

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI 2D BERBASIS MOTION GRAPHIC PADA MATERI SIMBOL PANCASILA UNTUK SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Aditya Imam Mahdi¹, Ina Sholihah Widiawati², Indrawan Ady Saputro³

Informatika, STMIK AMIKOM Surakarta, Sukoharjo, Indonesia ^{1,2,3}

Email: aditya.ima@mhs.amikomsolo.ac.id

Informasi	Abstract
Volume : 3 Nomor : 8 Bulan : Agustus Tahun : 2026 E-ISSN : 3062-9624	<i>The low understanding of elementary school students regarding Pancasila symbol material is caused by the dominance of lecture-based teaching methods that are less effective in maintaining student focus and learning interest. This study aims to develop a learning medium in the form of a 2D animated video based on motion graphic techniques covering the introductory material of Pancasila symbols for fourth-grade students at SD Muhammadiyah PK Simo. The study employed the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) development model with a mixed-methods approach combining qualitative and quantitative data. SWOT analysis was applied in the initial stage to systematically identify the needs for media development. Data were collected through observation, interviews, literature review, questionnaires, pretests, and posttests involving 20 fourth-grade students. Questionnaire data were analyzed using a four-point Likert scale, while learning improvement was measured using Normalized Gain (N-Gain). This study produced a 2D animated video using motion graphic techniques with a duration of 5 minutes and 28 seconds, developed using Adobe After Effect and Adobe Illustrator. Validation by educational practitioners showed an average score of 3.6, categorized as highly valid. The questionnaire results from 20 students yielded an average score of 3.53, also categorized as highly valid. N-Gain calculation results showed an average of 0.78, classified in the high category. The novelty of this research lies in the application of Adobe After Effect-based motion graphic techniques for Pancasila symbol learning in elementary schools, combined with the ADDIE model and SWOT analysis as a development framework. This medium is expected to serve as an innovative alternative in supporting the implementation of the student-centered Merdeka Curriculum.</i> Keyword: Pancasila, 2D Animated Video, Motion Graphic, Learning Media, ADDIE

Abstrak

Rendahnya pemahaman siswa terhadap materi simbol Pancasila di sekolah dasar disebabkan oleh dominasi metode ceramah yang kurang mampu mempertahankan fokus dan minat belajar siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 2D berbasis teknik motion graphic pada materi pengenalan simbol Pancasila untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah PK Simo. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) dengan pendekatan mixed methods yang menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif. Analisis SWOT digunakan pada tahap awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media secara sistematis. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner, pretest, dan posttest terhadap 20 siswa kelas IV. Data kuesioner dianalisis menggunakan skala Likert empat poin, sedangkan peningkatan hasil belajar diukur menggunakan N-Gain. Penelitian ini menghasilkan produk berupa video animasi 2D

dengan teknik motion graphic berdurasi 5 menit 28 detik yang dikembangkan menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator. Validasi oleh praktisi pendidikan menunjukkan rata-rata skor 3,6 dengan kategori sangat valid. Hasil kuesioner terhadap 20 siswa memperoleh rata-rata skor 3,53 yang juga dikategorikan sangat valid. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,78 yang termasuk dalam kategori tinggi. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan teknik motion graphic berbasis Adobe After Effect untuk pembelajaran simbol Pancasila di sekolah dasar yang dikombinasikan dengan model ADDIE dan analisis SWOT sebagai kerangka pengembangan. Media ini diharapkan dapat menjadi alternatif inovatif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang berpusat pada peserta didik.

Kata Kunci: Pancasila, Video Animasi 2D, Motion Graphic, Media Pembelajaran, ADDIE

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam pembangunan suatu bangsa, sekaligus instrumen strategis dalam membentuk generasi yang berkarakter dan berwawasan kebangsaan. Di Indonesia, Pancasila tidak hanya berperan sebagai dasar negara, tetapi juga sebagai pandangan hidup yang menjadi pedoman dalam seluruh aspek kehidupan berbangsa, termasuk dalam dunia pendidikan (Haqqi et al., 2023; Wulandari et al., 2023). Oleh karena itu, penanaman nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik sejak jenjang sekolah dasar menjadi hal yang sangat krusial, mengingat usia sekolah dasar merupakan fase pembentukan karakter yang paling mendasar (Haqqi et al., 2023). Mata pelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki peran strategis sebagai pembentuk karakter siswa dan penanaman jiwa nasionalisme sejak dini (Adelia et al., 2025). Dengan demikian, kualitas pembelajaran Pancasila di sekolah dasar perlu mendapat perhatian serius agar nilai-nilai kebangsaan dapat tersampaikan secara efektif kepada seluruh peserta didik (Zamhari et al., 2023).

