

Nomor Daftar: 092/S/PGSD/25/VIII/2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERMUATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB
PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh
Laela Nur Fauziah
NIM 1908203

**PROGRAM STUDI S1
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS TASIKMALAYA**

2023

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERMUATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB
PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI SEKOLAH DASAR**

Oleh

Laela Nur Fauziah

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Laela Nur Fauziah

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

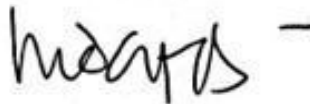
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difotokopi atau dengan cara lainnya tanpa izin dari penulis

LAELA NUR FAUZIAH

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI
BERMUATAN KARAKTER TANGGUNG JAWAB
PADA MATERI NILAI-NILAI PANCASILA DI SEKOLAH DASAR

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd.

NIP 198007082005011002

Pembimbing II



Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed.

NIP 920200819931110101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD



Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd.

NIP 198006222008011004

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul "Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab pada Materi Nilai-Nilai Pancasila di Sekolah Dasar" ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko atau sanksi apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Laela Nur Fauziah

NIM 1908203

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT., yang telah memberi rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Sholawat beserta salam semoga selamanya terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Tidak lupa kepada keluarganya, sahabatnya dan pengikutnya sekalian yang telah membawa umat manusia dari alam jahiliyyah ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Alhamdulillah, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Bermuatan Karakter Tanggung Jawab pada Materi Nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar” tepat pada waktu yang ditentukan. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia.

Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis memiliki hambatan dan kesulitan. Akan tetapi, berkat bimbingan, arahan, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak, akhirnya penulis mampu melalui semua proses dari mulai penelitian sampai penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas semua amal kebaikan.

Tidak ada satupun yang sempurna didunia ini, begitu juga penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan adanya masukan dan saran yang bersifat membangun demi perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua, khususnya bagi pendidik. Amin Ya Rabbal‘alamin.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Laela Nur Fauziah

UCAPAN TERIMA KASIH

Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan dorongan yang positif dari berbagai pihak. Ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah membantu dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini, terutama kepada :

1. Bapak Dr. Heri Yusuf Muslihin, M.Pd., selaku Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
2. Bapak Dr. Luthfi Nur, M.Pd., M.M., AIFO serta Bapak Dr. Elan, M.Pd., selaku Wakil Direktur Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
3. Bapak Dr. Ghullam Hamdu, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
4. Bapak Dr. Syarip Hidayat, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Pembimbing Skripsi I yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga dan pemikirannya dalam membimbing, mengarahkan, memberikan dukungan atau semangat dan motivasi kepada penulis selama proses penelitian dan penyusunan skripsi
5. Bapak Asep Nuryadin, S.Pd., M.Ed. selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang senantiasa meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya dalam membimbing, mengarahkan, memberi dukungan atau semangat dan motivasi kepada penulis selama proses penelitian dan penyusunan skripsi
6. Seluruh Dosen PGSD UPI Kampus Tasikmalaya yang telah memberikan bimbingan, arahan dan wawasan keilmuan selama penulis menempuh pendidikan
7. Seluruh Staff dan Karyawan Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya
8. Seluruh staf serta guru SDN Pawitra dan SDN 1 Salopa, khususnya Ibu Etin Risnawati, S.Pd., dan Ibu Yeni Yuliantini S.Pd. SD., M.M.Pd., yang telah banyak membantu penulis dalam melaksanakan penelitian
9. Peserta didik SDN Pawitra dan SDN 1 Salopa yang telah membantu penulis dalam penelitian

