



**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PKN
BERBASIS PBL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
SISWA KELAS 3 SDN 50 PAYAKUMBUH**

SKRIPSI

*Ditulis Sebagai Syarat Untuk Penulisan Skripsi Pada Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
UIN Mahmud Yunus Batubankar*

OLEH:

FADHILLA AFIFAH QALBI
NIM 2030111040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAHMUD YUNUS
BATUSANGKAR
2025 M/1446 H**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fadhilla Afifah Qalbi
NIM : 2030111040
Tempat, Tanggal Lahir : Payakumbuh, 12 November 2002
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul: **"Pengembangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran PKN Berbasis PBL Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa Kelas 3 SDN 50 Payakumbuh"** adalah hasil karya sendiri, bukan plagiat. Apabila dikemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, Januari 2025

Yang membuat pernyataan,



Fadhilla Afifah Qalbi
NIM. 2030111040

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama **Fadhilla Afifah Qalbi**, NIM. 2030111040 dengan judul **"Pengembangan Video Animasi pada Mata Pelajaran PKN Berbasis PBL dengan Menggunakan Aplikasi Canva untuk Siswa Kelas 3 SDN 50 Payakumbuh"** memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk tindak lanjut ke Agenda Skripsi setelah Sidang Munaqasyah.

Demikianlah persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Batangkar, Februari 2025
Pembimbing






Syaiful Marwan, M.Pd

NIP. 198703212018011001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama **FADHILLA AFIFAH QALBI**, NIM: 2030111040, dengan judul: **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PKN BEBASIS PBL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 50 PAYAKUMBUH**, telah diuji dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan pada hari Senin, 03 Februari 2025 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat penyelesaian studi (S1) pada program studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya:

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1.	Prof. Dr. Suswati Hendriani, M.Pd., M.Pd NIP. 196609141992032003	Ketua Penguji		18/2-2025
2.	Syaiful Marwan, M.Pd NIP. 198703212018011001	Sekretaris Penguji		17/2-2025
3.	Safrizal, M.Pd NIP. 199101192019031008	Anggota Penguji		18/02-2025

Batusangkar, Februari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu

Keguruan UIN Mahmud Yunus Batusangkar



Dr. Ridwan Trisoni, S.Ag., M.Pd
NIP. 197105261995031001

ABSTRAK

FADHILLA AFIFAH QALBI, NIM 2030111040, Judul Skripsi “PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI PADA MATA PELAJARAN PKN BERBASIS PBL DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA KELAS 3 SDN 50 PAYAKUMBUH”. Program Studi Pendidikan Guru Mdrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiah Dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Penelitian ini didasarkan pada analisis kebutuhan guru dan siswa di SDN 50 Payakumbuh bahwasanya media pembelajaran yang digunakan disekolah tersebut hanya menggunakan buku paket yang ada saja. Hal ini didasarkan bahwa pendidik dan peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran selain buku paket yang disediakan agar bisa menunjang keaktifan peserta didik dalam pembelajaran dan dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam belajar. Selain itu peneliti ini juga dilandasi hasil kebutuhan peserta didik bahwasanya peserta didik membutuhkan bahan ajar selain buku paket yang disediakan sekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi dikelas III SDN 50 Payakumbuh yang valid dan praktis.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk, mendesain serta membuat produk baru dan mengembangkan produk yang sudah ada adalah bentuk dari penelitian pengembangan. Dalam melakukan penelitian pengembangan dapat, menghasilkan sebuah produk salah satunya adalah modul pembelajaran yang didesain ke dalam bentuk elektronik. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian R&D (Research and Development). Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif analisis validitas produk dan analisis praktikalitas produk.

Pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran PKN materi Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh yang telah dirancang serta divalidasi dari aspek kelayakan isi/materi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, kelayakan kegrafikan oleh 3 validator sehingga diperoleh nilai rata – rata sebesar 86,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan rata- rata yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis *Problem Based Learning* dapat dikatakan sangat valid. Selain itu video animasi berbasis *Problem Based Learning* pada pembelajaran PKN Materi Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh yang dirancang oleh peneliti sangat praktis dari segi kemudahan dalam penggunaan dengan nilai rata-rata respon peserta didik sebesar 91% dalam kategori sangat praktis dan dengan hasil nilai rata-rata respon pendidik sebesar 98% dalam kategori sangat praktis.

ABSTRACT

FADHILLA AFIFAH QALBI, NIM 2030111040, Thesis Title “ANIMATION VIDEO DEVELOPMENT ON PKN SUBJECT BASED ON PBL USING CANVA APPLICATION FOR GRADE 3 STUDENTS OF SDN 50 PAYAKUMBUH” . Elementary School Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiah and Teacher Training, Mahmud Yunus State Islamic University Batusangkar.

This study is based on the analysis of the needs of teachers and students at SDN 50 Payakumbuh that the learning media used in the school only uses existing textbooks. This is based on the fact that educators and students really need learning media other than the textbooks provided in order to support student activity in learning and can foster student enthusiasm in learning. In addition, this researcher is also based on the results of student needs that students need teaching materials other than textbooks provided by the school. The purpose of this study is to produce learning media in the form of animated videos in class III of SDN 50 Payakumbuh that are valid and practical.

The type of research used in this study is development research. Development research is a type of research that produces a product and tests the effectiveness of the product, designing and making new products and developing existing products is a form of development research. In conducting development research, it can produce a product, one of which is a learning module designed in electronic form. The development method used is the R&D (*Research and Development*) research method.