Namun pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala yang menghambat efektivitasnya. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Muhammadiyah PK Simo pada tahun 2026, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih mengandalkan metode ceramah dan buku teks, sehingga siswa cenderung kehilangan fokus setelah 15 hingga 20 menit pembelajaran berlangsung. Kondisi ini diperkuat oleh data hasil pretest yang menunjukkan bahwa 14 dari 20 siswa atau sebesar 70% memperoleh nilai di bawah 75, dengan rata-rata nilai pretest keseluruhan hanya mencapai 66. Fakta ini menunjukkan bahwa pemahaman awal siswa terhadap materi simbol Pancasila masih tergolong rendah. Di sisi lain, Kurikulum Merdeka yang diterapkan menekankan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan memberikan ruang bagi guru untuk berinovasi dalam menerapkan berbagai metode pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan peserta didik (Nafi'ah et al., 2023; Safaruddin et al., 2024). Akan

tetapi, implementasi pembelajaran di sekolah tersebut belum berjalan optimal karena media yang digunakan masih terbatas pada metode konvensional. Haqqi et al. (2023) juga menegaskan bahwa Pendidikan Pancasila tidak cukup hanya diajarkan melalui metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga diperlukan inovasi media yang mampu menyajikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Salah satu solusi yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi 2D dengan teknik motion graphic. Video animasi memiliki kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep abstrak menjadi lebih konkret, menyajikan materi dengan cara yang menarik melalui kombinasi gambar gerak, audio, dan teks, serta dapat diakses oleh siswa secara mandiri kapan pun dan di mana pun (Achmad et al., 2021). Ningrum & Safrul (2024) membuktikan bahwa penggunaan media video animasi memiliki pengaruh positif yang signifikan dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, karena film animasi mampu mengilustrasikan konsep-konsep abstrak dengan lebih jelas dibandingkan penjelasan verbal semata. Efendi et al. (2020) juga menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi dengan teknik motion graphic pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar mampu menghasilkan media yang efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, Wardana et al. (2024) menegaskan bahwa video animasi yang dikembangkan dengan model ADDIE mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran, memotivasi siswa, dan memfasilitasi pemahaman materi secara lebih mendalam. Motion graphic sendiri merupakan teknik yang menggabungkan elemen desain grafis dengan gerakan untuk menciptakan penyampaian informasi yang komunikatif dan efektif (Faizin et al., 2017), sehingga sesuai digunakan sebagai teknik produksi dalam media pembelajaran berbasis video animasi.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi, di antaranya Achmad et al. (2021) yang mengembangkan video animasi menggunakan software Powtoon untuk siswa sekolah dasar, Efendi et al. (2020) yang mengembangkan video animasi motion graphic untuk mata pelajaran IPA, Rosanaya & Fitrayati (2021) yang mengembangkan video animasi untuk materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa, serta Suryani et al. (2019) yang mengimplementasikan animasi 2D pada iklan layanan masyarakat tentang penyakit DBD. Meskipun penelitian-penelitian tersebut menunjukkan bahwa video animasi efektif digunakan sebagai media pembelajaran, belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan video animasi 2D berbasis teknik motion graphic menggunakan Adobe After Effect untuk materi pengenalan simbol Pancasila di sekolah

dasar. Selain itu, belum ada penelitian sebelumnya yang mengombinasikan model pengembangan ADDIE dengan analisis SWOT sebagai kerangka sistematis dalam mengidentifikasi kebutuhan pengembangan media pembelajaran Pancasila. Kesenjangan inilah yang menjadi landasan dilaksanakannya penelitian ini.

Berdasarkan identifikasi masalah dan kesenjangan penelitian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi 2D berbasis teknik motion graphic pada materi pengenalan simbol Pancasila untuk siswa kelas IV SD Muhammadiyah PK Simo dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikombinasikan dengan analisis SWOT. Kebaharuan penelitian ini terletak pada penggunaan teknik motion graphic berbasis Adobe After Effect secara spesifik untuk materi simbol Pancasila di jenjang sekolah dasar, yang belum ditemukan pada penelitian-penelitian sebelumnya. Media pembelajaran yang dihasilkan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, sekaligus menjadi alternatif inovatif yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (Branch, 2009; Jannah et al., 2024).