10. Orang tua tercinta Ayahanda Teri Sugiantoro, S.Pd. dan Ibunda Halimah, S.Ag., S.Pd. yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a, dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada penulis
11. Adik tersayang Elina Hasanah yang selalu menghibur dan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini
12. Teman-teman seperjuangan PGSD Angkatan 2019 khususnya kelas D PGSD yang selalu kompak dalam berbagai hal, saling memotivasi, dan saling berbagi
13. Rekan-rekan organisasi yang telah berbagi pengalaman dan ilmu kepada penulis selama menjadi mahasiswa
14. Sahabat-sahabat terdekat penulis yang selalu ada dan bersedia mendengarkan keluh kesah selama pengerjaan skripsi dan tentunya memberikan *support* untuk dapat menyelesaikan skripsi
15. Semua pihak yang tidak dapat dituliskan satu-persatu yang telah membantu dalam proses penelitian dan penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung

Semoga segala bantuan yang telah diberikan dengan penuh keikhlasan akan menjadi amal ibadah dan amal jariyah. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis dan sumbangsih yang berarti bagi dunia pendidikan. Aamiin.

Tasikmalaya, Agustus 2023

Laela Nur Fauziah

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya inovasi media pembelajaran PPKn sehingga penyampaian esensi media pembelajaran belum maksimal, terlihat dari rendahnya pengetahuan dan penanaman karakter tanggung jawab berlandaskan nilai-nilai Pancasila pada peserta didik. Proses pembelajaran sering menggunakan media berupa gambar dari bahan kertas yang tidak memiliki daya tahan yang lama sehingga mudah rusak. Belum maksimalnya penggunaan media pembelajaran membuat peserta didik menjadi cepat bosan dan materi pembelajaran tidak tersampaikan secara maksimal. Sehingga dari permasalahan tersebut, penulis berupaya untuk mengembangkan media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan metode *Research and Depeloment* (R&D) dengan model ADDIE. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, analisis dokumen, angket validasi ahli, dan angket respon peserta didik. Hasil validasi kepada para ahli mendapat rata-rata penilaian 94% dari ahli materi dengan kategori sangat layak, 92% dari ahli media dengan kategori sangat layak, dan 96% dari ahli pedagogik dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hal ini, media pembelajaran yang dikembangkan sudah memenuhi syarat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil angket respon peserta didik terhadap media pembelajaran pada uji coba tahap I dan II mendapatkan hasil 92.53% dan 95.14% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil validasi ahli dan angket respon peserta didik, maka dapat disimpulkan bahwa media video animasi bermuatan karakter tanggung jawab pada materi nilai-nilai Pancasila di Sekolah Dasar layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, Video Animasi, Karakter Tanggung Jawab

ABSTRACT

This research is motivated by the low innovation of Civics learning media so that the essence of learning media is not maximized, as seen from the lack of knowledge and the provision of the character of responsibility to be based on Pancasila values for students. The learning process often uses media in the form of images made of paper material which does not have long durability so it is easily damaged. The use of learning media that is not yet maximal makes students get bored quickly and learning material is not delivered optimally. So from these problems, the author seeks to develop animated video media with the character of responsibility on the material of Pancasila values in elementary schools. This learning media was developed using the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model. Data collection techniques in this study included observation, interviews, document analysis, expert validation questionnaires, and student response questionnaires. The results of the validation for experts obtained an average rating of 94% from material experts in the very appropriate category, 92% from media experts in the very feasible category, and 96% from pedagogic experts in the very feasible category. Based on this, the developed learning media meets the requirements for use in learning activities. This is evidenced by the results of students' suspension of learning media in the trials of phases I and II obtaining results of 92.53% and 95.14% with very good criteria. Based on the results of expert validation and student response questionnaires, it can be concluded that animated video media with characters responsible for material Pancasila values in elementary schools is appropriate for use in learning activities.

