Journal of Basic Education Studies

http://ejournalunsam.id/index.php/jbes
Volume 8 • Number 2 • Oktober 2025 • 70 - 81
DOI:



Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi (Likmat) Lirik Materi Nilai-Nilai Pancasila Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Langsa

Zahidah[1,✉], Asnawi[2], Inge Ayudia[3]
[123]Universitas Samudra, Indonesia

Received: 20 Agustus 2025 Accepted: 10 September 2025 Published: 17 Oktober 2025

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi untuk: 1) mengetahui pengembangan media pembelajaran video animasi (lirik materi) pada materi nilai-nilai pancasila di kelas V Sekolah Dasar, 2) mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi nilai-nilai pancasila, 3) mengetahui praktikalitas media pembelajaran video animasi (lirik materi) nilai-nilai pancasila. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah *R&D* dengan model ADDIE. Media ini dikembangkan memanfaatkan aplikasi *Canva* dan *CapCut*, serta memadukan lirik lagu materi nilai-nilai Pancasila dengan instrumen lagu daerah "*Bungong Jeumpa*". Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Validasi ahli materi memperoleh presentase 98,11% kategori sangat valid, validasi ahli media memperoleh presentase 92% kategori sangat valid, dan validasi ahli bahasa memperoleh presentase 94% kategori sangat valid. Hasil dari praktikalitas dari respon guru memperoleh presentase 80,80% kategori praktis, praktikalitas respon siswa memperoleh presentase 94,26% termasuk kategori sangat praktis. Hasil validitas dan uji praktikalitas menunjukkan bahwa media ini valid dan praktis digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Pengembangan, Media Video Animasi, Lirik Materi, Pendidikan Pancasila.*

Abstract

This research is motivated to: 1) determine the development of animated video learning media (material lyrics) on the material of Pancasila values in grade V Elementary School, 2) determine the feasibility of animated video learning media of Pancasila values. The method used in this study is R&D with the ADDIE model. This media was developed using the *Canva* and *Capcut* applications, and combines song lyrics on Pancasila values with the instrument of the regional song *"Bungong Jeumpa"*. Data collection techniques used are observation, interviews, 98,18% in the very valid category, validation by media experts obtained a percentage of 92% in the very valid category, and validation by language experts obtained a percentage of 94% in the very valid category. The results of the practicality of teacher responses obtained a percentage of 80.80% in the practical category, the practicality of student responses obtained a percentage of 94.87% including the very practical category. The results of the validity and practicality tests show that this media is valid and practical for use in learning.

Keyboard: *Development, Animated Video Media, Material Lyrics, Pancasila Education.*

✉*Corresponding Author: Asnawi*
Affiliation Address: Universitas Samudra
E-mail: asnawi@unsam.ac.id

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah satu hal diantaranya memiliki peran begitu penting pada progres hidup yang dijalani saat ini, adanya perkembangan pendidikan salah satu hal bidang yang memiliki standar nilai untuk belajar melalui adanya layanan informasi dengan unsur keterkaitan dalam dunia pendidikan (Pelajaran et al., 2023). Pendidikan memiliki maksud salah satu cara yang berperan utama dalam penentuan kemajuan anak-anak generasi bangsa, pendidikan bisa dikatakan cara yang benar, terarah, berkelanjutan guna mencapai tujuan dari (Asnawi et al., 2024, p. 864). Pendidikan dapat ditetapkan oleh tata kelola yang selanjutnya diterapkan oleh kepala sekolah pada ruang lingkup sekolah. Pendidikan adalah terbentuk dari suatu tahap pertahap budaya manusia yang selanjutnya mengalami perubahan (Inge Ayudia, Darwiyanti et al., 2022, p. 1).

Pendidikan pada tingkat Sekolah Dasar memiliki keterkaitan seperti bagaimana upaya manusia dalam memenuhi kehidupannya di berbagai kebutuhan yang bermacam aspek, seperti aspek kebutuhan materialnya, aspek kebutuhan budayanya, kerohaniannya, selain dari itu juga mencakup pemanfaatan kekayaan hayati yang ada di bumi ini, mengelola kesejahteraan juga pemerintahannya, serta cara menjaga berkelangsungan hidup dengan baik dan terarah (Sukirno & Aprilia, 2020, p. 179). Kurikulum merupakan sebuah bagin yang memiliki arti penting dalam penerapan di pendidikan (Maisarah et al., 2024, p. 124). Kurikulum juga memprioritaskan pendidikan dan menerapkan pedoman pelaksanaan di semua tingkat pendidikan (Sukirno & Fransyaigu, Maulida, 2024, p. 780).