Development of animation video based on *Problem Based Learning* in learning PKN material Pancasila class III SDN 50 Payakumbuh which has been designed and validated from the aspect of content/material feasibility, presentation feasibility, language feasibility, graphic feasibility by 3 validators so that an average value of 86.5% is obtained with a very valid category. Based on the average obtained, it can be concluded that the animation video based on *Problem Based Learning* can be said to be very valid. In addition, the animation video based on *Problem Based Learning* in learning PKN Material Pancasila class III SDN 50 Payakumbuh designed by the researcher is very practical in terms of ease of use with an average student response value of 91% in the very practical category and with the results of an average teacher response value of 98% in the very practical category.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	
PERSETUJUAN PEMBIMBING	
PENGESAHAN TIM PENGUJI	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	10
E. Pentingnya Pengembangan.....	11
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....	12
G. Defenisi Operasional	12
BAB II LANDASAN TEORITIS.....	14
A. Media Pembelajaran	14
1. Pengertian Media Pembelajaran	14
2. Manfaat Media Pembelajaran	15
3. Fungsi Media Pembelajaran.....	17
4. Peran Media Pembelajaran	18
B. Video Animasi.....	19
1. Pengertian Animasi.....	19
2. Kelebihan Video Animasi.....	21
3. Karakteristik Video Animasi	22
4. Komponen Video Animasi	22
5. Fungsi Video Animasi	24

6. Langkah Penyusunan Video Animasi.....	25
C. Aplikasi <i>Canva</i>	27
1. Pengertian Aplikasi <i>Canva</i>	27
2. Kelebihan <i>Canva</i>	29
3. Kekurangan <i>Canva</i>	31
4. Manfaat Aplikasi <i>Canva</i>	32
5. Penggunaan Aplikasi <i>Canva</i>	34
D. Model PBL (Problem Based Learning).....	38
1. Pengertian Model PBL.....	38
2. Keunggulan Model PBL	39
3. Langkah-Langkah Model PBL	41
E. Pembelajaran PKN	43
1. Pengertian Pembelajaran PKN.....	43
2. Karakteristik pembelajaran PKN	44
3. Tujuan pembelajaran PKN.....	45
F. Penelitian Relevan	46
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
A. Jenis Penelitian	51
B. Model Penelitian Pengembangan	52
C. Prosedur Pengembangan.....	53
D. Subjek Uji Coba.....	56
E. Jenis Data.....	56
F. Instrumen Penelitian	56
G. Teknik pengumpulan data	62
H. Teknik Analisis Data	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
A. Hasil Penelitian.....	64
1. Validitas	64
2. Praktikalitas	65
B. Pembahasan	80

BAB V PENUTUP	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi.....	91
C. Saran.....	92
KEPUSTAKAAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Aspek Angket Penilaian Guru dan Siswa	61
Tabel 3. 2 Kategori Validitas	63
Tabel 3. 3 Kategori Praktikalitas.....	63
Tabel 4. 1 Aspek Uji Validasi Video Pembelajaran	57
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Untuk Lembar Validasi Video Animasi Berbasis PBL	73
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Video Animasi Berbasis PBL.....	74
Tabel 4. 4 Revisi Video Animasi oleh Validator.....	75
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Video Animasi Respon Pendidik.....	77
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Video Animasi Respon Peserta Didik	78
Tabel 4. 7 Hasil Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL Berdasarkan Respon Peserta Didik.....	79
Tabel 4. 8 Hasil Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL Berdasarkan Respon Pendidik	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Bagian Pembuka.....	70
Gambar 4. 2 Bagian Isi.....	70
Gambar 4. 3 Bagian Penutup	71

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Generasi pelajar saat ini sangat membutuhkan teknologi yang akan memberikan dampak yang sangat besar bagi dunia pendidikan. Kehadiran teknologi semakin mendorong anak untuk memanfaatkan hasil pembelajarannya. Dunia pendidikan tidak lepas dari guru dan upayanya dalam meningkatkan mutu pendidikan. Peran guru sangat penting dalam mewujudkan kemampuan yang memanfaatkan hasil belajar peserta didik, dan juga dalam dunia pendidikan. Oleh karena itu, kualitas guru sangat penting bagi keberhasilan pelatihan.

Zaman sekarang sebagai seorang guru dituntut untuk dapat berinovasi dan kreatif mungkin dalam sebuah pembelajaran. Guru tetap diperlukan walaupun dengan perkembangan zaman dan teknologi yang semakin maju. Zaman terus berkembang sehingga hal ini tentu mempengaruhi dunia pendidikan dimana Pendidikan akan berkembang sesuai dengan dinamika peradaban manusia. Proses Pendidikan pada masa lalu akan berbeda dengan masa sekarang, perbedaan yang dapat terlihat yaitu dari bagaimana guru mengajar di kelas, oleh karena itu seorang guru juga harus bisa mengikuti perubahan tersebut dan menyesuaikan diri agar tidak tertinggal. Dimasa sekarang ini seorang guru harus lebih kreatif mungkin dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa mengikuti dan memanfaatkan teknologi yang terus maju, agar tidak ketinggalan zaman. Sebagai guru pada zaman sekarang selain berperan sebagai pembimbing peserta didik seorang guru juga harus mempunyai karakteristik kreatif dan inovatif dengan berbagai pembaharuan baik dalam kurikulum, strategi dan metode serta media pembelajaran yang digunakan harus lebih bermakna, bermanfaat, berpengaruh terhadap efektivitas pembelajaran dan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar (Wulandari H & Nizrina D A Z, 2023).