Keywords: *Learning Media Development, Animation Video, Responsible Character*

DAFTAR ISI

| | |
|--|-------------|
| LEMBAR PERNYATAAN | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| UCAPAN TERIMAKASIH | iii |
| ABSTRAK | v |
| ABSTRACT | vi |
| DAFTAR ISI | vii |
| DAFTAR TABEL | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR LAMPIRAN | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Penelitian | 1 |
| 1.2 Identifikasi Masalah Penelitian | 6 |
| 1.3 Pembatasan Masalah Penelitian | 6 |
| 1.4 Rumusan Masalah Penelitian | 6 |
| 1.5 Tujuan Penelitian | 7 |
| 1.6 Manfaat Penelitian | 8 |
| 1.7 Struktur Organisasi Skripsi | 8 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 10 |
| 2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran | 10 |
| 2.1.1 Hakikat Belajar..... | 10 |
| 2.1.2 Hakikat Pembelajaran | 10 |
| 2.2 Pembelajaran PPKn..... | 11 |
| 2.2.1 Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar | 11 |
| 2.2.2 Ruang Lingkup Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar | 12 |
| 2.2.3 Tujuan PPKn di Sekolah Dasar | 13 |
| 2.3 Nilai-Nilai Pancasila | 13 |
| 2.4 Pendidikan Karakter..... | 15 |
| 2.4.1 Pengertian Pendidikan Karakter..... | 15 |
| 2.4.2 Tujuan Pendidikan Karakter | 16 |
| 2.4.3 Prinsip Pendidikan Karakter | 16 |
| 2.5 Karakter Tanggung Jawab..... | 17 |

| | | |
|-------|---|-----------|
| 2.5.1 | Pengertian Tanggung Jawab | 17 |
| 2.5.2 | Indikator Tanggung Jawab | 18 |
| 2.6 | Media Pembelajaran..... | 18 |
| 2.6.1 | Pengertian Media Pembelajaran..... | 18 |
| 2.6.2 | Manfaat Media Pembelajaran | 19 |
| 2.6.3 | Jenis-jenis Media Pembelajaran..... | 20 |
| 2.6.4 | Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran | 21 |
| 2.7 | Media Video Animasi | 23 |
| 2.7.1 | Pengertian Media Video Animasi | 23 |
| 2.7.2 | Karakteristik Media Video Animasi | 23 |
| 2.7.3 | Kelebihan Media Video Animasi | 24 |
| 2.7.4 | Kekurangan Media Video Animasi..... | 24 |
| 2.8 | Perangkat yang Digunakan | 25 |
| 2.8.1 | <i>Doratoon</i> | 25 |
| 2.8.2 | <i>Google Chrome</i> | 25 |
| 2.8.3 | <i>Voice Memos</i> | 25 |
| 2.8.4 | <i>Adobe Podcast</i> | 26 |
| 2.9 | Penelitian Relevan..... | 26 |
| 2.9.1 | Penelitian I | 26 |
| 2.9.2 | Penelitian II | 26 |
| 2.9.3 | Penelitian III..... | 27 |
| 2.10 | Kerangka Berpikir | 28 |
| | BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 29 |
| 3.1 | Desain Penelitian..... | 29 |
| 3.2 | Partisipan dan Tempat Penelitian..... | 32 |
| 3.3 | Teknik Pengumpulan Data | 33 |
| 3.4 | Teknik Analisis Data..... | 41 |
| 3.4.1 | Data Kuantitatif..... | 42 |
| 3.4.2 | Data Kualitatif..... | 45 |
| | BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN | 46 |
| 4.1 | Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran | 46 |
| 4.1.1 | Kondisi Lingkungan Belajar | 46 |