Guru sebagai pendidik ingin menjadikan peserta didiknya menjadi anak-anak yang cerdas dan berintelektual tinggi yang berkebhinekaan global dan berkewarganegaraan, dengan hal itu penting untuk adanya media pembelajaran yang memiliki tujuan mempermudah tenaga ajar dalam mengungkapkan atau mentransfer ilmu yang dimiliki dengan mudah. Masa sekarang pada bidang ilmu pengetahuan dan teknologi sudah tidak diherankan lagi memiliki perbedaan yang dapat dilihat dari berbagai segi dalam kehidupan manusia khususnya pada bidang pendidikan, penggunaan teknologi terutama bagi seluruh tenaga pendidik dengan kata lain "guru" dapat mengoperasikan sarana digital sebagai salah satu tempat untuk memberikan pengetahuan, sehingga bisa dijadikan sebagai alternatif dalam pembelajaran (Febri, 2021, p. 4435). Guru atau pendidik diwajibkan memiliki kemampuan berfikir yang tinggi guna untuk merancang media yang menjadi pendukung kegiatan proses pembelajaran kemudian dicocokkan dengan perkembangan IPTEKS (Maisarah et al., 2023, p. 49). Seorang guru memiliki tugas yang salah satunya mengatur proses kegiatan pembelajaran, juga mengajar berdasarkan berbagai model dan media pembelajaran bervariatif yang diterapkan saat pembelajaran (Mahlianurrahman & Aprilia, 2022, p. 44). Guru bertindak sebagai fasilitator yang membantu siswa menentukan kebutuhan belajar, mulai dari menemukan narasumber kompeten, memilih metode pembelajaran, hingga menyiapkan infrastruktur pendukung (Mulyahati et al., 2025, p. 1003).

Media pembelajaran adalah adalah sarana yang bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam mentransfer materi pembelajaran, media pembelajaran banyak ragamnya, ada yang berbentuk benda nyata, virtual atau digital, dan berupa gambar atau dengan kata lain; audio, visual, dan audio visual. Pengimplementasian media pembelajaran dikategorikan unsur penting dalam membuat suasana dalam kegiatan belajar mengajar yang kreatif dan terbaru (Aprilia & Mahlianurrahman, 2023, p. 57). Alat bantu yang

dijadikan sebagai salah satu penghubung dalam pembelajaran ialah media (Maisarah & Ayu, 2023, p. 105). Peran media pembelajaran sangat penting karena pengalaman belajar dari peserta didik mempunyai kesinambungan dengan media pembelajaran (Fransyaigu et al., 2024, p. 2). Media pembelajaran dapat diartikan satu alat atau objek kemudian dapat memberikan manfaat untuk proses pembelajarannya dalam berita dan ilmu dengan bermuat dengan arti dan kompetensi pembelajaran yang dicapai telah dibentuk (Flash & Flash, 2024, p. 3).

Menerapkan media pembelajaran berdampak positif untuk menciptakan antusias semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Juliati & Fransyaigu, 2024, p. 159). Peran adanya media pembelajaran sangat dianggap memiliki sumber pling penting pada suatu proses kegiatan pembelajaran, dengan alasan jika pendidik hanya mproses pembelajaran, dikarenakan jika pendidik hanya mengandalkan buku paket saja maka proses pembelajaran cenderung membosankan.

Dilihat dari hasil observasi dan wawancara pendidik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Langsa, ditemukan informasi bahwa terdapat sejumlah peserta didik yang terganggu perhatiannya (kurang konsentrasi). Salah satu faktor mempengaruhi kurangnya konsentrasi peserta didik adalah kurangnya media pembelajaran yang bervariatif atau beragam. Peserta didik kelas V adalah peserta didik yang berada dalam fase perkembangan kognitif dan emosional, cenderung lebih tertarik pada pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Metode konvesional yang diterapkan saat menyampaikan materi, sehingga peserta didik merasa jenuh pada proses belajar dan faktor lain yang membuat hal demikian adalah karena kurangnya alat peraga yang beragam, sedangkan masa sekarang ini sekolah membutuhkan alat bantu belajar yang berbeda juga beragam, yang biasa disebut dengan media pembelajaran.

Salah satu upaya peningkatan minat dan perhatian belajar peserta didik adalah dengan adanya penerapan media pembelajaran yang inovatif pada materi yang diajarkan. Video animasi lirik materi adalah salah satu media yang dapat digunakan, karena memadukan unsur visual, audio, dan teks. Media video animasi yang berisi lirik lagu tepat digunakan untuk anak tingkat jenjang sekolah dasar, dengan maksud belajar sambil benyanyi satu hal yang digemari oleh anak-anak. Di sisi lain kegiatan belajar sambil bernyanyi harus melihat sejauh mana keterampilan membaca siswa dengan maksud materi yang disampaikan guru dari nyanyian mudah dimengerti anak dengan mudah, oleh karena itu dengan terciptanya media lagu, diharapkan bisa membuat siswa bersemangat dan berantusias tinggi saat belajar, bahkan dapat meningkatkan mutu siswa pada literasi (Rizqiatul Janah et al., 2023, p. 780).