Guru hendaknya didorong untuk selalu meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat pembaruan seperti dalam merancang media pembelajaran dengan berbagai kreatifitas sehingga diharapkan peserta didik akan menjadi termotivasi belajarnya dan mudah menyerap materi pelajaran. Guru yang inovatif akan sering menemukan hal-hal baru untuk digunakan mencapai tujuan pembelajaran (Murni dkk., 2023). Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa seorang guru pada zaman modern saat ini sangat dituntut untuk dapat berinovasi dan sekreatif mungkin. Kita sudah tidak bisa lagi menggunakan metode pembelajaran pada zaman dahulu, karena akan membuat peserta didik merasa cepat bosan sehingga membuat mereka menjadi tidak fokus dalam proses pembelajaran dan membuat minat belajar peserta didik menjadi berkurang hingga akhirnya peserta didik menjadi tidak paham dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru. Dengan begitu hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai media pembelajaran yang menarik bagi para peserta didik.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan kreatifitas siswa dan meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Oleh karena itu, guru dituntut memberikan motivasi pada peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran yang tidak hanya ada di dalam kelas, akan tetapi juga yang ada di luar kelas, jika hal itu dimanfaatkan maka tujuan pembelajaran akan tercapai (Tafonao, 2018).

Keefektifan media pembelajaran itu sangat bergantung pada kemampuan seorang guru ketika menggunakan dan menjadikan fasilitas media itu sendiri, karena peran seorang guru yaitu sebagai pemberi informasi atau pemberi materi pelajaran. Media Pembelajaran juga merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengantarkan atau menyampaikan pesan, berupa sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap kepada peserta didik sehingga mereka dapat menangkap, memahami dan memiliki pesan makna yang dapat untuk disampaikan. Selain itu, media pembelajaran merupakan alat yang sangat membantu dalam proses pembelajaran, kaitannya sama dengan memperjelas dan pemahaman konsep yang sedang dipelajari oleh peserta didik (Hanannika & Sukartono, 2022). Dengan adanya media pembelajaran yang menarik peserta didik dapat dengan mudah paham pembelajaran yang di jelaskan.

Media pembelajaran yang cocok dan sesuai akan membuat siswa tidak bosan dan terdorong untuk menghafal. Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat besar bagi siswa karena dapat menambah informasi dan dapat menambah semangat belajar pada peserta didik. Penggunaan bahan ajar yang dirancang dengan baik dapat memotivasi, membentengi siswa untuk menghafal, dan meningkatkan kemampuan untuk mendapatkan bahan ajar yang berdampak pada peningkatan kualitas bahan ajar pada pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan untuk menunjang bentuk pembelajaran atau latihan di sekolah, meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa (Afrilia dkk., 2022). Terkait dengan keterangan di atas, diperlukan upaya dalam proses pembelajaran melalui pemanfaatan media dalam persiapan belajar mengajar di kelas.

Berdasarkan keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa Media pembelajaran ternyata sangat berperan penting pada proses pembelajaran terutama terhadap peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik menjadi fokus dan meningkatkan kreatififitasnya masing-masing. Dengan begitu guru juga harus dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan semenarik mungkin, media

pembelajaran yang dapat di terapkan pada saat mengajar ada beberapa macam salah satunya yaitu media pembelajaran berupa video animasi. Dengan adanya video animasi ini peserta didik dapat dengan mudah memahami inti dari materi yang di ajarkan oleh guru. Peserta didik juga tidak gampang bosan dan jenuh dalam proses pembelajaran, peserta didik juga dapat belajar dan memahami sendiri konsep-konsep baru secara interaktif. Hal tersebut dapat membantu dalam mengembangkan kemampuan belajar peserta didik secara mandiri. Media pembelajaran berbasis digital ini dapat berpotensi untuk meningkatkan motivasi belajar para peserta didik sehingga membuat peserta didik dapat mengembangkan ke-kreativitasan dan meningkatkan pemahamannya (Annisa dkk., 2021).

Video animasi yang disajikan dalam pembelajaran berupa animasi kartun yang berisi materi-materi pembelajaran yang akan di ajarkan oleh guru karena bersifat yang menarik dan terkesan lucu sehingga peserta didik dapat tertarik untuk menonton video animasi tersebut. Animasi adalah media untuk mengubah sesuatu, dari sebuah imajinasi, ide, konsep, visual, sampai akhirnya memberi pengaruh kepada dunia tidak hanya pembatas dalam dunia animasi (Ponza dkk., 2018). Media pembelajaran berbasis video animasi ini merupakan media yang tidak hanya didengar, tetapi juga dilihat dan diamati secara langsung oleh siswa. Materi pembelajaran yang disampaikan berupa video animasi yang berisi cerita atau sesuai dengan materi yang akan disampaikan oleh guru, diharapkan pembelajaran berbasis anime ini dapat mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan membuat peserta didik lebih termotivasi untuk belajar, lebih mudah memahami informasi dan isi pelajaran yang disampaikan, mampu meningkatkan kreativitas guru serta membuat guru lebih efektif dan praktis dalam mengajar (Afrilia dkk., 2022).

Penggunaan video animasi untuk pembelajaran memiliki beberapa keuntungan dibanding dengan media pembelajaran lain seperti penggunaan waktu yang lebih efektif dan efisien, peserta didik mendapat kesempatan untuk dapat belajar dengan aktif, dan adanya animasi akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pelajaran. Penggunaan media video

berupa media video animasi dapat memberikan respon yang baik kepada siswa. Siswa diharapkan dapat termotivasi untuk belajar dan akan mendapatkan suasana pembelajaran yang baru dengan menyimak materi pelajaran. Media video animasi dapat dikatakan seperti film yang memiliki video dan audio sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Video animasi dapat membantu siswa dengan mudah menangkap materi yang telah diberikan, karena dengan tayangan dari video yang bervariasi membuat mereka akan tertarik dan fokus untuk mengikuti proses pembelajaran. Sehingga diharapkan nantinya akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Irawan dkk., 2023). Berdasarkan keterangan di atas video pembelajaran berupa video animasi dipercaya mampu meningkatkan kecerdasan baik secara verbal maupun visual pada peserta didik. Video animasi harus dibuat semenarik mungkin dan video animasi juga memiliki proses dalam pembuatan videonya, proses tersebut dilakukan menggunakan aplikasi khusus.

