

Untuk menguatkan pengembangan media video animasi ini, dilakukan uji validasi kepada ahli media dan uji angket respon siswa yang terdiri dari 70 siswa sekolah dasar yang ada di Kabupaten Sumedang.

Untuk dapat mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik terhadap media video animasi yang telah dilakukan penghitungan oleh validator sehingga menghasilkan skor. Penilaian yang digunakan dalam pengembangan video animasi ini dengan cara uji validasi dan angket respon siswa, 81% - 100% *Kriteria Sangat Layak* 61% - 80%* Kriteria Layak* 41% - 60%*Kriteria Cukup Layak* 21% - 40%*Kriteria Tidak Layak* 0% - 20 %*Kriteria Sangat Kurang Layak*

Berikut Hasil Uji Validasi Ahli dan Angket Respon Siswa

Uji Coba	Persentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	91,46 %	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	92,89 %	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	89,66 %	Sangat Layak

4. KESIMPULAN

Pentingnya Pendidikan yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila di tingkat sekolah dasar. Pendidikan Pancasila mempunyai tujuan untuk memberikan anak bangsa prinsip-prinsip moral dan sosial termasuk gotong royong, keadilan, dan persatuan. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan Pancasila di tingkat sekolah dasar adalah mengatasi sikap egois pada anak-anak yang sering muncul karena kurangnya empati dan kerjasama. Peneliti Mengembangkan Video Animasi ini untuk memotivasi dan menjadikan sebuah media pembelajaran inovatif untuk memberikan edukasi yang berkaitan dengan nilai-nilai Pancasila.

Metode pengembangan yang digunakan dalam artikel ini adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Penelitian ini melibatkan partisipan dari siswa kelas V di sekolah dasar di Kabupaten Sumedang dengan jumlah 70 siswa, termasuk uji individu, kelompok kecil, dan kelompok besar. Melibatkan ahli media dan materi untuk validasi, penelitian ini menyusun produk video animasi agar membuat efektif dalam menyampaikan pesan moral dan mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada anak-anak. Proses pembuatan video animasi mencakup penggunaan aplikasi Canva dan CapCut, serta penambahan elemen visual, teks, audio, dan transisi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hasil validasi menunjukkan bahwa produk video animasi mencapai persentase 80%, masuk dalam kategori "layak." Uji coba pada siswa menunjukkan persentase yang tinggi, dengan uji coba perorangan 91,46%, uji coba kelompok kecil 92,89%, dan uji coba kelompok besar 89,66%, semua berada pada kategori "sangat layak." Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berupa video animasi dapat digunakan secara efektif untuk mengajarkan nilai-nilai

Pancasila dan mengurangi perilaku egois pada anak sekolah dasar. Melalui pendekatan yang inovatif dan interaktif, penggunaan video animasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dan memberikan pengalaman pembelajaran yang menarik serta relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian ini menyarankan penggunaan metode pembelajaran yang kreatif dan terintegrasi untuk mencapai tujuan pendidikan Pancasila dan membentuk karakter siswa sejak dini, dengan fokus pada nilai-nilai moral dan sosial yang penting dalam perkembangan mereka sebagai individu dan anggota masyarakat.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(1), 72-75.
- Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Bermuatan Nilai-nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 6(3).
- Mulyadi, Y. B. (2019). Pendekatan Psikologi Keluarga Terhadap Sikap dan Perilaku Egoistik Anak. *DUNIA ANAK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(2), 13-24
- Muslichah, M., Mahardhani, A. J., Azzahra, A. F. N., Safitri, D. E. C., Hardiansyah, H., Amala, I. A., & Nabila, S. N. (2021). Pemanfaatan Video Pembelajaran dengan Mengintegrasikan Profil Pelajar Pancasila Melalui Pembelajaran Jarak Jauh pada Program Kampus Mengajar di SD Negeri Jatimulyo 02 Kota Malang. *Jurnal Kiprah*, 9(2), 90-99.
- Novitasari, S. (2023). Pemahaman Nilai-Nilai Pancasila sebagai Upaya Memperkuat Persatuan dan Kesatuan Bangsa. Universitas Sebelas Maret, May.
- Pemanfaatan Teknologi RFID Untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D).
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan.
- Sa'diyah, M. K., & Dewi, D. A. (2022). Penanaman Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 9940-9945.
- SAMFYKY Abd Rahman, B. P. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1).
- Shopuro, D., & Sukasih, S. (2023).
- Utami, W. Z. S. (2020). Hubungan Antara Pola Asuh Otoriter dengan Sikap Egois Pada Siswa. *Transformasi: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan Non Formal Informal*, 6(2).
- Wuryanti, U., & Kartowagiran, B. (2016). Pengembangan media video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan karakter kerja keras siswa sekolah dasar.