



## PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI 2D UNTUK MENGEDUKASI PENGARUH TEMAN SEBAYA TERHADAP PEMBELAJARAN PPKN

Adi Rangga Nugraha<sup>1</sup>, Evie Fatimah Az Zahra<sup>2</sup>, Maharany Nurhimmah Suci<sup>3</sup>,

Rizky Miftah Khoiri<sup>4</sup>, Rana Gustiana Nugraha<sup>\*5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Sumedang

---

### Article Info

#### Article history:

Submitted : 07/05/2024

Accepted : 30/05/2024

Published : 10/09/2024

---

#### Keywords:

Development

Animated videos

Education

Peer influence

---

### ABSTRACT

In learning activities, the role of peers has quite a significant influence. So there is a need for collaborative learning activities so that there are no disputes between peers. Therefore, the development of this product aims to educate elementary school students in improving their character so they can collaborate in learning. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE approach. The design stage produces a 2D video using the Canva application, Adobe Premiere Pro, Adobe, Photoshop, accompanied by material about the influence of peers in learning activities, and video images. This product development was followed by validation by material and media experts. Furthermore, implementation was carried out through high-class trials showing excellent media quality. The evaluation confirmed the validity and suitability of animated videos as learning media suitable for use in elementary schools with material approval levels reaching 90.12% in individual groups of 10 students, 90.88% in small groups of 20 students, and 89.36% in large group of 40 students. The results of this research contribute to the development of 2D learning media.

---

### Corresponding Author:

Rana Gustiana Nugraha,

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Universitas Pendidikan Indonesia,

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

E-mail: [ranaagustian@upi.edu](mailto:ranaagustian@upi.edu)

---

### How to Cite:

Nugraha, A. R., Az Zahra, E. F., Suci, M. N., Khoiri, R. M., Nugraha, R. G. (2024). *Pengembangan Video Animasi 2D Untuk Mengedukasi Pengaruh Teman Sebaya Terhadap Pembelajaran PPKN*. *Khazanah Pendidikan-Jurnal Ilmiah Kependidikan (JIK)*, 18 (2), 272-284



## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah kegiatan untuk membangun potensi peserta didik serta untuk mewujudkan suasana belajar yang melibatkan peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran, hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk memiliki pengetahuan dalam spiritual keagamaan, pengembangan diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, Masyarakat, dan bangsa (dalam UU RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Selain itu tujuan Pendidikan pada dasarnya adalah untuk mendorong khalayak dalam mengembangkan potensi dirinya untuk mampu menghadapi perubahan dengan seiring berkembangnya zaman terutama menghadapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Menurut Degeng (dalam Parmiti 2014:5) "Pembelajaran didefinisikan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa". Dalam dunia Pendidikan juga tentunya pemerintah menuntut untuk memanfaatkan kemajuan teknologi dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran tentunya guru sebagai pendidik melakukan berbagai upaya untuk meningkatkan interaksi antar peserta didiknya. Dengan seiringnya perkembangan teknologi di abad 21 ini, sistem pendidikan juga ikut berkembang sehingga sistem pembelajaran saat ini sudah berbasis teknologi. Para pengambil kebijakan pendidikan di seluruh dunia pun tidak terkecuali dalam melakukan berbagai upaya untuk membangun generasi pelajar yang mengerti akan teknologi dan memiliki karakter yang baik dalam berinteraksi dengan orang lain. Dalam kegiatan pembelajaran saat ini, para guru pasti dituntut untuk bisa menyiapkan media pembelajaran yang dapat mendukung berlangsungnya kegiatan pembelajaran di kelas.

Menurut AECT (dalam Arsyad 2009:3), media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Johari (dalam Mahmudah dan Yudha, 2013) berpendapat bahwa media pembelajaran sangat baik manfaatnya untuk siswa karena menambah pengetahuan serta dapat menumbuhkan semangat belajar siswa.

Kegiatan pembelajaran di sekolah dasar terkadang ada beberapa materi pembelajaran yang bersifat abstrak, sehingga terkadang peserta didik bingung untuk memahami maksud yang disampaikan. Oleh karena itu, diperlukan alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak tersebut. Salah satunya adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran dapat memudahkan peserta didik dalam memahami maksud dari materi pembelajaran, selain itu disatu sisi guru diharuskan bersifat kreatif dan inovatif dalam penggunaan media pembelajaran, karena guru adalah salah satu faktor keberhasilan dalam peserta didik mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn) ialah mata pelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan warga negara baik dari keterampilan, pengetahuan, ataupun sikapnya. Tujuan mata pelajaran PPKn ini untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara di setiap masyarakat, salah satu caranya dengan meningkatkan pemahaman terkait nilai-nilai Pancasila. Pancasila merupakan sebuah sistem dan di dalam sistem tersebut termuat nilai-nilai Pancasila yang tidak bisa dipisahkan karena saling berhubungan (Saparyanto et al., 2018). Keterlibatan siswa sebagai warga negara sangat penting untuk penguatan nilai Pancasila dalam keseharian yang berkaitan dengan nilai-nilai tersebut. Indikator peserta didik telah memahami nilai-nilai Pancasila bisa terlihat dari hasil belajarnya (Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G., 2023).