Berbagai macam aplikasi yang dapat digunakan pada pembuatan video animasi ini, namun aplikasi yang mudah dan lebih banyak fitur untuk proses pembuatannya yaitu aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Junaedi, 2021).

Aplikasi *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan bagi pemula. Aplikasi ini dapat diakses di *smartphone* maupun di *PC*. Terdapat banyak fitur pada aplikasi *Canva* ini untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan demikian, guru dan peserta didik dapat dengan lebih mudah melaksanakan pembelajaran dalam jaringan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Aplikasi *Canva* sangat tidak rumit untuk membentuk cerita dikarenakan *Canva* mempunyai banyak pilihan karakter seperti tempat

animasinya dengan mengedit menyatukan teks, karakter, tema dan audio yang sangat mudah. *Canva* adalah aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya (Ari Nurul dan Mardi Yudhi dkk., 2022).

Berdasarkan keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa aplikasi *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang sangat mudah digunakan, bahkan oleh pemula. Aplikasi ini menyediakan berbagai alat untuk membuat berbagai jenis desain, seperti presentasi, poster, pamflet, infografis, dan lain sebagainya. *Canva* menawarkan berbagai pilihan desain yang dapat disesuaikan, termasuk desain untuk keperluan kreatif, pendidikan, bisnis, dan lainnya. Dengan fitur yang sederhana, *Canva* memudahkan pengguna, termasuk pendidik dan peserta didik, dalam membuat materi pembelajaran atau konten visual lainnya. Aplikasi ini dapat diakses melalui perangkat smartphone maupun PC, sehingga mendukung pembelajaran dalam jaringan. Selain itu, *Canva* juga meningkatkan kreativitas pendidik dalam pembuatan desain grafis, memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks, gambar, tema, dan audio dengan mudah. *Canva* memungkinkan guru untuk dapat berinovasi, meningkatkan kreativitas, keterampilan, dan kemampuan dalam menulis secara runtut. Aplikasi ini sederhana dalam penggunaannya, dengan banyak pilihan karakter dan pengaturan yang mudah diatur. Selain itu, *Canva* memanfaatkan struktur media pendukung seperti laptop dan LCD untuk presentasi, dan mampu menggabungkan teks, animasi, gambar, grafik, dan suara dalam satu tampilan. Dengan begitu video animasi ini akan menjadi alternatif yang baik untuk seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran, video animasi yang dibuat dengan aplikasi ini dapat membuat berbagai macam materi pembelajaran. Salah satunya saja pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan atau selanjutnya disebut PKN.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) adalah salah satu mata pelajaran yang dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar dalam membentuk

warganegara yang baik dan sanggup melaksanakan hak dan juga kewajiban dalam kehidupan bernegara. Pembentukan warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila (Anatasya & Dewi, 2021).

Masa sekarang ini banyak peserta didik yang kurang memahami pengetahuan tentang Pancasila dikarenakan minat belajar peserta didik rendah, sehingga pentingnya pembelajaran Pancasila pada siswa SD yaitu sebagai penerus generasi bangsa agar dapat memberikan banyak hal-hal positif (Amini & Marwan, 2023). Pancasila merupakan dasar falsafah bangsa Indonesia yang nilai-nilainya telah ada dalam diri bangsa Indonesia sejak lama, dan nilai-nilai tersebut berupa nilai adat, budaya, dan nilai agama. Sebelum mengajarkan nilai-nilai Pancasila kepada peserta didik mereka perlu mengetahui terlebih dahulu penjabaran nilai-nilai Pancasila, sehingga memberi pemahaman bahwa Pancasila adalah ideologi negara Indonesia yang sila-silanya selaras dengan bangsa Indonesia khususnya ajaran agama Islam yang diterima oleh masyarakat Indonesia. Pancasila merupakan kepribadian dan keterampilan yang dimasukkan ke dalam kehidupan sehari-hari dan hidup secara individu melalui budaya sosial, pembelajaran intrakurikuler dan ekstrakurikuler. Pancasila memiliki kepribadian yang mulia, kemandirian, berpikir kritis, kreatif, gotong royong, dan keragaman global. Pancasila adalah wujud dari Indonesia dimana sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan memiliki ciri-ciri utama yaitu beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, berakhlak mulia, berbhineka global, gotong royong, mandiri, berfikir kritis dan kreatif. Apabila satu dimensi tersebut ditiadakan maka akan menjadi tidak bermakna (Sari & Auliya, 2022).

Maka dari itu agar peserta didik dapat memahami materi pembelajaran Pancasila, mereka perlu mendapatkan penjabaran yang jelas mengenai Pancasila. Pada materi Pancasila pendidik dapat menggunakan beberapa model pembelajaran, salah satunya saja yaitu model Problem Based Learning

(PBL). PBL dapat memperkaya proses pembelajaran dengan mengedepankan pemecahan masalah sebagai inti dari materi yang diajarkan. Dengan demikian, kombinasi media video animasi dan model PBL dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* ini merupakan sebuah model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dengan cara menghadapkan para peserta didik dengan berbagai masalah yang dihadapi dalam kehidupan nyata dan peserta didik mencoba untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam model ini pelajaran berfokus pada suatu masalah yang harus dipecahkan oleh peserta didik, sehingga peserta didik memiliki tanggung jawab untuk menganalisis dan memecahkan masalah tersebut dengan kemampuan sendiri, sedangkan peran pendidik hanya sebagai fasilitator dan memberikan bimbingan kepada peserta didik (Meilasari, 2020).