Media yang akan dibahas adalah media pembelajaran yang berbentuk video animasi diiringi oleh lagu dan musik dengan makna lirik lagunya berisi materi yang akan dibahas yaitu " Nilai-nilai Pancasila". Video animasi pembelajaran merupakan sejenis media yang dapat mendukung kelancaran pendidik dalam mengutarakan materi pembelajaran dan faktor pendukung peserta didik untuk mudah menerima materi yang akan dipelajari. Oleh sebab itu, dalam media video animasi pembelajaran ini dibuat lagu dengan isi liriknya materi yang diakan dipelajari yaitu nilai-nilai Pancasila.

Dalam pengembangan media pembelajaran, penting untuk memperhatikan beberapa kriteria media pembelajaran yang baik agar media tersebut dapat memberikan manfaat maksimal dalam proses belajar mengajar. Keunggulan dari media video animasi lirik materi

ini adalah media video animasi lirik materi ini berisi warna pada latar belakang videonya dan animasi-animasi bergerak yang menarik sambil menyanyikan lagu yang berisikan lirik lagu dari materi nilai-nilai pancasila, dengan musik aransemen khas lagu daerah Provinsi Aceh.

Media video animasi yang dipadukan dengan lagu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Video animasi dapat membantu siswa terbiasa dengan teknologi, yang menjadi keterampilan semakin esensial di dunia modern. Karena itu, pemanfaatan teknologi digital menjadi kebutuhan utama untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi mereka (Sekaba et al., 2024, p. 3). Visualisasi animasi yang berwarna-warni ditambah irama lagu yang ceria dapat menimbulkan lingkungan belajar yang positif dan menghibur pada anak-anak jenjang sekolah dasar (Eldiva & Winata, 2025, p. 55).

Kegiatan bernyanyi dapat membuat anak terlatih untuk mengingat lirik lagu yang dapat meningkatkan kemampuan mengingat dan berpikir anak sehingga perkembangannya dapat berlangsung dengan baik. Selain membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan, lagu juga pada umumnya lebih mudah diterima oleh anak-anak sebagai media untuk menghafal (Lois et al., 2022, p. 2). Penggunaan media lagu adalah salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan yang dapat mengetahui dengan benar dan mengimplementasikan nilai-nilai pancasila dalam lingkungan masyarakat (Arofaturrohman & Surakarta, 2023, p. 6).

Media pembelajaran berupa video animasi dengan lagu menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Hal ini penting terutama untuk siswa sekolah dasar yang lebih tertarik pada visual dan suara yang atraktif. Dengan tampilan warna-warni, gerakan tokoh, dan iringan lagu, siswa akan lebih termotivasi untuk memperhatikan dan mengikuti pembelajaran. (Fitriyani & Sari , 2020) berpendapat bahwa media audio visual mampu memacu semangat belajar karena memadukan unsur visual dan audio yang menarik bagi siswa.

Oleh karena itu, pengembangan media video animasi lirik untuk materi nilai-nilai Pancasila di kelas 5 sekolah dasar ini menjadi solusi dari kurang fokusnya peserta didik pada saat proses pembelajaran berlangsung. Media ini diharapkan mampu meningkatkan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran, serta memperkuat pemahaman mereka pada materi yang dipelajari.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan jenis penelitian pendekatan dan pengembangan *Research And Development (R&D).* Alasan menggunakan jenis penelitian *Research And Development* (penelitian dan pengembangan) ini dengan maksud untuk menciptakan produk yang baru, membuat lebih sempurna, dan memaksimalkan suatu produk yang sudah ada yang nantinya bisa diakui kebenarannya (Setiawan et al., 2021, p. 4). Model ADDIE merupakan bagian dari model perancangan yang sangat efektif dan efisien, karena pada setiap fase pengembangannya diamati dan ditelaah di langkah mendasar mekanisme pembelajaran (Fifit & Sri, 2021, p. 5). Penelitian ini diterapkan pada kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Langsa, kota Langsa, provinsi Aceh. Penelitian ini membutuhkan peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Langsa yang ikut bergabung

sebanyak 16 peserta didik, sedangkan subjek penelitiannya adalah media pembelajaran video animasi likmat (lirik materi) nilai-nilai pancasila.