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada SD Negeri yang berdomisili di kota Sumedang pada tahun ajaran semester genap dan juga pada analisis kebutuhan dilakukan dengan memperhatikan dan mewawancarai salah satu peserta didik Sekolah Dasar. Hasil analisis kebutuhan bahwa karakter yang dimiliki peserta didik ketika berinteraksi dengan temannya mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya yang dapat menyebabkan

rendahnya hasil belajar (Simanjuntak, S. S., 2022). Permasalahan ini mungkin terjadi ketika peserta didik yang mempunyai pengaruh terhadap media sosial. Penggunaan media sosial sangat berdampak kepada pertumbuhan karakter peserta didik. Perkembangan yang sangat pesat terhadap teknologi mengakibatkan guru dan orang tua cukup kesulitan dalam mengatur dan membatasi konsumsi peserta didik Sekolah Dasar terhadap tontonan di media sosial, hal ini dikarenakan kebanyakan orang tua dan guru masih kurang dalam pemahaman terhadap teknologi. Penggunaan teknologi secara berlebihan dapat mengakibatkan kecanduan terhadap peserta didik. Hal ini dapat berdampak kepada hasil pembelajaran atau nilai yang didapatkan oleh peserta didik. Sebagian besar peserta didik mendapatkan nilai yang masih dibawah KKM dan kurangnya minat belajar peserta didik dengan kegiatan pembelajaran secara konvensional.

Dalam kegiatan pembelajaran tentunya peserta didik seringkali mendapatkan pengaruh, tidak hanya dari teknologi, melainkan dari teman sebayanya yang memberikan pengaruh sehingga konsentrasi belajar peserta didik jadi terganggu. Konsentrasi tentunya aspek penting yang harus dijaga guru dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat menggunakan berbagai metode mengajar untuk menjaga suasana pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi dengan sangat baik.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam membentuk karakter peserta didik. Pemilihan media pembelajaran tentunya harus didasarkan kepada gaya belajar yang efektif bagi peserta didik. Selain itu, isi materi dari media pembelajaran juga harus menonjolkan pembentukan karakter peserta didik dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Maka diperlukan sumber belajar yang lebih efektif untuk menyiasati permasalahan tersebut. Sumber belajar yang dapat menyiasati permasalahan tersebut adalah dengan pembuatan video pembelajaran yang dapat menyajikan sebagai edukasi bagi peserta didik, karena video pembelajaran mampu menampilkan konsep secara nyata, dan mampu memicu konsentrasi peserta didik kepada materi yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik, 1989). Media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Suprpto dkk).

Dalam Pendidikan interaksi sosial ditujukan untuk meningkatkan karakter peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pembelajaran interaksi sosial menekankan pada adanya hubungan antar peserta didik. Tujuan pembelajaran interaksi sosial menitikberatkan bagaimana peserta didik dapat memahami kebersamaan dan mengerti kehidupan bersama di lingkungan sekolah. Setiap peserta didik tidak bisa memisahkan dirinya dari interaksi dengan orang lain.

Dalam meningkatkan interaksi peserta didik ada berbagai cara, salah satunya dapat dilakukan melalui penggunaan media belajar berupa video animasi 2D. Sebagai penyelenggara pendidikan pentingnya untuk menciptakan lingkungan belajar yang memberikan dorongan kepada peserta didik untuk bersosialisasi melalui upaya peningkatan interaksi antar peserta didik. Interaksi merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik untuk membantu peserta didik dalam berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran dengan teman sebayanya. Dengan adanya video animasi 2D ini, peserta didik akan mengerti dan memahami makna hubungan interaksi sosial antar peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah untuk mengetahui media pembelajaran berupa video animasi 2D dapat meningkatkan kemampuan berinteraksi peserta didik dengan teman sebayanya di SD Negeri yang berdomisili di Kabupaten Sumedang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan interaksi peserta didik di SD Negeri yang berdomisili di Kabupaten Sumedang dengan penerapan media pembelajaran animasi 2D.

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui sebagai berikut: (1) meningkatkan interaksi peserta didik di SD Negeri yang berdomisili di Kabupaten Sumedang dengan penerapan

media pembelajaran animasi 2D, (2) mengukur proses pengembangan video animasi 2D pada pengaruh teman sebaya terhadap materi nilai-nilai pancasila, (3) mengukur kelayakan video animasi 2D pada materi nilai-nilai pancasila, (4) respon peserta didik terhadap video animasi 2D pada materi nilai-nilai pancasila, dan (5) mengetahui hasil belajar peserta didik menggunakan video animasi 2D pada materi nilai-nilai pancasila. Penelitian berikut diharapkan bisa membantu peserta didik untuk mengikuti pembelajaran pada materi nilai-nilai pancasila dengan baik dan meningkatkan hasil belajarnya sehingga di atas KKM. Bagi guru, penelitian berikut diharapkan bisa membantu menambah pengetahuan dalam memilih media pembelajaran yang tepat saat proses pembelajaran. Bagi kepala sekolah, penelitian berikut diharapkan bisa memberikan alternatif untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran yang lebih efisien.