Model pembelajaran PBL ini sangat berperan penting untuk para peserta didik dalam menghadapi suatu masalah pada kehidupan sehari-hari. Sehingga dengan model pembelajaran PBL ini peserta didik dapat belajar dalam memecahkan suatu masalah. Model pembelajaran PBL ialah model pendidikan untuk menggapai tujuan dengan menciptakan permasalahan, dengan itu siswa bisa paham pemecahan tentang permasalahan. Oleh sebab itu, Model pembelajaran PBL di seleksi sebab dengan pertimbangan seluruh orang tentu belajar dengan menguasai permasalahan yang terjalin di kehidupan tiap hari (Prayogo, 2022). Dengan begitu model pembelajaran PBL juga dapat mempermudah pendidik dalam melakukan sebuah pembelajaran dan dengan model pembelajaran PBL ini dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan model PBL juga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa khususnya dalam menyelesaikan masalah. Selain dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, penggunaan model PBL dapat meningkatkan sikap ilmiah dan hasil belajar peserta didik. Pembelajaran PBL dapat membantu tenaga pengajar dalam menjalani proses pembelajaran, karena dapat meningkatkan hasil belajar dari peserta didik (Isma dkk., 2022).

Berdasarkan hasil observasi awal dan pengamatan yang dilakukan penulis di SDN 50 Payakumbuh mendapatkan informasi bahwa media pembelajaran PKN yang digunakan di sekolah tersebut berupa buku cetak, dan guru menjelaskan menggunakan metode ceramah. Dengan begitu penulis tertarik untuk mengangkat judul penelitian “**Pengembangan Video Animasi Pada Mata Pelajaran PKN Berbasis PBL Dengan Menggunakan Aplikasi *Plotagon Story* Untuk Siswa Kelas 3 SDN 50 Payakumbuh**”. Penelitian ini dipandang penting karena dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi serta mampu berpikir secara terarah, sehingga dapat juga meningkatkan minat belajar peserta didik dan mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana validitas video animasi pada mata pelajaran PKN berbasis PBL untuk siswa kelas 3 SDN 50 Payakumbuh?
2. Bagaimana praktikalitas video animasi pada mata pelajaran PKN berbasis PBL untuk siswa kelas 3 SDN 50 Payakumbuh?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang terdapat diatas, bahwa tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk melihat validitas video animasi pada mata pelajaran PKN berbasis PBL untuk siswa kelas 3 SDN 50 Payakumbuh.
2. Untuk melihat praktikalitas video animasi pada mata pelajaran PKN berbasis PBL untuk siswa kelas 3 SDN 50 Payakumbuh.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan tujuan diatas, spesifikasi yang diharapkan adalah media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu peserta didik memahami materi pancasila dengan karakteristik sebagai berikut :

1. Video animasi pada materi pancasila di SDN 50 Payakumbuh dirancang dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* ini digunakan untuk mendesain atau merancang animasi yang akan di gerakkan dan di tampilkan.
2. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
 - a. Wujud fisik produk yang akan dikembangkan yaitu berupa file video pembelajaran yang isinya tentang materi pancasila pada mata pelajaran PKN dikarenakan dalam materi ini terdapatnya pelajaran yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari seseorang termasuk dilingkungan sekolah terutama di SDN 50 Payakumbuh karena terdapatnya perbedaan ras dan suku yang berbeda-beda sehingga perlu untuk belajar persatuan dan kesatuan karena walaupun kita berbeda-beda tetapi kita tetap satu tanpa membedakan satu sama lain.
 - b. Video pembelajaran yang dikembangkan dalam pembelajaran PKN menggunakan aplikasi *Canva* yang dapat dibuat dengan bantuan komputer atau android dan produk berupa video pembelajaran yang dapat ditayangkan melalui LCD Proyektor, infokus, laptop dan alat bantu lain sebagainya. Aplikasi *plotagon* memiliki beberapa fitur diantaranya template, efek, filter, animasi, gaya dan lain sebagainya yang memiliki perbedaan dengan aplikasi lainnya.
 - c. Video pembelajaran yang dirancang berupa gambar animasi kartun yang menarik, dengan tambahan video, menggunakan suara/*backsound*, teks tentang materi, ukuran tulisan dan tulisan yang menarik.
 - d. Penyajian video pembelajaran menggunakan bahasa yang mudah untuk dipahami, jelas, dan juga bisa dipahami oleh peserta didik.

e. Video pembelajaran dikembangkan terdiri dari beberapa bagian yaitu: Pembuka, isi, dan bagian penutup.

1) Bagian Pembuka

Bagian pembuka terdiri atas pengenalan materi dan halaman video apersepsi.

2) Bagian isi

Bagian isi dari video pembelajaran yaitu terdiri atas penjelasan-penjelasan isi dari materi pembelajaran, dan animasinya.

3) Bagian penutup

Bagian penutup dari video pembelajaran terdiri dari rangkuman atau kesimpulan dari materi pembelajaran, dan penutup.

E. Pentingnya Pengembangan

Dengan adanya penulisan ini semoga dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

Pendidik bisa memanfaatkan video animasi berbasis PBL yang telah dikembangkan untuk pembelajaran PKN. Selain itu, pengembangan video animasi dilakukan untuk meningkatkan kualitas dan efisiensi pembelajaran.

2. Bagi Peserta Didik

Siswa kelas 3 SD dapat mempelajari materi PKN dengan menggunakan video animasi yang telah dikembangkan. Peserta didik akan antusias dan semangat dalam belajar. Video animasi ini dapat menuntun siswa untuk belajar secara mandiri, dan kreatif.

3. Bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan langsung pengalaman bagaimana cara mengembangkan video animasi berbasis PBL untuk siswa sekolah dasar. Peneliti juga mendapatkan pengalaman dan proses pengembangan dan validasi produk video animasi berbasis PBL, selain itu peneliti juga

mendapatkan wawasan dan bekal untuk bisa mengembangkan bahan ajar lainnya.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pengembangan video animasi berbasis PBL yang dilakukan, diuji dan divalidasi, agar bisa menjadi gambaran untuk mahasiswa prodi PGMI maupun prodi lain dalam melakukan penelitian berikutnya.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi yang melandasi pengembangan video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN untuk kelas 3 di SDN 50 Payakumbuh yaitu dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan siswa bisa menggunakan video animasi untuk belajar mandiri

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penulisan dan pengembangan video animasi berbasis PBL pada kelas 3 di SDN 50 Payakumbuh adalah:

- a. Materi dalam penelitian pengembangan ini terbatas hanya materi pancasila karna keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti. Bahan ajar ini hanya diujikan pada satu sekolah saja yaitu SDN 50 Payakumbuh dikelas 3.

G. Defenisi Operasional

Agar tidak ada kesalah pahamana dalam memahami judul dalam proposal, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah dibawah ini :

1. Pengembangan adalah salah satu metode penulisan yang dapat digunakan untuk menghasilkan suatu alat atau produk tertentu dengan menguji validitas dan praktikalitas. Pengembangan yang dimaksud disini adalah pengembangan dalam bentuk video animasi berbasis PBL pada materi pancasila.

2. Video animasi adalah sebuah jenis tayangan video yang menyerupai film, dimana gambar-gambar itu disertai dengan suara yang dirancang untuk menciptakan kesan menarik pada pembelajaran. Selain itu, video animasi juga sering kali disertai dengan suara-suara seperti percakapan atau dialog untuk mendukung pergerakan dari gambar animasi.
3. *Problem Based Learning (PBL)* adalah pembelajaran yang memberikan masalah kepada siswa dan siswa diharapkan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melaksanakan pembelajaran yang aktif.
4. Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nunu Mahnun dalam (Tafonao, 2018), menyebutkan bahwa “media” berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Begitu juga menurut (Nurfadhillah dkk., 2021), media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru, maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan menurut (Mahnun, 2012), media pembelajaran merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas sangatlah penting, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa.

Menurut (Ekayani, 2017), media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan. Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri. Media pembelajaran harus selalu melihat kepada kompetensi dan bahan ajar. Media pembelajaran juga dapat mempercepat proses belajar sehingga siswa dapat menangkap tujuan dan bahan pelajaran lebih mudah dan lebih cepat. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, Sehingga hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama dan kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran merupakan sarana atau perantara dalam proses penyampaian pesan dan informasi pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi penting dalam meningkatkan efektifitas belajar, memperkaya wawasan peserta didik, dan menumbuhkan minat belajar. Media tidak hanya merupakan alat bantu, tetapi juga bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran yang saling terkait dengan komponen lainnya. Penggunaan media yang relevan dan menarik dapat mempercepat pemahaman peserta didik terhadap materi dan meningkatkan kualitas hasil belajar. Dengan demikian, media pembelajaran berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan dan memperbaiki prestasi peserta didik.

2. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut (Firmadani, 2019), manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- a. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga.

- e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- g. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- h. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Sedangkan menurut Nasution dalam (Nurrita, 2018), manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Pengajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami siswa, serta memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran dengan baik.
- c. Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pengajar, siswa tidak bosan, dan pengajar tidak kehabisan tenaga.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pengajar saja, tetapi juga aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lainya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, media dapat membantu menyampaikan materi pelajaran secara seragam, jelas, dan menarik, serta meningkatkan waktu dan tenaga serta meningkatkan hasil belajar siswa. Media juga dapat dilakukan di berbagai tempat dan waktu, sehingga proses belajar menjadi lebih fleksibel sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa dan sikap positif terhadap materi dan proses pembelajaran. Dengan adanya media, pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menarik, sehingga siswa tidak hanya mendengarkan tetapi juga terlibat dalam berbagai aktivitas. Begitu juga dengan peran pendidik yang dapat mengelola waktu dan tenaga sehingga lebih efisien.

3. Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Wina Sanjaya dalam (Nurrita, 2018), fungsi dari media pembelajaran, yaitu:

a. Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.

b. Fungsi Motivasi

Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar.

c. Fungsi Kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.

d. Fungsi Penyamaan Persepsi

Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang disampaikan.

e. Fungsi Individualitas

Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.

Sedangkan menurut (Mustika, 2015), fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai berikut :

a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra.

- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman menimbulkan persepsi yang sama.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi, diantaranya yaitu fungsi komunikatif yang memudahkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik, serta fungsi motivasi yang meningkatkan semangat belajar peserta didik. Selain itu, media juga berfungsi untuk menciptakan makna dari pembelajaran, menyamakan persepsi di antara peserta didik, dan memenuhi kebutuhan individual mereka. Media pembelajaran juga memperjelas pesan dari materi yang akan di ajarkan serta mendorong interaksi dan pembelajaran mandiri sesuai dengan gaya belajar yang berbeda, sehingga memperkaya pengalaman belajar peserta didik.

4. Peran Media Pembelajaran

Menurut Sidik Bagas dalam (Tafonao, 2018), peranan media pembelajaran dalam proses pembelajaran antara lain:

- a. Memperjelas penyajian materi agar tidak hanya bersifat verbal (dalam bentuk kata-kata tertulis atau tulisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sifat pasif anak didik.
- d. Menghindari kesalahpahaman terhadap suatu objek dan konsep.
- e. Menghubungkan yang nyata dengan yang tidak nyata.