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (research and development) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi 2D pada materi simbol Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods, yaitu menggabungkan data kualitatif dan kuantitatif dalam proses pengembangan dan pengujian media. Penelitian dilaksanakan pada tahun 2026 di SD Muhammadiyah PK Simo dengan subjek penelitian sebanyak 20 siswa kelas IV.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, studi pustaka, kuesioner, pretest, dan posttest. Observasi dan wawancara digunakan untuk mengidentifikasi kondisi pembelajaran, kendala yang dihadapi guru dan siswa, serta kebutuhan media pembelajaran pada materi Pendidikan Pancasila. Studi pustaka dilakukan untuk memperoleh landasan teoritis yang mendukung pengembangan media. Sebelum tahap implementasi, media pembelajaran terlebih dahulu melalui validasi ahli (expert judgment) oleh dosen pembimbing untuk menilai kelayakan media dari aspek isi materi, tampilan, dan penyajian. Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar perbaikan media sebelum diterapkan dalam pembelajaran.

Selanjutnya, pada tahap evaluasi, kuesioner digunakan untuk memperoleh penilaian praktisi pendidikan dan respon siswa setelah penggunaan media pembelajaran. Penilaian praktisi pendidikan melibatkan dua guru, yaitu kepala sekolah dan wali kelas IV, sedangkan respon siswa diperoleh dari 20 siswa kelas IV. Instrumen kuesioner terdiri atas 5 butir pernyataan dengan skala Likert empat poin, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, dan tidak setuju (Joshi et al., 2015). Pretest dan posttest masing-masing terdiri atas 20 soal yang diberikan kepada 20 siswa untuk mengetahui perubahan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan video animasi 2D.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data hasil observasi dan wawancara dianalisis menggunakan analisis SWOT untuk mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman sebagai dasar pengembangan media (Jannah et al., 2024). Data hasil kuesioner dianalisis menggunakan rata-rata skor skala Likert untuk menentukan penilaian praktisi pendidikan dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, peningkatan hasil belajar siswa dianalisis menggunakan Normalized Gain (N-Gain) dengan membandingkan skor pretest dan posttest (Hake, 1998). Pada tahap analysis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang terjadi di sekolah. Tahap design meliputi penyusunan naskah, storyboard, dan desain aset visual. Tahap development dilakukan dengan memproduksi video animasi 2D berbasis motion graphic menggunakan Adobe After Effect dan Adobe Illustrator. Tahap implementation dilakukan melalui pemutaran media kepada siswa kelas IV disertai pemberian pretest dan posttest. Tahap evaluation dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian praktisi pendidikan, respon siswa, dan peningkatan hasil belajar untuk menilai penggunaan media yang telah dikembangkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah analisis kebutuhan yang dilakukan melalui observasi dan wawancara di SD Muhammadiyah PK Simo. Hasil observasi menunjukkan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut masih sepenuhnya mengandalkan metode ceramah dan buku teks LKS, sehingga siswa kurang mampu mempertahankan perhatian dan pemahaman selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas IV, diketahui bahwa sekolah hanya memiliki satu televisi edukasi dan satu proyektor, sehingga akses terhadap media pembelajaran berbasis teknologi masih sangat terbatas. Selain itu, alokasi waktu mata

pelajaran Pendidikan Pancasila hanya dua jam per minggu, yang menuntut penyampaian materi secara lebih efisien dan efektif.

Berdasarkan temuan tersebut, peneliti melakukan analisis SWOT untuk mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi pengembangan media pembelajaran (Jannah et al., 2024). Dari sisi kekuatan, video animasi 2D mampu memvisualisasikan konsep abstrak menjadi lebih konkret dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Dari sisi kelemahan, proses produksi video animasi memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak memungkinkan terjadinya interaksi langsung tanpa pendampingan guru. Peluang yang ada adalah belum tersedianya media video animasi untuk materi Pendidikan Pancasila di sekolah tersebut, sementara ancaman yang diidentifikasi adalah keterbatasan perangkat teknologi bagi sebagian siswa. Hasil analisis SWOT ini kemudian digunakan sebagai dasar perancangan media pembelajaran yang dikembangkan.