| | |
|---|------------|
| 4.1.2 Kurikulum dan Bahan Ajar | 48 |
| 4.1.3 Pembelajaran PPKn pada Materi Nilai-Nilai Pancasila | 50 |
| 4.1.4 Karakteristik Peserta Didik | 51 |
| 4.1.5 Media Pembelajaran di Kelas IV Sekolah Dasar | 52 |
| 4.2 Perancangan Media Pembelajaran | 54 |
| 4.2.1 Menentukan Konten Pembelajaran Media Video Animasi..... | 54 |
| 4.2.2 Menentukan Kebutuhan Perangkat | 58 |
| 4.2.3 Menyusun <i>Stodyboard</i> Media Video Animasi | 62 |
| 4.3 Pengembangan Media Pembelajaran | 73 |
| 4.3.1 Pengembangan Media Video Animasi..... | 73 |
| 4.3.2 Validasi Ahli | 93 |
| 4.3.3 Revisi Produk..... | 102 |
| 4.4 Implementasi Media Pembelajaran | 105 |
| 4.4.1 Uji Coba Media Tahap 1 | 106 |
| 4.4.2 Uji Coba Media Tahap 2 | 109 |
| 4.5 Evaluasi Media Pembelajaran | 115 |
| 4.5.1 Respon Peserta Didik pada Uji Coba 1 | 115 |
| 4.5.2 Respon Peserta Didik pada Uji Coba 2 | 117 |
| BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI | 121 |
| 5.1 Simpulan | 121 |
| 5.2 Implikasi..... | 122 |
| 5.3 Rekomendasi | 123 |
| DAFTAR PUSTAKA | 124 |
| LAMPIRAN..... | 128 |
| RIWAYAT HIDUP | 216 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|-----|
| Tabel 3.1 Instrumen Penelitian | 33 |
| Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi..... | 34 |
| Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Wawancara..... | 35 |
| Tabel 3.4 Kisi-kisi Pedoman Dokumentasi..... | 36 |
| Tabel 3.5 Kisi-kisi Angket Ahli Materi | 37 |
| Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Ahli Media..... | 38 |
| Tabel 3.7 Kisi-kisi Angket Ahli Pedagogik | 39 |
| Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Peserta Didik | 41 |
| Tabel 3.9 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Validitas | 42 |
| Tabel 3.10 Skala Kelayakan Media Pembelajaran..... | 43 |
| Tabel 3.11 Kriteria Pemberian Skor Jawaban Respon Peserta Didik | 44 |
| Tabel 3.12 Skala Kelayakan Media Pembelajaran Respon Pesera Didik | 44 |
| Tabel 4.1 Kajian Dokumen | 48 |
| Tabel 4.2 Analisis Kurikulum Kompetensi Dasar | 49 |
| Tabel 4.3 Kompetensi Inti..... | 55 |
| Tabel 4.4 Kompetensi Dasar | 56 |
| Tabel 4.5 Indikator Pencapaian Kompetensi | 56 |
| Tabel 4.6 Tujuan Pembelajaran..... | 57 |
| Tabel 4.7 Rancangan Materi Pembelajaran | 58 |
| Tabel 4.8 <i>Storyboard</i> Video Animasi | 62 |
| Tabel 4.9 Hasil Pengembangan Media Video Animasi | 81 |
| Tabel 4.10 Identitas Para Ahli..... | 94 |
| Tabel 4.11 Hasil Validasi Ahli Materi | 94 |
| Tabel 4.12 Rekapitulasi Validasi Ahli Materi..... | 95 |
| Tabel 4.13 Hasil Validasi Ahli Media..... | 97 |
| Tabel 4.14 Rekapitulasi Validasi Ahli Media | 97 |
| Tabel 4.15 Hasil Validasi Ahli Pedagogik | 99 |
| Tabel 4.16 Rekapitulasi Validasi Ahli Pedagogik | 100 |
| Tabel 4.17 Rekapitulasi Penilaian Ahli..... | 102 |
| Tabel 4.18 Tabel Perbandingan Produk Awal dan Produk Akhir..... | 103 |
| Tabel 4.19 Tabel Kegiatan Pembelajaran Uji Coba Tahap 1 | 106 |