Menurut (Mustika, 2015), Peranan media dalam proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai berikut:

- a. Alat untuk memperjelas bahan pembelajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variabel penjelasan verbal mengenai bahan pembelajaran.

- b. Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut oleh para siswa dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau stimulasi belajar siswa.
- c. Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik secara individual maupun kelompok. Dengan demikian, akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pentingnya media pembelajaran dalam proses pendidikan. Media juga dapat berfungsi untuk memperjelas materi yang akan disampaikan, mengatasi batas ruang dan waktu, mendorong aktifitas siswa, serta mencegah kesalahpahaman. Selain itu, media juga berperan sebagai alat sumber belajar yang mendukung proses pembelajaran individu maupun kelompok. Dengan pemanfaatan yang tepat media pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

B. Video Animasi

1. Pengertian Animasi

Menurut Husni dalam (Andrasari dkk., 2022), video animasi adalah sebuah jenis tayangan video yang menyerupai film, dimana gambar-gambar itu disertai dengan suara yang dirancang untuk menciptakan kesan menarik. Video animasi menggambarkan pergerakan dari satu frame ke frame lainnya dalam waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan efek gerakan. Selain itu, video animasi juga sering kali disertai dengan suara-suara seperti percakapan atau dialog untuk mendukung pergerakan dari gambar animasi. Begitu juga menurut Fitriana dalam (Andrasari dkk., 2022), video animasi adalah alat yang dapat dijadikan bantuan dalam proses belajar mengajar, dapat merangsang pikiran, perasaan, motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar yang bergerak disertai suara narasi dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang akan di sampaikan

sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Video animasi dapat berfungsi sebagai alat pendukung dalam proses belajar mengajar dengan kemampuannya untuk merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik melalui gambar bergerak yang disertai suara narasi. Dengan cara ini, video animasi dapat membantu menjelaskan pesan yang ingin disampaikan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai lebih efektif dan efisien.

Selain itu menurut (Defi & Faiza, 2021), video animasi merupakan gambar bergerak yang digunakan untuk memahami materi pembelajaran. Video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena dapat menarik perhatian, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya. Video animasi juga disusun secara khusus dan bergerak sesuai alur yang sudah ditentukan pada setiap waktunya. Sedangkan menurut Sudiarta & Sadra dalam (Adiati dkk., 2023), video animasi adalah sebuah alat yang membantu proses belajar yang mutakhir yang bisa digunakan guru untuk memberikan bantuan pada peserta didik untuk belajar. Video animasi dapat menarik serta merangsang perhatian siswa hingga siswa akan memiliki ketertarikan dalam proses belajar. Video animasi adalah kumpulan gambar suara dan bergerak yang dikemas secara menarik dengan menyertakan berbagai informasi untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Menurut (Yahya & Khosmas, 2019), video animasi merupakan cara belajar yang diharapkan dapat diterapkan untuk Sekolah Menengah Pertama. Dengan media video animasi di dalamnya jika diperlihatkan kepada siswa, siswa akan merasa tertarik terhadap apa yang dilihatnya sehingga mampu membuat siswa lebih aktif dan memahami pembelajaran.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, video animasi adalah sebuah gambar yang dapat bersuara dan bergerak dalam durasi yang telah ditentukan. Video animasi ini telah di desain sedemikian rupa agar peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran, sehingga

dapat menarik perhatian peserta didik dengan harapan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Kelebihan Video Animasi

Menurut (Dewayanti dkk., 2023), kelebihan atau manfaat video animasi adalah sebagai berikut :

- a. Media video animasi yang menarik peserta didik.
- b. Menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik.
- c. Video animasi yang dikemas untuk memudahkan peserta didik memahami materi pembelajaran.

Sedangkan menurut Munir dalam (Mashuri, 2020), kelebihan video animasi yaitu:

- a. Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi.
- b. Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan.
- c. Video dapat mengurai suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata.
- d. Kemampuan dalam mewujudkan benda bersifat abstrak dan menjadi konkret.
- e. Tahan lama dan tingkat kerusakan rendah sehingga dapat diterapkan secara berulang-ulang.
- f. Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi.
- g. Meningkatkan kemampuan dasar dan penambahan pengalaman baru bagi siswa.
- h. Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran serta kurikulum yang memfokuskan kegiatan belajar pada siswa.

Jadi video animasi memiliki banyak kelebihan yang dapat menunjang kemampuan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan media video animasi yang menarik, bagian materi yang kurang paham dapat di ulang-ulang kembali dan penggunaa bahasa yang mudah dipahami guna untuk memudahkan peserta didik dalam mencerna materi pembelajaran.

3. Karakteristik Video Animasi

Menurut Widyawardani dalam (Andrasari dkk., 2022), bahwa karakteristik dari video animasi yaitu media yang dibuat disesuaikan dengan komposisi tampilan yang seimbang agar menarik bagi siswa secara visual, penggunaan media gambar, audio dan video animasi untuk mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, penjelasan materi disajikan dalam bentuk cerita yang didalamnya terdapat tokoh-tokoh animasi yang sesuai dengan karakteristik anak sekolah dasar. Menurut Daryanto dalam (Berliana & Aka, 2023), video animasi memiliki karakteristik yaitu gabungan dari unsur audio dan visual, bersifat interaktif, dan bersifat mandiri. Video animasi juga dapat menyampaikan ide, menarik perhatian, berani dan dinamis, bentuk dan gambar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, mampu merangsang respon siswa.

Sedangkan menurut Daryanto dalam (Widyahabsari dkk., 2023), karakteristik media video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki beberapa media yang menyatu dengan menggabungkan elemen audiovisual.
- b. Mandiri dalam arti memberikan kemudahan dan kelengkapan konten, memungkinkan pengguna untuk menggunakan konten tanpa bimbingan orang lain.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, video animasi yang baik adalah video yang dibuat dengan komposisi tampilan yang seimbang agar dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga tidak kesulitan dalam memahami materi.