Deskripsi Produk yang Dikembangkan

Pada tahap design, peneliti menyusun naskah (script) dan storyboard sebagai kerangka alur cerita video animasi. Naskah disusun berdasarkan materi simbol Pancasila kelas IV sesuai Kurikulum Merdeka, mencakup penjelasan lima simbol Pancasila beserta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Storyboard dirancang dalam 30 scene yang menggambarkan transisi antar adegan secara sistematis sebelum memasuki proses produksi.

Pada tahap development, produk berupa video animasi 2D dikembangkan menggunakan teknik motion graphic dengan software Adobe After Effect dan Adobe Illustrator. Video ini menampilkan karakter utama bernama Nala, seorang siswa perempuan berkarakter ceria dan berwawasan luas, yang berperan sebagai narator dalam menyampaikan materi Pendidikan Pancasila. Karakter dibuat menggunakan Adobe Illustrator kemudian dianimasikan menggunakan Adobe After Effect dengan teknik pergerakan elemen grafis sesuai alur storyboard. Setting utama video adalah ruang kelas pada pagi hari dengan nuansa cerah yang sesuai dengan suasana pembelajaran. Produk akhir berupa file video berformat mp4 berdurasi 5 menit 28 detik yang dapat diputar pada berbagai perangkat media. Berikut adalah tampilan produk video animasi 2D yang dihasilkan.



Gambar 1. Tampilan Hasil Video Animasi 2D



Gambar 2. Tampilan Karakter Animasi Nala

Hasil Validasi Ahli

Sebelum memasuki tahap implementasi, media pembelajaran terlebih dahulu melalui proses validasi ahli (expert judgment) oleh dosen pembimbing. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari aspek isi materi, tampilan visual, dan penyajian konten. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan memerlukan beberapa perbaikan sebelum diterapkan dalam proses pembelajaran. Perbaikan yang dilakukan meliputi penyesuaian konten materi agar sesuai dengan Kurikulum Merdeka, penyempurnaan tampilan visual, dan penguatan penyajian narasi. Setelah revisi dilakukan berdasarkan masukan dari dosen pembimbing, media dinyatakan layak untuk diimplementasikan kepada siswa kelas IV SD Muhammadiyah PK Simo.

Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan dan Respon Siswa

Setelah tahap validasi ahli dan revisi, media diimplementasikan kepada 20 siswa kelas IV SD Muhammadiyah PK Simo. Video animasi 2D diputar sebanyak dua kali agar siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Setelah pemutaran, kuesioner diberikan kepada dua praktisi pendidikan dan 20 siswa untuk menilai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil penilaian dari dua praktisi pendidikan disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Penilaian Praktisi Pendidikan

No	Pernyataan	Skor Validator 1	Skor Validator 2	Rata-rata
1	Video pembelajaran animasi efektif dalam pembelajaran	4	4	4,0
2	Video animasi memudahkan guru dalam menyampaikan materi	3	4	3,5
3	Video animasi menambah minat belajar siswa pada Pendidikan Pancasila	3	3	3,0
4	Video pembelajaran animasi memiliki tampilan yang menarik	4	3	3,5
5	Video animasi memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa	4	4	4,0
Rata-rata Keseluruhan		3,6	3,6	3,6

Berdasarkan Tabel 1, hasil penilaian dari dua praktisi pendidikan menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,6. Berdasarkan kriteria validitas dengan rentang skor 3,5–4,0 yang dikategorikan sangat valid, media pembelajaran video animasi 2D yang dikembangkan masuk dalam kategori sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinilai efektif, memudahkan penyampaian materi, mampu menambah minat belajar siswa, memiliki tampilan yang menarik, dan memenuhi kebutuhan pembelajaran siswa oleh para praktisi pendidikan di lapangan. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS	Total
1	Senang belajar Pendidikan Pancasila dengan video animasi	9	11	0	0	69

2	Belajar menggunakan video animasi menyenangkan	13	7	0	0	73
3	Tampilan video animasi menarik	13	7	0	0	73
4	Teks yang ditampilkan mudah dibaca	7	13	0	0	67
5	Materi mudah dipahami	11	9	0	0	71
Total Skor						353
Rata-rata						3,53