Jenis penelitian *R&D* adalah jenis penelitian yang digunakan, dengan model *R&D* nya adalah model ADDIE, diantaranya ada lima tahapan, yakni; menganalisis, merancang, mengembangkan, mengimplementasikan, dan mengevaluasi. Teknik pengumpulan data yang dilaksanakan melalui observasi, dokumentasi, wawancara, dan angket (kuesioner), selanjutnya penggabungan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif sebagai teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini. Data dari analisis data kualitatif dapat dihasilkan dari saran dan komentar oleh para validator ahli juga respon guru, sebaliknya angket berdasarkan skor dan presentase hasil validasi dari ahli validasi dan praktiklitas dari respon guru dan respon siswa adalah cara memperoleh hasil dari analisis data kuantitatif.

Penilaian angket pada media pembelajaran ini dapat dilihat berdasarkan skala likert 1-5. Berikut adalah tabel kualifikasi dan interpretasi analisis untuk memperoleh data hasil kevalidan dan kepraktisan produk.

1. Analisis data validitas

Tabel 1. Interpretasi validasi ahli media

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Cukup Setuju
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Sumber : (Dasar, et al, 2022) *dimodifikasi*

Adapun rumus untuk menghitung skor yang diperoleh, dengan tujuan untuk menentukan kualifikasi presentase tingkat kevalidan produk :

$$x = \frac{\sum x}{n} 100\ \%$$

Sumber : (Dasar, et al, 2022)

Keterangan:

x = Skor rata-rata responden

∑x = Jumlah skor responden

n = Jumlah skor maksimal

Skor yang diperoleh selanjutkan menentukan tingkat kualifikasi berdasarkan jumlah skor atau presentase yang diperoleh pada tingkat kualifikasi berikut:

Tabel 2. Kualifikasi tingkat validasi ahli media

Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Valid	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Valid	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68 %	Cukup Valid	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Valid	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Valid	Revisi

Sumber : (Bouato et al., 2020)

2. Analisis data praktikalitas

Tabel 3. Interpretasi kepraktisan media

Skor	Keterangan
1	Sangat Tidak Baik
2	Tidak Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat Baik

Sumber : (Dasar, et al, 2022) *dimodifikasi*

Adapun rumus untuk menghitung skor yang diperoleh, dengan tujuan untuk menentukan kualifikasi presentase tingkat kepraktisan produk :

$P = \frac{\mathrm{F}}{\mathrm{n}} \mathrm{x}\ 100\%$

Sumber : (Dasar, et al, 2022)

Keterangan:

P = Presentase praktisi

F = Skor yang diperoleh

N= Skor maksimum

Adapun interpretasi kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat dikualifikasikan ke dalam tabel berikut ini:

Tabel 4. Kualifikasi tingkat kepraktisan media

Persentase	Kualifikasi	Kriteria Kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat praktis	Tidak Revisi
68% < skor ≤ 84%	Praktis	Tidak Revisi
52% < skor ≤ 68 %	Cukup Praktis	Perlu Revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Praktis	Revisi
20% < skor ≤ 36%	Sangat Kurang Praktis	Revisi

Sumber : (Bouato et al., 2020) *dimodifikasi.*

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis *(Analysis)*

a. Analisis Kurikulum

Adapun analisis kurikulum ditemukan bahwa di kelas V SD Negeri 7 Langsa menerapkan kurikulum merdeka sesuai dengan aturan pemerintah yang berlaku. Materi yang disesuaikan dijadikan media pembelajaran berbasis video animasi likmat (lirik materi) yang membantu peserta didik mempermudah memahami materi pembelajaran dan menyenangkan siswa saat melakukan kegiatan belajar agar pada kegiatan belajar yang sedang terlaksana siswa bisa berperan aktif.

b. Analisis Kebutuhan Peserta Didik

Dilihat dari hasil pengamatan yang dilakukan dapat bahwa dalam proses pembelajaran guru menerapkan media buku digital, sehingga hal itu dilihat kurang beragam dan kuranng menarik perhatian siswa saat kegiatan belajar, terutama pada

mata pelajaran Pendidikan Pancasila, siswa pada jenjang sekolah dasar sangat memerlukan media pembelajaran yang variatif, menarik, interaktif, dan audiovisual seperti media video animasi, lagu, dan gambar ilustrasi untuk membantu pemahaman dan keterlibatan peserta didik.

c. Analisis Materi Nilai-nilai Pancasila

Pada materi nilai-nilai Pancasila di bab 1 "Pancasila dalam kehidupanku". Adapun capaian pembelajaran pada materi ini adalah peserta didik diharapkan dapat menemukan dan mengenal makna sila-sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan masyarakat. Peserta didik diharapkan dapat menunjukkan dan mempraktikkannya dalam kehidupan sehari-hari. Capaian Pembelajaran adalah peserta didik mampu mempraktikkan dan membiasakan berperilaku sesuai dengan nilai-nilai Pancasila di lingkungan sekolah dan rumah; mengenal hari lahir Pancasila, teks Pancasila, dan lambang negara Garuda Pancasila.