## 2. METODE

Jenis penelitian menggunakan jenis penelitian R&D (Research and Development) dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Penelitian dilaksanakan di kelas IV di SD Negeri yang berdomisili di Kab. Sumedang. Adapun subjek penelitian ini secara keseluruhan berjumlah 70 peserta didik terdiri dari kelompok perorangan sebanyak 10 peserta didik, pada kelompok kecil sebanyak 20 peserta, dan pada kelompok besar sebanyak 40 peserta didik. Dalam pengertiannya, R&D (Research and Development) merupakan metode yang digunakan untuk menguji keefektifan dan mengembangkan suatu produk (Sugiyono, 2022). Mengembangkan produk berarti membuat suatu produk (sehingga membuat lebih efektif, efisien, serta praktis) atau bisa pula membuat suatu produk yang belum pernah ada. Dengan ketujuh fase, peneliti memakai model pengembangan borg and gall yang dipadatkan sesuai dengan kebutuhan penelitian, diantaranya 1) studi pendahuluan, 2) desain produk, 3) validasi ahli, 4) uji coba terbatas, 5) uji coba luas, 6) revisi produk, dan 7) produk akhir.

Berdasarkan library research yang dilakukan oleh peneliti diperoleh informasi sebagai berikut pada tahun 1960-an, metode R&D (juga ditulis sebagai R+D dan R'n'D) atau kita sebut Research and Technological Development (RTD) di Eropa, menjadi pendekatan dominan di bidang pembangunan dalam teknologi dan investasi dalam bisnis. Ini mengacu pada kegiatan untuk inovasi oleh institusi atau perusahaan untuk mengembangkan atau meningkatkan produk atau layanan mereka yang sudah ada. Tujuannya adalah untuk memaksimalkan pemahaman manusia dalam rangka meningkatkan masyarakat secara keseluruhan. Kegiatan tersebut adalah bervariasi dan berbeda antara satu perusahaan dengan perusahaan lainnya. Namun, terlepas dari perbedaan, metode ini mendapat perhatian dari bidang lain karena linearitasnya dan berubah menjadi default model untuk inovasi.

Seiring dengan kemajuan dunia pendidikan metode penelitian dan pengembangan ini mulai digunakan pada tahun 1980-an. Metode penelitian dan pengembangan yang digunakan di bidang pendidikan diciptakan oleh Borg dan Gall. Metode ini diterapkan dalam proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 1983 dalam Gustiani, 2019). Hal ini juga berkaitan dengan perkembangan penelitian berorientasi produk yang digunakan dalam pendidikan (Borg & Gall, 2003 dalam Gustiani, 2019) dan peningkatan mutu pendidikan yang dikaitkan dengan program evaluasi dalam ranah pendidikan (Gall Fall & Borg, 2007, Gustiani, 2019). Selain itu, Gay (1992 dalam Gustiani, 2019) juga berpendapat bahwa R&D tidak hanya untuk mengevaluasi teori dalam pendidikan tetapi terutama untuk mengembangkan produk yang efektif untuk sekolah khusus program seperti bahan dan media belajar mengajar.

Teknik pengumpulan data melalui angket validasi ahli dan respon peserta didik. Angket validasi ahli dan respon peserta didik merupakan tahapan untuk memvalidasi hasil produk oleh ahli media kemudian produk disebar ke sekolah dasar di daerah Sumedang untuk mengambil data respon peserta didik. Analisis data kuantitatif dengan cara menghitung jumlah persentase

hasil dari validasi. Dan menghitung jumlah respon peserta didik terhadap seberapa banyak peserta didik yang menyukai video animasi 2D ini.

Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (analysis), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation) dan evaluasi Model ADDIE terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis dan tidak bisa diurutkan secara acak. Kelima tahap atau langkah ini sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini mudah dipahami dan diaplikasikan.

Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini adalah ADDIE Model. Subjek coba pada tahap ini adalah satu orang ahli isi mata kuliah, satu orang ahli desain pembelajaran, dan satu orang ahli media pembelajaran. Ahli isi mata kuliah dalam penelitian pengembangan ini adalah Prof. Dr. I Wayan Santyasa, M.Si. Beliau adalah seorang pakar pendidikan, peneliti, dan dosen pada Jurusan Pendidikan Fisika Undiksha. Ahli desain dan media pembelajaran yang diminta kesediannya untuk me-review draf pengembangan paket pembelajaran adalah I Gde Wawan Sudatha, S.Pd., S.T., M.Pd. dan Dra. Ni Nyoman Parwati, M.Pd. Beliau adalah teknolog pembelajaran di Undiksha Singaraja.

Langkah-langkah model pengembangan ADDIE : a. Analisis (Analysis) Melakukan analisis kebutuhan materi animasi, karakteristik siswa, analisis perangkat lunak dan analisis spesifikasi. b. Desain (Design) Terdiri dari pembuatan storyboard animasi, penyusunan materi dan soal evaluasi, pembuatan latar belakang media (background), gambar dan tombol pada aplikasi. c. Pengembangan (Development) Terdiri dari pembuatan media animasi interaktif, validasi media dan revisi media. d. Penerapan (Implementation) Merupakan tahap uji coba media. e. Evaluasi (Evaluation) Melakukan perbaikan produk berdasarkan uji coba lapangan dan pembuatan produk akhir berupa CD-ROM Multimedia interaktif terhadap produk yang dikembangkan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian berikut diterapkan di SD Negeri yang berdomisili di Kabupaten Sumedang, pada peserta didik kelas IV dengan uji terbatas yang dilakukan di kelas sebanyak 70 orang. Menurut Sibero (Puspitasari, 2009:24), “kata animasi juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu”. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam gambar 2D. Sehingga karakter animasi secara dapat diartikan sebagai gambar yang memuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna dan spesial efek. Penciptaan video animasi 2D berdasarkan nilai-nilai Pancasila berkaitan dengan pedoman penelitian dan pengembangan memiliki tahapan sebagai berikut:



Fase-fase model pengembangan yang dibuat oleh Sibero menjadi dasar proses penelitian yang dipergunakan peneliti dalam studi pengembangan. Tahapan-tahapan dalam penelitian dimodifikasi untuk memenuhi kebutuhan peneliti. Tahapan penelitian dan pengembangan Sibero sering disederhanakan sesuai dengan tuntutan penelitian karena waktu dan sumber daya peneliti yang terbatas.