Berdasarkan Tabel 2, hasil respon dari 20 siswa menunjukkan bahwa tidak ada satu pun siswa yang memberikan jawaban kurang setuju maupun tidak setuju pada seluruh butir pernyataan. Total skor keseluruhan adalah 353 dengan rata-rata skor sebesar 3,53. Berdasarkan kriteria validitas, rata-rata 3,53 berada pada rentang 3,5–4,0 sehingga dikategorikan sangat valid. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang sangat positif terhadap media pembelajaran video animasi 2D pada materi simbol Pancasila, baik dari aspek tampilan, keterbacaan teks, maupun kemudahan memahami materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Ningrum & Safrul (2024) yang membuktikan bahwa video animasi mampu mengilustrasikan konsep abstrak dengan lebih jelas sehingga efektif meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, Achmad et al. (2021) juga menegaskan bahwa pembelajaran materi di sekolah dasar menjadi lebih mudah dipahami dengan menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran.

Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran video animasi 2D, dilakukan pretest dan posttest masing-masing terdiri atas 20 soal. Pretest dilakukan sebelum pemutaran video, sedangkan posttest dilakukan setelah pemutaran video selesai. Hasil pretest menunjukkan rata-rata nilai sebesar 66, dengan 14 dari 20 siswa atau sebesar 70% memperoleh nilai di bawah 75. Setelah penggunaan media pembelajaran video animasi 2D, hasil posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan di mana seluruh siswa mengalami kenaikan nilai. Peningkatan hasil belajar siswa kemudian dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) (Hake, 1998). Rekap hasil perhitungan N-Gain seluruh siswa disajikan pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Rekap Hasil N-Gain

Kategori	Rentang N-Gain	Jumlah Siswa	Persentase
----------	----------------	--------------	------------

Tinggi	$N\text{-Gain} > 0,70$	16 siswa	80%
Sedang	$0,30 \leq N\text{-Gain} \leq 0,70$	3 siswa	15%
Rendah	$N\text{-Gain} < 0,30$	1 siswa	5%
Total		20 siswa	100%
Rata-rata N-Gain		0,78	Tinggi

Berdasarkan Tabel 3, hasil perhitungan N-Gain terhadap 20 siswa menunjukkan bahwa 16 siswa (80%) berada pada kategori tinggi, 3 siswa (15%) berada pada kategori sedang, dan 1 siswa (5%) berada pada kategori rendah. Rata-rata N-Gain keseluruhan diperoleh sebesar 0,78 yang berdasarkan kriteria Hake (1998) masuk dalam kategori tinggi ($N\text{-Gain} > 0,70$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman yang signifikan pada siswa kelas IV SD Muhammadiyah PK Simo setelah menggunakan media pembelajaran video animasi 2D berbasis motion graphic pada materi simbol Pancasila.

Hasil ini konsisten dengan temuan Agustini et al. (2024) yang menyatakan bahwa N-Gain digunakan untuk mengetahui efektivitas penggunaan suatu perlakuan tertentu dalam penelitian, di mana nilai N-Gain yang tinggi menunjukkan efektivitas media pembelajaran yang diterapkan. Selain itu, temuan ini juga memperkuat hasil penelitian Efendi et al. (2020) dan Wardana et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi dengan model ADDIE menghasilkan produk yang efektif dalam meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa di sekolah dasar. Satu siswa yang berada pada kategori rendah dengan nilai N-Gain 0,00 menunjukkan tidak adanya perubahan antara nilai pretest dan posttest, yang dimungkinkan karena faktor individual seperti tingkat konsentrasi atau kesiapan belajar saat pengujian berlangsung. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini membuktikan bahwa video animasi 2D berbasis motion graphic yang dikembangkan menggunakan model ADDIE layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran materi simbol Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar.

D. KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi 2D berbasis teknik motion graphic pada materi simbol Pancasila untuk siswa kelas IV sekolah dasar yang dikembangkan melalui model ADDIE. Produk yang dihasilkan berupa video berdurasi 5 menit 28 detik yang dirancang untuk membantu penyampaian materi secara lebih menarik, konkret, dan mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hasil penilaian praktisi pendidikan, media