| | |
|---|-----|
| Tabel 4.20 Kegiatan Pembelajaran Uji Coba Tahap 2..... | 109 |
| Tabel 4.21 Hasil Respon Peserta Didik SDN Pawitra | 116 |
| Tabel 4.22 Hasil Respon Peserta Didik SDN 1 Salopa..... | 117 |
| Tabel 4.23 Rekapitulasi Hasil Angket Peserta Didik..... | 119 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|-----|
| Gambar 2.1 Kerangka Berpikir | 28 |
| Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE | 30 |
| Gambar 4.1 Halaman Utama <i>Software Doratoon</i> | 59 |
| Gambar 4.2 Halaman Utama <i>Google Chrome</i> | 59 |
| Gambar 4.3 Tampilan <i>Voice Memos</i> | 60 |
| Gambar 4.4 Halaman Utama <i>Adobe Podcast</i> | 61 |
| Gambar 4.5 Proses Perekaman Suara..... | 73 |
| Gambar 4.6 Pengeditan Suara..... | 74 |
| Gambar 4.7 Halaman Utama <i>Software Doratoon</i> | 74 |
| Gambar 4.8 <i>Log in</i> pada akun <i>Doratoon</i> | 75 |
| Gambar 4.9 Memilih Ukuran Video | 75 |
| Gambar 4.10 Memberikan Judul Video | 76 |
| Gambar 4.11 Memilih Template | 76 |
| Gambar 4.12 Mengedit Tulisan..... | 77 |
| Gambar 4.13 Memilih Animasi..... | 77 |
| Gambar 4.14 Menambahkan Simbol atau Gambar | 78 |
| Gambar 4.15 Menambahkan Transisi | 78 |
| Gambar 4.16 Menambahkan <i>Voice Over</i> | 79 |
| Gambar 4.17 Mengatur Durasi..... | 79 |
| Gambar 4.18 Menambahkan <i>Backsound</i> | 80 |
| Gambar 4.19 Melakukan <i>Preview</i> | 80 |
| Gambar 4.20 Melakukan <i>Export Video</i> | 81 |
| Gambar 4.21 Implementasi Media Pembelajaran (Uji Coba 1)..... | 112 |
| Gambar 4.22 Implementasi Media Pembelajaran (Uji Coba 2)..... | 112 |
| Gambar 4.23 Peserta Didik Melakukan Diskusi (Uji Coba 1)..... | 112 |
| Gambar 4.24 Peserta Didik Melakukan Diskusi (Uji Coba 2)..... | 113 |
| Gambar 4.25 Peserta Didik Melakukan Presentasi (Uji Coba 1)..... | 113 |
| Gambar 4.26 Peserta Didik Melakukan Presentasi (Uji Coba 2)..... | 113 |
| Gambar 4.27 Peserta Didik Melakukan Pengisian Angket (Uji Coba 1)..... | 114 |
| Gambar 4.28 Peserta Didik Melakukan Pengisian Angket (Uji Coba 2)..... | 114 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|------------|
| LAMPIRAN 1 SURAT-SURAT PENELITIAN | 129 |
| Lampiran 1.1 SK Dosen Pembimbing Skripsi | 130 |
| Lampiran 1.2 Surat Izin Penelitian..... | 133 |
| Lampiran 1.3 Balasan Surat Izin Penelitian dari Sekolah..... | 134 |
| Lampiran 1.4 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian | 136 |
| LAMPIRAN 2 INSTRUMEN PENELITIAN | 138 |
| Lampiran 2.1 Pernyataan Expert Judgement Instrumen | 139 |
| Lampiran 2.2 Lembar Observasi | 140 |
| Lampiran 2.3 Pedoman Wawancara | 142 |
| Lampiran 2.4 Pedoman Analisis Dokumen | 144 |
| Lampiran 2.5 Lembar Validasi Ahli Materi..... | 145 |
| Lampiran 2.6 Lembar Validasi Ahli Media | 147 |
| Lampiran 2.7 Lembar Validasi Ahli Pedagogik | 149 |
| Lampiran 2.8 Angket Respon Peserta Didik..... | 151 |
| LAMPIRAN 3 DATA PENELITIAN..... | 153 |
| Lampiran 3.1 Hasil Observasi | 154 |
| Lampiran 3.2 Dokumentasi Hasil Observasi | 161 |
| Lampiran 3.3 Hasil Wawancara Guru Kelas IV | 163 |
| Lampiran 3.4 Berita Acara Wawancara | 170 |
| Lampiran 3.5 Dokumentasi Wawancara | 172 |
| Lampiran 3.6 Hasil Analisis Dokumen | 173 |
| Lampiran 3.7 Hasil Validasi Ahli Materi..... | 175 |
| Lampiran 3.8 Hasil Validasi Ahli Media | 177 |
| Lampiran 3.9 Hasil Validasi Ahli Pedagogik | 179 |
| LAMPIRAN 4 DATA HASIL UJI COBA | 181 |
| Lampiran 4.1 Sample Angket Uji Coba 1 | 182 |
| Lampiran 4.2 Sample Angket Uji Coba 2..... | 187 |
| Lampiran 4.3 Dokumentasi Uji Coba 1 | 192 |
| Lampiran 4.4 Dokumentasi Uji Coba 2 | 193 |
| Lampiran 4.5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran..... | 194 |
| Lampiran 4.6 Bentuk Akhir Media Pembelajaran | 211 |