2. Tahap Perancangan *(Design)*

Tahap ini adalah bagaiamana langkah-langkah perencanaaan atau desain media video animasi likmat (lirik materi), sehingga diperlukan sketsa awal yang akan dibuat dalam proses pembuatan video animasi likmat (lirik materi). Alur atau rancangan desain media video animasi likmat (lirik materi) akan dituangkan dalam bentuk desain alur media. Desain alur media ini berisi urutan penyajian materi, lirik lagu, ilustrasi visual, serta narasi yang akan ditampilkan dalam video. Setiap segmen media digambarkan secara sistematis untuk memastikan kesinambungan antara konten teks (lirik dan materi), elemen visual (gambar atau animasi), dan elemen audio (musik latar, suara narator). Desain ini berfungsi seperti *storyboard*, namun dengan makna yang lebih mendalam karena bukan hanya memuat sketsa visual, melainkan juga menjelaskan transisi, durasi, serta integrasi antara aspek kognitif dan afektif dalam pembelajaran.

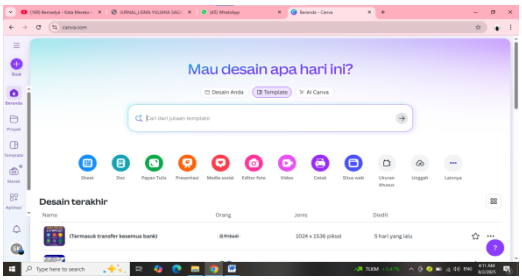
3. Tahap Pengembangan *(Development)*

a. Proses membuat Media Video Animasi Likmat (lirik materi)

Langkah pertama dalam membuat media video animasi likmat (lirik materi) ini adalah menentukan musik intrumen lagu yang dipakai, kemudian membuat lirik lagu dan judul lagu sesuai dengan karakteristik peserta didik fase C sekolah dasar. Berikut lirik lagu nilai-nilai pancasila yang dibuat:

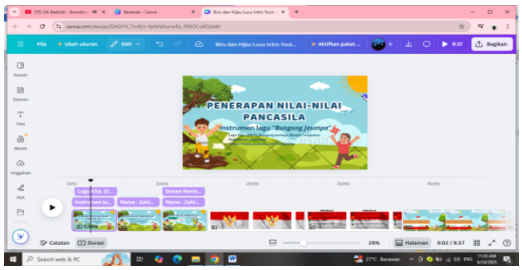
Tahap selanjutnya menentukan desain yang dibuat, untuk membuat cover dari tampilan awal video, digunakan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu desain tampilan visual media video animasi likmat ini. Sebelum masuk ke tahap selanjutnya terbih dahulu unduk aplikasi *Canva* di *playstore* atau telusuri *canva.com.*

Tampilan *Canva* jika sudah login atau sudah mendaftar, jika belum gunakan email untuk mendaftar.



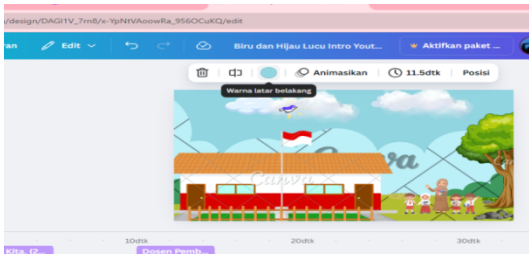
Gambar 1. Tampilan pilihan desain

Selanjutnya klik buat desain, pilihlah desain bentuk video *landscape,* kemudian klik desain untuk mengubah warna latar belakang, dan membuat karakter anak, pohon, matahari, dan lainnya klik *icon* elemen pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Tampilan desain dan fungsi *icon*

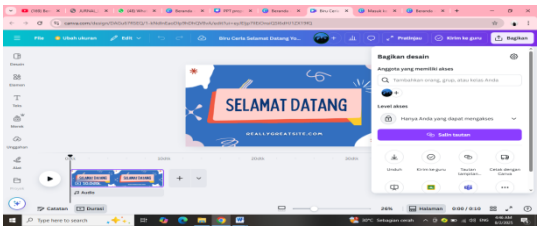
Untuk penggunaan elemen atau gambar yang dipilih bisa di telurusi dengan klik elemen terlebih dahulu, kemudian ketik gambar, karakter, dan elemen yang mau kita gunakan pada slide berikutnya.Pada bagian *icon* unggahan, bisa diklik untuk menambahkan gambar yang kita punya salah satu contohnya logo kampus, kemudian diunggah dan bisa diklik untuk menampilka pada slide yang dibuat. Pada bagian Icon teks, dengan tujuan untuk menambahkan teks yang akan dibuat pada slide.