### **Studi Pendahuluan**

Proses pengembangan video animasi 2D pada materi nilai-nilai pancasila dimulai dengan studi pendahuluan, dalam tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan ke SD Negeri yang berdomisili di Sumedang terlebih dahulu terkait permasalahan terhadap penerapan nilai-nilai pancasila kemudian melakukan kajian literatur terkait solusi permasalahan terhadap penerapan nilai-nilai pancasila di kelas IV SD Negeri yang berdomisili di Sumedang. Hasil yang didapatkan dari kegiatan observasi ditemukan bahwa guru hanya memakai metode ceramah sehingga membuat suasana belajar di kelas menjadi kurang efektif. Memakai teknik ceramah dan tidak memanfaatkan media yang tersedia masih termasuk cara belajar mengajar yang konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan, ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran PPKn peserta didik terganggu konsentrasi belajarnya karena adanya pengaruh teman sebaya. Sehingga berdampak pada hasil belajar PPKn yang rendah pada materi nilai-nilai pancasila. Hal ini merupakan kurangnya penerapan nilai-nilai pancasila pada karakter peserta didik.

Sebagian peserta didik pada saat pembelajaran berkelompok masih memilih-milih untuk teman sekelompoknya, sehingga ada sebagian peserta didik yang merasa dikucilkan. Hal ini mencerminkan bahwa siswa kelas IV membutuhkan edukasi terhadap penerapan nilai-nilai pancasila dalam proses belajarnya. Berdasarkan hasil dari tahap studi pendahuluan bahwa siswa kelas IV SD Negeri yang berdomisili di Sumedang membutuhkan media belajar yang efektif serta merangsang keterlibatan dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menerapkan nilai-nilai pancasila.

Penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam permasalahan ini. Guru memerlukan media pembelajaran yang cocok untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam nilai-nilai yang terdapat dalam pancasila. Pesan yang terkandung dalam nilai-nilai pancasila tentunya kebanyakan bersifat abstrak. Video animasi 2D adalah salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan guru sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran. Video animasi ini dapat berupa pesesan atau edukasi bagi peserta didik tentunya dalam berinteraksi dengan teman sebayanya.

Kasus yang terjadi di SD Negeri yang berdomisili di Kabupaten Sumedang ini adalah masih banyaknya siswa yang memilih-milih dalam pembelajaran yang bersifat kolaborasi. Pembelajaran kolaborasi tentunya bertujuan agar peserta didik dapat membangun kerjasama dengan teman-temannya dan dapat bergaul dengan teman sekelas lainnya. Dalam sila ke-5 pancasila yang mengandung pesan bahwa masyarakat Indonesia harus bersikap adil kepada orang lain dengan cara tidak membedakan Suku, Agama, Ras, dan Antar golongan (SARA). Maka dari itu penanaman sila ini dapat diterapkan sejak dini, dengan memadukan dalam pendidikan yang terjadi di tingkat sekolah dasar.

Video animasi 2D yang digunakan dapat berupa edukasi yang memberikan pemahaman terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila, tentunya tidak hanya sila ke-5 saja yang disampaikan, tetapi semua nilai-nilai sila pancasila dapat disampaikan dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis teknologi ini.

### **Rancangan Media Video Animasi 2D**

Draf pengembangan video animasi 2D untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai pancasila ini disusun berdasarkan hasil dari studi pendahuluan dan dikembangkan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum merdeka dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Gambar 2 memperlihatkan tahapan pembuatan desain produk animasi 2D.



**Gambar 2. Tahapan Pembuatan Video Animasi 2D**

Langkah-langkah pembuatan desain produk video animasi 2D terbagi menjadi beberapa tahapan, diantaranya:

- 1) Menentukan konsep (Concept), pada tahap ini merupakan pemilihan ide-ide yang akan dikembangkan mengenai topik pembahasan tentang edukasi terhadap teman sebaya.
- 2) Desain (Design), pada tahap ini merupakan penentuan seperti apa animasi yang akan digunakan.
- 3) Pengumpulan bahan (Material Collecting), bahan yang dikumpulkan berupa gambar, teks, audio rekaman, dan gambar pendukung. Sebagian besar gambar diedit menggunakan software adobe photoshop, dan canva. Untuk rekaman menggunakan rekaman handphone.
- 4) Pembuatan (assembly), tahap ini merupakan tahap perancangan, yang dimana bahan yang telah dikumpulkan dan dibuat pada tahap sebelumnya akan dimasukkan kedalam software adobe premiere pro untuk diedit dan diolah menjadi sebuah animasi 2D.
- 5) Pengujian (testing), pada tahap ini pengujian dilakukan oleh penguji terhadap video yang sudah dibuat. Sebelumnya video telah diupload ke google drive, kemudian link tersebut dikirimkan kepada penguji.
- 6) Distribusi (Distribution), tahap terakhir pada langkah-langkah ini adalah tahap pendistribusian. Pada tahap ini dilakukan penyebaran produk ke sebagian SD Negeri yang berdomisili di Sumedang.