memperoleh rata-rata skor 3,6 dengan kategori sangat valid, sedangkan hasil respon siswa memperoleh rata-rata skor 3,53 yang juga berada pada kategori sangat valid. Selain itu, hasil pengukuran peningkatan pemahaman siswa menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,78 dengan kategori tinggi, sehingga media yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi simbol Pancasila. Dengan demikian, video animasi 2D berbasis motion graphic dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila yang lebih menarik, efektif, dan berpusat pada peserta didik di sekolah dasar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., Iqbal, M., Fanani, D., Wali, G. Z., Nadhifah, R., Nurdiyana, N. A., & Distya Anastasia, M. (2021). Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Efektif bagi Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Komunikasi Profesional*, 4(2), 54–67.
- Adelia, V. A., Rondli, W. S., & Santoso, D. A. (2025). Hubungan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 5 Banyumanis. *FONDATIA: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(3), 582–597. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v9i3.5826>
- Agustini, H., Nugraha, R. G., & Hanifah, N. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Padlet ULIK (Ular Tangga Interaktif Kreatif) terhadap Hasil Belajar IPAS Siswa Kelas IV SD. *Journal of Education Research*, 5(1), 807–814. <https://doi.org/10.37985/jer.v5i1.931>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Efendi, Y., Adi, E., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Video Animasi Motion Graphics pada Mata Pelajaran IPA di SDN Pandanrejo 1 Kabupaten Malang. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, 6(2), 97–102. <https://doi.org/10.17977/um031v6i22020p097>
- Faizin, N., Ali, Moh. M., & Ariatmanto, D. (2017). Perancangan Iklan Motion Graphic Keselamatan Berlalu Lintas Sebagai Knowledge Management Pada Media Sosial [Diploma Thesis, Universitas AMIKOM Yogyakarta]. <https://eprints.amikom.ac.id>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Haqqi, F. H., Sari, N. W., Widodo, S. T., & Purwoedi. (2023). Analisis Peran Guru dalam Menanamkan Nilai-Nilai Pancasila pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila di Sekolah

- Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3673–3682. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6380>
- Jannah, M., Faizah, A. N., Indraputri, A. J., Puspita, V. E., Hidayat, R., & Ikaningtyas, M. (2024). Pentingnya Analisis SWOT dalam Suatu Perencanaan dan Pengembangan Bisnis. *IJESPG Journal*, 2(1). <http://ijespgjournal.org>
- Joshi, A., Kale, S., Chandel, S., & Pal, D. K. (2015). Likert Scale: Explored and Explained. *British Journal of Applied Science & Technology*, 7(4), 396–403. <https://doi.org/10.9734/BJAST/2015/14975>
- Nafi'ah, J., Faruq, D. J., Mutmainah, S., Widyawati, M. W., & Fiqrizzakiyah, N. (2023). Karakteristik Pembelajaran pada Kurikulum Merdeka Belajar di Madrasah Ibtidaiyah. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 1–12. <https://doi.org/10.62097/ad.v5i1.1248>
- Ningrum, S. P., & Safrul. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4), 4961–4968. <https://doi.org/10.58230/27454312.1215>
- Rosanaya, S. L., & Fitrayati, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2258–2267. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.785>
- Safaruddin, Rohadi, Madaniyah, & Mudasir. (2024). Strategi Pembelajaran Dengan Model Pendekatan Pada Peserta Didik Sesuai Capaian Pembelajaran Pada Kurikulum Merdeka. *AL-MIKRAJ: Jurnal Studi Islam Dan Humaniora*, 5(1), 2117–2126. <https://doi.org/10.37680/almikraj.v5i01.6692>
- Suryani, R., Saputra, H., & Sutrisman, A. (2019). Implementasi Animasi 2D pada Iklan Layanan Masyarakat sebagai Sosialisasi Penyakit DBD. *Rekam: Jurnal Fotografi, Televisi Dan Animasi*, 15(2), 153–166. <https://doi.org/10.24821/rekam.v15i2.3330>
- Wardana, R. A., Juniarso, T., & Hanindita, A. W. (2024). Pengembangan Media Video Animasi pada Mata Pelajaran IPAS untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3669–3681. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8580>
- Wulandari, E. K., Rahmawati, N. F., & Dianti, R. D. R. (2023). Pancasila sebagai Pandangan Hidup Bangsa dan Praktiknya dalam Kehidupan Sehari-Hari. *Indigenous Knowledge*, 2(6). <https://jurnal.uns.ac.id/indigenous/article/view/82296>
- Zamhari, Z., Noviani, D., & Zainuddin, Z. (2023). Perkembangan Pendidikan di Indonesia. *Morfologi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 1(5), 1–10. <https://doi.org/10.61132/morfologi.v1i5.42>