Gambar 3. Tampilan animasi elemen

Pada bulat berwarna biru digambar 3 di atas, digunakan untuk warna latar belakang yang ingin disesuaikan. Pada *icon* animasikan untuk membuat animasi atau gerak pada gambar (elemen) yang ingin kita buat seperti pada slide ini, pada elemen awan bergerak dan burung yang terbang.

Tahap terakhir untuk penyelesaian di aplikasi Canva adalah menyimpan video atau desain yang sudah dibuat. Klik **“bagikan”** dan **“unduh”** untuk menympan desain media. Sesuaikan pada gambar dibawah ini.



Gambar 4. Tampilan menyimpan desain

Tahap selanjutnya, setelah slide pengeditan di *Canva,* dilakukan pengeditan di aplikasi *Capcut.* Sebelum masuk ke tahap pengeditan, terlebih dahulu untuk unduh aplikasi *Capcut* dan login menggunakan email. Tahapan selanjutnya, klik proyek baru dan tambahkan slide yang sudah didesain di aplikasi *Canva* sebelumnya.
Seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Tampilan aplikasi *Capcut*

Tahap berikutnya, pengeditan suara, penambahan musik pengiring, backsound, dan animasi pada slide.



Gambar 6. Tampilan editor *Capcut*

Pada icon gunting (edit) digunakan untuk mengatur animasi masuk video, animasi keluar, suara, kecepatan video, dan bentuk gerak video yang akan dibuat.Pada icon audio, digunakan untuk penambahan musik latar, suara lagu, dan musik pengiring yang dijadikan sebagai musik intrumen. Pada bagian ini juga terdapat efek suara yang mau dipakai sesuai kebutuhan yang diinginkan.Icon teks digunakan untuk penanambahan teks atau subtitle pada video.

Pada gambar ini, adalah bagian dari icon teks sebelumnya, pada bagian teks ini berisi template teks, font huruf, gaya huruf, efek huruf, animasi teks, gelembung teks yang banyak pilihan dan bisa dipakai sesuai kebutuhan yang digunakan. Pada tulisan "Ekspor" dibagian pojok kanan atas berfungsi untuk mengekspor atau kata lain mengunduh video yang sudah diedit dan otomatis tersimpan di perangkat. Setelah di "Ekspor" atau unduh, media pembelajaran siap untuk diterapkan saat proses pembelajaran dan disesuaikan dengan hasil penilaian dari para ahli validator.

b. Validasi kelayakan media

Adapun validasi ahli materi akan dinilai langsung oleh Ibu Rapita Aprilia, S.Pd., M.Pd (Dosen PGSD, Universitas Samudra), Validator memberikan terhadap aspek materi dari media pembelajaran video animasi likmat (lirik materi) pada materi nilai-nilai pancasila yang telah dikembangkan. Valiadasi ini dilakukan satu tahapan yang memperoleh nilai 54 dengan 11 indikator pernyataan, sehingga dapat diinterpretasikan "Sangat Setuju" dan memperoleh presentase 98,18% sehingga dapat dikualifikasikan "Sangat Valid".

Validasi ahli media oleh Ibu Maisarah, S.Pd., M.Pd (Dosen PGSD, Universitas Samudra) yang memperoleh nilai 46 dengan 10 indikator pernyataan, sehingga dapat diinterpretasikan "Sangat Setuju" dan memperoleh presentase 92% sehingga dapat dikualifikasikan "Sangat Valid". Validasi ahli bahasa oleh Ibu Ikrima Maulida, S.Pd., M.Pd (Dosen PGSD, Universitas Samudra) yang memperoleh nilai 47 dengan 10 indikator pernyataan, sehingga dapat diinterpretasikan "Sangat Setuju" dan memperoleh presentase 94%, sehingga dapat dikualifikasikan "Sangat Valid".

4. Tahap Implementasi (Implementation)

Tahap ini melibatkan satu orang praktisi guru yaitu ibu Fitriningsih, S.Pd yang merupakan guru pendamping di kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Langsa. Praktisi yang dilakukan ini memperoleh nilai dengan angka 101 dengan kategori "Baik", sehingga memperoleh presentase 80,80% dengan kualifikasi "Praktis". Pada penelitian uji coba lapangan oleh siswa berdasarkan hasil angket memperoleh nilai 751 dengan jumlah siswa sebanyak 16 orang berdasarkan kategorinya "Sangat Setuju" dan memperoleh angka presentase 93,87% dengan kualifikasi "Sangat Praktis".