Pemilihan media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Menurut Reiber (1994) bagian penting lain pada multimedia adalah animasi. Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Selain itu kata animasi juga berasal dari kata animastion yang berasal dari kata dasar to anime di dalam kamus Indonesia Inggris berarti menghidupkan. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan, menggerakkan benda mati. Suatu benda mati diberi dorongan, kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup atau hanya berkesan hidup.

Animasi 2D merupakan jenis animasi dalam bentuk dua dimensi dan hanya terlihat dari bagian depan, yang artinya animator membuat beberapa gambar berurutan yang digerakkan agar objek terlihat seperti nyata. Animasi 2D dibuat oleh animator untuk menghibur penonton, mulai dari anak kecil hingga orang dewasa (Defar, 2019). Penggunaan media pembelajaran ini tentunya dapat membantu guru pengajar untuk memudahkannya dalam menyampaikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak.

Pemahaman belajar adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini ia tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menjelaskan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil Keputusan Fitni (1999:92) bahwa belajar dengan pemahaman adalah proses belajar yang membawa siswa untuk mampu memahami sesuatu berdasarkan pada suasana atau keadaan dan masalah-masalah yang baru di hadapinya. Adapun indikator pemahaman belajar siswa yaitu: (1) siswa mampu menjelaskan secara verbal mengenai apa yang telah dipelajarinya, (2) siswa mampu memberikan contoh dari suatu konsep yang dipelajarinya, (3) siswa mampu mengemukakan pendapat dari suatu konsep yang dipelajarinya, (4) siswa mampu memberikan kesimpulan mengenai suatu konsep yang dipelajarinya. Indikator tersebut sejalan dengan Peraturan Dirjen Dikdasmen Nomor 506/C/Kep/PP/2004 (Kamal, 2013:1) indikator siswa memahami konsep pembelajaran yaitu:

(1) mampu menyatakan ulang suatu konsep, (2) mampu memberikan contoh dan bukan contoh dari suatu konsep, (3) mampu menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi, (4) mampu mengklasifikasikan objek menurut tertentu sesuai dengan konsepnya, (5) mampu mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup dari suatu konsep, (6) mampu mengaplikasikan konsep dalam pemecahan masalah. Jika di sekolah seorang siswa telah belajar menyelesaikan soal-soal hitungan (perkalian, penjumlahan, pengurangan, dan pembagian) Pada saat siswa itu berbelanja di luar sekolah, ia pun akan belajar memahami perhitungan untuk membeli barang-barang. Dengan demikian, pada belajar dengan pemahaman ini diperlukan kecermatan siswa untuk menyelesaikan kasus atau soal-soal baru melalui pemahamannya terhadap persoalan baru tersebut. Di bawah ini adalah beberapa sample video yang diambil dari Sebagian klip video:



**Gambar 3. Produk Video Animasi 2D**

Setelah produk video animasi 2D ini telah selesai dalam tahap pengembangan, kemudian dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap evaluasi, yaitu evaluasi oleh ahli isi mata pelajaran, ahli desain pembelajaran dan ahli media pembelajaran. Pada tahap ini video di upload ke link Google Drive yang telah disediakan.

#### **Validasi Ahli**

Tingkat ketepatan antara data yang diperoleh dari objek penelitian dan data yang peneliti sajikan dikenal sebagai validitas. Data yang valid ialah data yang “tidak menyimpang” dari data yang dinyatakan peneliti dan data yang dikumpulkan dari subjek yang diteliti (Sugiyono, 2013). Tahap validasi dalam penelitian berikut dengan melakukan proses penilaian oleh para ahli terhadap rancangan video animasi 2D yang telah dibuat oleh peneliti. Desain pengembangan video animasi 2D pada materi nilai-nilai pancasila ini divalidasi oleh seorang ahli yakni ahli materi dan ahli media yang asalnya dari dosen UPI Kampus Daerah Sumedang yang telah berpengalaman di bidangnya, seperti yang dikatakan oleh (Puspita et al., 2022) bahwa penelian harus berdasarkan fakta yang ada dengan mengetahui tanggapan secara lisan dan tulisan lewat lembar instrumen penilaian produk. Seorang Validasi ahli memeriksa keterbacaan, kualitas tulisan, maupun penerapan konten dalam video animasi 2D, dan kelayakan draf serta desain video animasi 2D yang dikembangkan oleh peneliti.