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Romaja.
- Anugraheni, I. (2018). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Kreatif Di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8(2).
- Apriliani, M. A., dkk. (2021). Pengembangan media pembelajaran PPKn SD Berbasis Powtoon Untuk Mengembangkan Karakter Tanggung Jawab. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 129-145.
- Asyhar, Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bribin, M.A. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker Pada Materi Ciri-ciri dan Klasifikasi Makhluk Hidup Kelas VII*. (Skripsi). Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Dwi, N. I. S. (2021). *Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Tematik Tingkat SD/MI*. (Disertasi). UIN Raden Intan, Lampung.
- Depdiknas. (2012). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Farida, C., dkk. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Penyajian Data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar: *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.
- Elan, E., Sapriya, S., & Abdulkarim, A. (2018). Development Of Values Transformation Modes Of Local Wisdom Of Baduy Culture To Form Student Character Through Civic Learning In Elementary School. *Annual Civic Education Conference (ACEC 2018)* (pp. 559-564). Atlantis Press.
- Gandamana, A., & Simanjuntak, S. (2018). Perbandingan Kompetensi Kewarganegaraan Dalam Kurikulum 2006 Dan Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 2(2), 17-22.

- Gunawan, H. (2012). *Pendidikan Karakter Konsep dan Impementasi*. Bandung: Alfabeta.
- Haryono dan Suryono. (2014). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Hidayat, S., & Nur, L. (2018). Nilai Karakter, Berpikir Kritis dan Psikomotorik Anak Usia Dini. *JIV-Jurnal Ilmiah Visi*, 13(1), 29-35.
- Husni, P., dkk. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Peserta didik Madrasah Tsanawiyah Negeri 5 Kota Jambi*. (Disertasi). Universitas Islam Negri Sultan Thaha Saifuddin, Jambi.
- Kansil, C.S.T. (2011). *Empat Pilar Berbangsa dan Bernegara*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Karim, A. (2014). Sejarah Perkembangan Ilmu Pengetahuan. *Fikrah*, 2(2).
- Kemendikbud. (2011). *Panduan Pelaksanaan Pendidikan Karakter*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementrian Pendidikan Nasional. (2010). *Pengembangan Pendidikan Budaya Dan Karakter Bangsa*. Jakarta: Badan Penelitian Dan Pengembangan Pusat Kurikulum
- Kurniawan, A. (2015). *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman Peserta Didik Kelas X MIA Sma Negeri 1 Sedayu Bantul*. (Tesis). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kustandi, dkk. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidikan Di Sekolah Dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Laily, E. K., & Gunansyah, G. (2018). Penggunaan Media Big Book Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas V Sdn Rangkah 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(10), 1801-1810.
- Lubis, W. (2020). Analisis Efektivitas Belajar pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 5(1): 132-133.
- Magdalena, I., dkk., (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. *Nusantara*, 2(2), 180-187.
- Meinarno, EA. Juneman., Putra, F., (2012). *Kompatibilitas Keutamaan Karakter Dengan Nilai-Nilai Pancasila: Perspektif Kontrak Psikologis Dan Kontrak Sosial*. Prosiding SNaPP 2012: Bandung.
- Mulyasa, H.(2011). *Manajemen Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Akara.