5. **Tahap Evaluasi *(Evaluation)***

Tahap evaluasi ini bertujuan untuk menganalisis kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran video animasi likmat (lirik materi) nilai-nilai Pancasila ini melalui hasil validasi ahli, respon guru, dan uji coba lapangan untuk menentukan respon siswa berdasarkan angket penilaian yang diberikan kepada ahli validasi, praktisi guru, dan siswa sebagai uji coba lapangan. Berikut rekapitulasi hasil validasi dan praktisi yang dilakukan.

Tabel 5. Rekapitulasi hasil validasi ahli dan praktisi

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Rerata Skor	Kategori	Presentase	Kriteria
1.	Ahli Materi	54	4,9	SS	98,18%	SV
2.	Ahli Media	46	4,6	SS	92%	SV
3.	Ahli Bahasa	47	4,7	SS	94%	SV
4.	Praktisi Guru	101	4,04	B	80,80%	P
5.	Uji Coba Lapangan	47,13	4,71	SB	98,18%	SP
Rerata			4,59	SB	92,63%	SL

Keterangan: SS= Sangat Setuju, SB= Sangat Baik,SL=Sangat Layak, SV=Sangat Valid, P=Praktis, SP=Sangat Praktis

Berdasarkan tabel di atas media video animasi likmat (lirik materi) nilai-nilai Pancasila ini "Sangat Valid" berdasarkan hasil validasi ahli, berdasarkan praktisi guru "Praktis", dan berdasarkan uji coba lapangan kepada siswa "Sangat Praktis", untuk diterapkan sebagai media pembelajaran yang menarik, variatif, dan interaktif pada siswa kelas V Sekolah Dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan sebelumnya media pembelajaran video animasi likmat (lirik materi) dikembangkan dengan model ADDIE dengan tahapan Analisis *(Analysis),* Desain *(Design),* Pengembangan *(Development)*, Implementasi *(Implementation)*, dan Evaluasi *(Evaluation).* Pembuatan media pembelajaran video animasi likmat (lirik materi) ini menggunakan aplikasi *Canva* dan *Capcut*.

Validitas pada hasil penelitian ini berdasarkan penilaian dari tiga ahli validasi, validasi ahli materi memperoleh nilai 54 dengan 11 indikator pernyataan sehingga diinterpretasikan "Sangat Setuju" dengan presentase 98,18%, sehingga dapat dikualifikasikan "Sangat Valid". Validasi ahli media memperoleh nilai 46 dengan interpretasi "Sangat Setuju" angka presentase 92%, sehingga dapat dikualifikasikan "Sangat

Valid". Validasi ahli bahasa memproleh nilai 47 dengan interpretasi "Sangat Setuju" angka presentase 94%, sehingga dikualifikasikan "Sangat Valid".

Praktikalitas berdasarkan penilaian dari praktisi guru dan uji coba lapangan oleh 16 siswa. Hasil praktisi guru memperoleh nilai 101 dengan interpretasi "Baik" angka presentase 80,80% sehingga dapat dikualifikasikan "Praktis". Hasil uji coba lapangan berdasarkan respon siswa dengan jumlah siswa 16 orang memperoleh nilai 751 dengan interpretasi "Sangat Baik" angka presentase 93,87% sehingga dapat dikualifikasikan "Sangat Praktis". Berdasarkan hasil validitas dan praktikalitas dapat disimpulkan bahwa media video animasi likmat (lirik materi) nilai-nilai Pancasila ini sangat valid dan sangat praktis diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas V sekolah dasar tepatnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila.

Adapun saran ini ditujukan kepada siswa untuk dapat memanfaatkan media video animasi likmat (lirik materi) nilai-nilai pancasila ini sebagai alternatif belajar memahami materi dan bisa menerapkannya materinya melalui media ini dikehidupan sehari-hari. Pada guru media ini dapat dijadikan sebagai alat bantu ajar yang mampu meningkatkan minat belajar, pemahaman materi, dan konsentrasi peserta didik. Guru juga diharapkan mampu mengembangkan media pembelajaran serupa atau menyesuaikannya dengan kebutuhan materi lainnya, agar kegiatan belajar memiliki nilai lebih inovatif, kreatif, dan tidak membosankan. Pada peneliti selanjutntya penelitian ini dapat menjadi sumber aatau referensi saat menyusun dan menciptakan media berbasis audio-visual yang lebih bagus dengan kesesuaian berdasarkan karakteristik siswa pada jenjang sekolah dasar. Peneliti selanjutnya juga disarankan untuk menguji efektivitas media ini di sekolah lain atau pada materi yang berbeda guna memperluas cakupan penelitian dan mendapatkan hasil yang lebih komprehensif..

REFERENSI

Aprilia, R., & Mahlianurrahman. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar. *Penerapan Media Pembelajaran Video Untuk Meningkatkan Profil Pelajar Pancasila Siswa Sekolah Dasar*, *10*(2), 55–65.