Hasil validasi ahli dan implementasi hasil dari peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi 2D mendapatkan hasil yang cukup memuaskan, sehingga memberikan dampak positif terhadap perubahan karakter peserta didik. Berdasarkan hasil Validasi ahli terhadap kelayakan video animasi 2D mendapatkan hasil validasi rata-rata 77,3%. Dengan penggunaan video animasi sebagai edukasi kepada peserta didik ternyata cukup

memberikan dampak yang baik bagi perubahan karakter peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari Tabel Hasil Validasi Ahli;

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Indikator Penilaian		Skala Penilaian			
		2	3	4	5
<b>Kelayakan Tampilan</b>					
Materi tercermin dalam akurasi pemilihan tampilan secara keseluruhan				√	
Ketepatan pemilihan font agar mudah dibaca				√	
Ukuran font yang tepat				√	
Kesesuaian komposisi warna pada aplikasi selaras dengan karakteristik siswa				√	
Kemenarikan pemilihan gambar agar menarik perhatian siswa			√		
Kemenarikan desain sesuai dengan karakteristik siswa				√	
<b>Kesesuaian Materi dengan Media</b>					
Kesesuaian gambar dengan materi				√	
Gambar yang dihadirkan memudahkan siswa dalam memahami materi.			√		
Gambar yang dihadirkan mengenalkan isi dari materi yang sedang dipelajari.			√		
<b>Kebahasaan</b>					
10.	Kejelasan kata yang diucapkan, sehingga percakapan mudah dipahami				√
11.	Kesesuaian penggunaan bahasa dengan tingkat perkembangan intelektual siswa			√	
<b>Kemudahan Penggunaan Media</b>					
12.	Media mempermudah siswa dalam proses belajar baik di sekolah maupun di rumah			√	
13.	Kegunaan media dalam memfasilitasi siswa untuk dapat aktif pada kegiatan pembelajaran			√	
14.	Media mudah diakses oleh siswa			√	
15.	Media dapat meningkatkan pemahaman			√	
<b>Jumlah</b>				58	

Komentar/saran	
Catatan	

Total skor maksimal :  $15 \times 5 = 75$   
 Nilai :  
 Nilai :  $\frac{\text{Jumlah nilai yang diperoleh}}{\text{Jumlah nilai keseluruhan}} \times 100\%$   
 : 77,3 %

Kriteria kelayakan secara deskriptif

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	

Data ini merupakan hasil validasi oleh validator dengan memperhatikan 15 indikator penilaian yang terdiri dari 4 aspek penilaian. Dengan memberikan penilaian berdasarkan data yang diberikan dalam lampiran dengan menggunakan kriteria sebagai berikut:

- 1 = Sangat Kurang Baik
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik
- 5 = Sangat Baik

Validasi ahli memberikan hasil 77,3% sebagai nilai dari kualitas dan efektifitas video oleh validator. Aspek penilaian dapat dilihat dalam tabel di atas dengan memperhatikan 4 aspek penilaian. Hal ini membuktikan bahwa video pembelajaran 2D dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan guru dalam menyampaikan pesan yang cukup sulit bila disampaikan dalam kegiatan pembelajaran. Namun ada beberapa aspek penilaian yang harus diperbaiki terhadap video agar memicu konsentrasi para peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan dalam video.

Media video animasi 2D ini memerlukan beberapa perbaikan dari segi desain karakter karena terlalu monoton sehingga peserta didik mudah jenuh ketika menyimak tayangan video. Selain itu penggunaan karakter animasi tentunya harus sejalan dan cocok terhadap pesan yang akan disampaikan. Karena penggunaan karakter yang menarik dan sesuai dengan pesan yang akan disampaikan, merupakan aspek penting yang harus diperhatikan. Karena aspek ini adalah kunci kesuksesan video telah dibuat, dan dapat memicu ketertarikan dari peserta didik kepada materi yang disampaikan. Dan guru lebih terbantu dengan penggunaan media ini.

**Uji Coba Terbatas**

Uji coba video animasi 2D ini yaitu dengan memberikan video tersebut ke SD Negeri yang berdomisili di kabupaten Sumedang. Penyebaran video dilakukan oleh validator dengan mengirim video ke guru SD Negeri. Kemudian video melewati uji praktik dengan menayangkan video animasi 2D ini ke beberapa kelompok. Kelompok tersebut terdiri dari 3 kelompok, diantaranya uji coba ke kelompok perorangan dengan jumlah peserta didik ada 10 orang, kemudian uji coba ke kelompok kecil dengan jumlah peserta didik ada 20 orang, lalu tahap terakhir yaitu uji coba pada kelompok besar dengan jumlah peserta didik ada 40 orang. Kemudian nilai yang diambil adalah hasil dari respon peserta didik tersebut yang kemudian di persentasekan.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktikan Kelompok 7

Uji Coba	Persentase	Kriteria
Uji Coba Perorangan	90,12 %	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Kecil	90,88 %	Sangat Layak
Uji Coba Kelompok Besar	89,36 %	Sangat Layak

Didasarkan pada hasil akhir uji validasi ditemukan bahwa pengembangan video animasi 2D berada pada kriteria sangat layak untuk diujicobakan, maka tahap selanjutnya yaitu media video animasi 2D diuji cobakan secara terbatas kepada siswa. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas IV di SD Negeri yang berdomisili di Sumedang sebanyak 70 siswa. Tujuan dari uji berikut yakni untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dari siswa memakai video animasi 2D pada materi nilai-nilai pancasila. Pembelajaran dimulai dengan menayangkan video animasi 2D memakai alat bantu proyektor sehingga siswa belajar secara bersama-sama di kelas, kemudian siswa diajak untuk mengamati video untuk mengedukasi pengaruh teman sebaya. Suasana pembelajaran terlihat menyenangkan dan siswapun tidak pasif saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Hal ini terbukti dari hasil angket respon siswa yang didapat sebesar 90,12% dan masuk pada kriteria sangat layak.