- Mulyono, B. (2017). Reorientasi Civic Disposition Dalam Kurikulum Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Upaya Membentuk Warga Negara Yang Ideal. *Jurnal Civics: Media Kajian Kewarganegaraan*, 14(2), 218.
- Ni'matuzahroh, S. P. M. S., & Prasetyaningrum, S. (2018). *Observasi: Teori Dan Aplikasi Dalam Psikologi* (Vol. 1). UMMPress.
- Nurdiana, F. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Tentang Siklus Hidup Hewan Dengan Metamorfosis Bagi Peserta didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Nursalam, & A. Fallis. (2013). Video Animasi. *Journal of Chemical Information and Modeling* 53(9):1689–99.
- Nuryadin, A., Lidinillah, D. A. M., & Muharram, M. R. W. (2021). Pre-service Teachers' Experiences In Developing Digital Learning Designs Using ADDIE Model Amid COVID-19 Pandemic. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4013-4025.
- Novita, dkk. (2019) Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SD. *Indonesia Journal of Primary Education*, 3(2), 65-72.
- Patta, R., Raihan, S., & Amir, R. (2022). Pengembangan Video Animasi Nilai-nilai Pancasila sebagai Media Penguatan Karakter Peserta didik Kelas II SD Inpres Mawang Kabupaten Gowa. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 8(1), 624-637.
- Pramusinta, Y., & Faizah, S. N. (2022). *Belajar dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Dasar*. Nawa Litera Publishing.
- Putri, D. N. S., Islamiah, F., Andini, T., & Marini, A. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(2), 363-374.
- Rahmayanti, L., & Istianah, F. (2018). Pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar peserta didik Kelas V SDN Se-Gugus Sukodono Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(4).
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian Pengembangan Model Addie Dan R2d2: Teori & Praktek*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute.
- Rohmah. (2022). Pengaruh Strategi Self-Regulated Learning Berbasis Blended Learning Terhadap Kepercayaan Diri Dalam Pembelajaran Permainan Tennis Meja. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 11(2), 225-234.
- Saidah, I. N., & Nugroho, M. A., (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Permainan Edukasi Akuntansi Cari Kata (Acak) Menggunakan Adobe Flash Cs5. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 13(1).

- Samani, Muchlas dan Hariyanto. (2012). *Konsep dan Model Pendidikan Karakter*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Silmi, M. Q., & Rachmadyanti, P. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan RI SD Kelas V* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Sudjana, Nana. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Sugiyono (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabet.
- Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Peserta didik Melalui Video Rendahnya motivasi belajar peserta didik kelas Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 1(1).
- Syahera, A. (2021). Pengembangan Media Video Animasi “Garuda Pancasila” Untuk Menumbuhkan Minat Belajar Peserta didik Kelas 1 SD. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 10(2).
- Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2).
- Tirtarahardja, Umar dan La Sulo. (2005). *Pengantar Pendidikan, Cet. Ke-2*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wibowo, A. P., & Wahono, M. (2017). Pendidikan Kewarganegaraan: Usaha Konkret Untuk Memperkuat Multikulturalisme Di Indonesia. *Jurnal Civics*, 14(2), 196-205.
- Widiyasanti, M., & Ayriza, Y. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Tanggung Jawab Peserta didik Kelas V. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 9(1).
- Winataputra, U. S. (2018). Landasan Pendidikan Sekolah Dasar. *Universitas Terbuka*.
- Zahroh, F. (2014) The Implementation of Animated Film as Media to Teach Writing Narrative Text to the Eighth Grade Students of Junior High School. *Journal State University of Surabaya*, 2(2), 1-8.