Arofaturrohman, Y. A., & Surakarta, U. M. (2023). *Penggunaan Media Lagu Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Yang Inovatif*. *3*, 7338–7345.

Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan kearifan lokal Aceh melalui penyusunanmodul ajar Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education*, *4*(5), 863–869. https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1633

Bouato, Y., Lihawa, F., & Rusiyah, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe Yang Diintegrasikan Dengan Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam. *Jambura Geo Education Journal*, *1*(2), 71–79. https://doi.org/10.34312/jgej.v1i2.7131

Dasar, et al, D. I. S. (2022). Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Volume 11 Nomor 2 April 2022 Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Kartun Development of Cartoon Animation Video-Based Learning Media in Elementary School Primary : Jurnal Pendidikan Guru Sek. *Jurnal Pendidikan*, *11*(April), 316–326.

Eldiva, F. T., & Winata, I. F. (2025). *Pengaruh Media Vidio Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. *9*(2021), 2878–2882.

Febri, M. R. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan Bulat di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies*, *4*(1), 4434–4439.

Fifit, dewi fitria, & Sri, handayani lestari. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi En-Alter Sources Berbasis Aplikasi Powtoon Materi Sumber Energi Alternatif Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2530–2540.

Flash, M., & Flash, M. (2024). *Pengembangan Multimedia Flash Berbasis Etnosains Materi Gaya Kelas IV Sekolah Dasar Salsa Siti Nursiami Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indonesia Pinkan Amita Tri Prasasti Universitas PGRI Madiun , Jawa Timur , Indonesia Ivayuni Listiani Universita*. *8*(2), 922–934. https://doi.org/10.35931/am.v8i2.3464

Inge Ayudia, Darwiyanti, A., Dumiyati, D., Herlina, Herlina, S., & , Suyuti, Heriansyah, M. F. R. (2022). *Manajemen pendidikan* (Issue November).

Juliati, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 LANGSA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(9(3)), 578–597. https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19204

Lois, Y. E., Rahayu, T. S., Guru, P., Dasar, S., Kristen, U., Wacana, S., & Lois, Y. E. (2022). *Cendikia : Media Jurnal Ilmiah Pendidikan Pengembangan Lagu Kreasi Berbasis Video Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas V Sd Negeri Sudirman Ambarawa*. *13*(2), 288–296.

Mahlianurrahman, M., & Aprilia, R. (2022). Menyusun Cerita Praktik Baik Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Anugerah*, *4*(1), 43–49. https://doi.org/10.31629/anugerah.v4i1.4283

Maisarah, Ayudia, I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, *2*(1), 48–59. https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314

Maisarah, M., & Ayu, P. (2023). Pengembangan Media Video Animasi Menggunakan "Movie Studio" Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas 1 SD. *EUNOIA (Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia)*, *3*(2), 104–112. https://doi.org/10.30821/eunoia.v3i2.2652

Maisarah, M., Prasetya, C., Mulyani, M., Meysari, I., Geubrina, G., & Sari, C. K. (2024). Pelatihan Penyusunan E-LKPD Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila terintegrasi Wizer.Me di Sekolah Dasar. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(2), 122–133. https://doi.org/10.38043/parta.v5i2.5525

Mulyahati, B., Ayudia, I., & Fransyaigu, R. (2025). Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Journal of Social Science Research*, *5*, 999–1008.

Pelajaran, M., Pancasila, P., Iv, K., & Dasar, S. (2023). *Pengembangan Media Video Amimasi Berbantu Flipaclip Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV Sekolah Dasar*. *09*, 6118–6132.

Rizqiatul Janah, Ari Widyaningrum, & Veryliana Purnamasari. (2023). Penggunaan Media Lagu Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Kelas Iii Sdn 02 Krompeng. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(04), 779–791. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i04.1602

Sekaba, E. A., Finali, Z., Fihrisi, F., & Proborini, C. A. (2024). *Pengembangan Media*

Pembelajaran Video Animasi pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 3 Kelas I SD Labschool FKIP Universitas Jember Ernestine. 355–365.

Setiawan, H. R., Rakhmadi, A. J., & Raisal, A. Y. (2021). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori & Praktek*. *4*(2), 112–119.

Sukirno, & Aprilia, R. (2020). Efektivitas Penggunaan Buku Ajar IPS Berbasis Sejarah Lokal Melalui Pendekatan Lingkungan Di Kelas IV SD Kecamatan Ketol Kabupaten Aceh Tengah. *Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya Dan Kependidikan*, *6*(2), 178–190.

Sukirno, & Fransyaigu, Maulida, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Bebasis Plotagon Pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD N 1 Meurandeh. *Journal of Basic Education Studies*, *7*(1), 778–800.