Pada tahap uji coba perorangan, produk video animasi 2D ini ditayangkan kepada 10 orang peserta didik. Sehingga pada tahap ini penilaian produk cukup memberikan nilai yaitu 90,12%, yang bahwa video animasi 2D ini cukup memberikan dorongan berupa edukasi terhadap materi penerapan nilai-nilai sila pancasila. Pada tahap uji coba kelompok kecil, produk berupa video animasi 2D ini ditayangkan kepada 20 orang peserta didik. Peserta didik menyimak dengan seksama terhadap pesan yang tersirat dalam isi video tersebut. Hasil respon peserta didik pada tahap uji coba ini memberikan hasil yang tidak cukup jauh dari tahap sebelumnya, yaitu 90,88%. Menandakan bahwa video animasi ini layak gunakan pada kegiatan pembelajaran.

Tahap terakhir adalah uji coba kelompok besar, video animasi ini ditayangkan kepada 40 peserta didik, pada tahap ini sekaligus mengukur konsentrasi peserta didik terhadap materi yang tersirat dalam video. Mengukur konsentrasi peserta didik ini adalah dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait isi video animasi ini. Dalam penayangan video berlangsung masih saja banyak siswa yang kurang menyimak video. Hal ini membuktikan bahwa video animasi ini masih memiliki kekurangan ketika di uji cobakan ke kelompok besar, salah satu faktornya adalah jumlah peserta didik pada kelompok besar ini sangat banyak. Sehingga hasil dari uji coba pada kelompok besar ini menghasilkan nilai yang cukup rendah dari uji coba sebelumnya, yaitu 89,36%. Meskipun nilainya tidak cukup jauh dari uji coba sebelumnya, tetapi video animasi 2D yang telah dibuat ini memerlukan beberapa pengembangan dan perbaikan lagi.

Konten dan isi dalam video animasi 2D ini dibuat dengan berorientasi terhadap pendidikan karakter terhadap peserta didik dengan teman sebayanya. Pendidikan karakter dapat menjadikan perubahan bagi peserta didik dalam mengatasi pengaruh dalam kegiatan pembelajaran terhadap teman sebayanya. Pengaruh teman sebaya yang dimaksud adalah ketika kegiatan pembelajaran secara berkolaborasi, peserta didik masih mendahulukan untuk satu kelompok dengan teman dekatnya, karena ada beberapa hal yang membuat peserta didik tidak menyukai berkolaborasi dengan peserta didik lainnya. Sebagai warga Indonesia kita seharusnya dapat menghargai perbedaan yang ada, dan juga menghargai kekurangan yang dimiliki oleh orang lain. Hal ini tidak hanya mempengaruhi hasil belajar, tetapi dapat mengakibatkan peserta didik kurang dalam berinteraksi sosial.

Interaksi sosial tentunya berhubungan dengan nilai-nilai sila pancasila. Dalam berkehidupan sosial tentunya sebagai warga negara Indonesia yang berideologi pancasila dituntut untuk membiasakan hidup dengan menyamaratan sesama warga Indonesia dan selalu menghargai perbedaan.

Sekolah merupakan salah satu konteks sosial yang penting bagi perkembangan individu, meskipun demikian perkembangan peserta didik juga sangat dipengaruhi oleh konteks sosial yang lainnya yaitu relasi dengan teman. Perkembangan peserta didik yang dimaksud dalam sekolah tentu saja lebih menuju pada perkembangan sikapnya dalam mengikuti aktivitas belajar di sekolah dan hasil belajar yaitu prestasi belajar yang diperoleh. Hal ini dikarenakan dalam interaksi sosial terdapat hubungan yang saling timbal balik yang mengarah pada pertukaran ilmu pengetahuan dan informasi yang dapat menunjang proses dan aktivitas

belajar peserta didik. Dunia pendidikan yang penuh dengan muatan interaksi sosial akan menjadi sangat positif apabila ada keseimbangan dalam pola hubungan. Yang dimaksud dengan Pola keseimbangan ini adalah pola hubungan timbal balik yang berlaku dua arah, yang artinya dalam posisi tertentu peserta didik dapat bermitra dengan baik dengan seluruh warga sekolah.

Bentuk-bentuk interaksi sosial berbeda dengan bentuk kelompok. Oleh karena itu interaksi sosial dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Bentuk interaksi sosial menurut Cycle Park dalam Akram M. Jila<sup>15</sup> “cycle Park constructed was based on five stages and consisted of: initial contact, competition, conflict, accommodation and assimilation of the minority group, in the majority of dominant group. Soekanto<sup>16</sup> memaparkan bahwa interaksi sosial dikategorikan ke dalam bentuk kerja sama (cooperation), persaingan (competition), akomodasi (accommodation), dan pertentangan atau pertikaian (conflict). Gillin dan Gillin memaparkan dalam Soekanto memaparkan kembali bahwa interaksi terbagi menjadi dua bentuk yaitu:

- a. Interaksi sosial asosiatif yang meliputi kerjasama, akomodasi, asimilasi, dan akulturasi.
- b. Interaksi sosial disosiatif, meliputi persaingan, kontravensi, konflik.

Sedangkan Setiadi & Kolip<sup>17</sup> membagi interaksi sosial atau proses sosial secara garis besar menjadi dua bentuk, yaitu:

- a. Proses sosial asosiatif : kerjasama, akomodasi, dan asimilasi.
- b. Proses sosial disosiatif : persaingan, kontravensi, dan pertentangan atau pertikaian.

Berdasarkan penjelasan ahli di atas, maka bentuk interaksi sosial memiliki perbedaan yang fundamental sebenarnya tidak ada. Bentuk interaksi tersebut meliputi interaksi sosial yang mendekatkan atau mempersatukan disebut dengan asosiatif dan menjauhkan atau bertentangan disebut dengan disosiatif. Bentuk interaksi yang terjalin pada individu yaitu (1) kerjasama, (2) persaingan, (3) pertentangan, (4) persesuaian, (5) asimilasi/perpaduan, (6) akomodasi.

#### **4. SIMPULAN**

Berlandaskan pada hasil validasi video animasi 2D oleh ahli media, dan materi mendapatkan presentase nilai rata-rata validasi sebesar 77,3% yang termasuk kategori layak dan dinyatakan video animasi 2D layak digunakan. Dari hasil angket respon peserta didik dengan rata-rata nilai akhir sebesar 90,12% termasuk dalam kriteria sangat layak, hal ini memperlihatkan respon peserta didik sangat baik ketika melaksanakan proses pembelajaran memakai video animasi 2D pada materi nilai-nilai Pancasila. Hal ini memperlihatkan adanya pengaruh positif yang signifikan dari pengembangan media pembelajaran video animasi 2D terhadap hasil belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa video animasi 2D bisa lebih efektif digunakan pada proses pembelajaran PPKN untuk meningkatkan hasil belajar pada materi nilai-nilai Pancasila peserta didik kelas IV SD. Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan video animasi 2D, pengembangan bahan ajar pada penelitian berikut terbatas hanya pada untuk mengedukasi pengaruh teman sebaya terhadap pembelajaran PPKN saja, maka disarankan agar peneliti selanjutnya bisa mengembangkan isi materi pada media video animasi 2D untuk mengedukasi peserta didik tentang pengaruh teman sebaya agar bisa dikembangkan supaya tidak terbatas dan bisa lebih luas cakupannya sehingga bisa menambah pengetahuan dan membuat peningkatan pada hasil belajar peserta didik.

Video animasi 2D dapat menjadi alat yang efektif dalam mengedukasi siswa tentang pengaruh teman sebaya. Dengan menggunakan media video animasi, peserta didik dapat lebih mudah menerima dan memahami informasi yang disajikan, sehingga meningkatkan hasil belajar mereka. Video animasi 2D memungkinkan penggunaan unsur visual dan audio yang dapat disajikan secara bersamaan, membuat peserta didik lebih aktif dan lebih mudah memahami materi yang disajikan. Selain itu, video animasi 2D juga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka lebih mudah menarik perhatian dan lebih mudah memahami materi

yang disajikan melalui media yang lebih interaktif dan menarik. Dengan demikian, video animasi 2D dapat menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan edukasi siswa tentang pengaruh teman sebaya.

## 5. DAFTAR PUSTAKA

- Simanjuntak, S. S. (2022). Hubungan Interaksi Sosial dengan Hasil Belajar pada Siswa Sekolah Dasar. *ESJ: Elementary School Journal*, 12(2), 128-135.
- Fitri, A. S., Aeni, A. N., & Nugraha, R. G. (2023). Pengembangan Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Materi Nilai-Nilai Pancasila Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(1), 220-235.
- Saparyanto, Y., Faizia, K., & Suryana, Y. (2018). Ensiklopedia Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Penerbit cempaka putih.
- Wisada, P. D., & Sudarma, I. K. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. *Journal of Education Technology*, 3(3), 140-146.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 4(3), 201-208.
- Prasetya, I. A., & Ramadhan, I. (2024). Implementasi motion grafis video animasi 2D untuk pengenalan seni, budaya, dan kuliner khas di Provinsi Kalimantan Barat. *Academy of Education Journal*, 15(1), 34-52.
- Purnasiwi, R. G., & Kurniawan, M. P. (2013). Perancangan Dan Pembuatan Animasi 2d “Kerusakan Lingkungan” Dengan Teknik Masking. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 14(3), 54.
- Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. *Palapa*, 7(1), 149-166.
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan media video animasi pada pembelajaran siswa kelas IV di sekolah dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(1), 9-19.
- Sugiyono, P. D. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D (19th ed.). Alfabeta.
- Puspita, W., Karimah, A. F., Khairunnisa, R. A. S. A. H., Firdaus, M. I., & Aeni, A. N. (2022). Penggunaan Komikids (Komik Islam Edukatif Digital Musik) sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3612–3623. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2682>
- Yuliani, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode penelitian pengembangan (rnd) dalam bimbingan dan konseling. *Quanta*, 5(3), 111-118.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan ajar metode penelitian pendidikan dengan addie model. *Jurnal Ika*, 11(1).
- Rosmiati, M., & Sitasi, C. (2019). Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Metode ADDIE. *Paradigma: Jurnal Komputer Dan Informatika Universitas Bina Sarana Informatika*, 21(2), v21i2.
- Siregar, R. R., Pagarwati, L. D. A., & Noviyanti, T. (2023). Pengembangan Media Video Animasi 2D Materi Regulasi Diri untuk Masa Transisi ke SD. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 637-646.

<https://jurnalnasional.ump.ac.id/index.php/khazanah/index>