4. Komponen Video Animasi

Menurut (Rosmiati dkk., 2023), komponen media video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Gambar
- b. Teks
- c. Audio

d. Video yang berisi informasi materi pembelajaran

Sedangkan menurut (Dewanti & Putra, 2022), video animasi memiliki beberapa komponen diantara yaitu :

a. Judul dan Sub-Judul

- 1) Judul : Memberikan gambaran keseluruhan tentang *storyboard* dan cerita yang akan disampaikan.
- 2) Sub-judul : membagi judul menjadi bab-bab yang lebih menjelaskan setiap detail dari adegan, termasuk penjelasan tentang teks *shot*, panel, lokasi, dan *setting* waktu.

b. Visual

Desain grafis dan animasi : komponen visual ini merupakan bagian yang akan ditampilkan di video animasi dan dilihat oleh para penonton.

c. Audio

Voice-over, musik, dan efek suara : Komponen audio ini memperjelas informasi dan melengkapi komponen visual.

d. Dialog/*Action*

Naskah dan pergerakan kamera : Penting untuk menambah dialog atau naskah untuk mensinkronkan audio dengan visual animasi.

e. *Properties*

Perlengkapan dan elemen lain-lain : menyampaikan informasi tentang hal-hal yang dibutuhkan dalam pembuatan video animasi, seperti penjelasan artistik, perlengkapan, tipe animasi yang digunakan, bentuk karakter, pakaian para karakter kartun, dan durasi.

f. Animasi

Kumpulan gambaran yang berurutan : Animasi merupakan kumpulan gambar yang disusun hingga menampilkan gambaran hidup. Fungsi animasi adalah menyajikan informasi yang mudah dipahami dan komunikatif.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa, komponen dari video animasi seperti gambar dan visual yaitu desain grafis dan animasi

yang ditampilkan untuk menarik perhatian penonton, begitu juga dengan teks pada video animasi yaitu judul dan sub-judul yang memberikan gambaran tentang animasi dan membagi materi menjadi bagian yang lebih terperinci. Pada video animasi juga terdapat audio berupa musik dan efek suara yang memperjelas informasi dan video animasi juga terdapat dialog berupa naskah dan pergerakan kamera untuk mensinkronkan audio dengan visual. Pada video animasi properti juga memiliki peran penting yaitu sebagai elemen tambahan yang diperlukan dalam pembuatan, seperti karakter dan durasi dari video animasi. Sehingga dengan adanya komponen-komponen tersebut dapat menciptakan video animasi yang informatif dan menarik.

5. Fungsi Video Animasi

Menurut (Cholik & Umaroh, 2023), fungsi video animasi adalah sebagai berikut:

- a. Meningkatkan kualitas pembelajaran, penggunaan video animasi pada proses pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena dengan video animasi, peserta didik akan lebih memahami materi dari pendidik dengan media-media yang menarik dan bisa dipahami lebih mudah.
- b. Mempermudah visualisasi dan penyampaian materi, dengan adanya video animasi, pendidik bisa memberikan contoh langsung melalui animasi yang disajikan dan mempermudah penyampaian materi oleh pendidik.
- c. Memberikan daya tarik tersendiri kepada siswa untuk belajar lewat sajian materi audio visual, dengan adanya video animasi peserta didik akan lebih tertarik untuk belajar tentang materi yang akan disampaikan. Sehingga peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang akan di pelajari.

Sedangkan menurut (Andrasari, 2022), fungsi video animasi adalah:

a. Meningkatkan Keterlibatan Siswa

Yaitu video animasi dapat menarik perhatian siswa melalui visual yang dinamis dan suara yang menarik. Hal ini membantu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar.

b. Variasi dalam Penyajian Materi

Yaitu penggunaan video animasi menambah variasi dalam metode pengajaran, yang dapat mengurangi kejenuhan siswa. Ini penting untuk menjaga semangat belajar dan meningkatkan retensi informasi.

c. Pengalaman Belajar yang Menarik

Yaitu video animasi sering kali menyajikan materi dalam bentuk cerita yang menarik, yang dapat meningkatkan minat siswa. Karakter animasi yang sesuai dengan usia siswa, seperti di sekolah dasar, dapat membuat pembelajaran lebih relevan dan menyenangkan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, video animasi berfungsi memberi daya tarik kepada peserta didik untuk dapat memahami materi pembelajaran serta menambah variasi pada metode pengajaran dengan bentuk cerita menarik yang disajikan berupa video animasi, sehingga dapat meningkatkan karakter peserta didik.

6. Langkah Penyusunan Video Animasi

Menurut (Ponza dkk., 2018), langkah penyusunan video animasi pembelajaran dimulai dari tahap :

- a. Analisis kebutuhan yaitu, tingkat kecerdasan siswa sangat bervariasi, terdiri dari siswa yang memiliki kecerdasan tinggi, sedang, dan rendah. Hal ini dapat dilihat dari sebagian besar siswa mampu memenuhi standar nilai KKM (Kriterian Ketuntasan Umum) yang telah ditentukan.
- b. *Desain* yaitu, tahap ini yang dilakukan adalah memindahkan informasi yang diperoleh pada tahap analisis ke dalam bentuk dokumen yang akan menghasilkan sebuah naskah video.

- c. Pengembangan yaitu, dilakukannya kegiatan memproduksi video animasi pembelajaran dan penilaian.
- d. *Implementasi* yaitu, menerapkan video animasi pembelajaran kepada siswa untuk di uji kepada kelompok kecil dan lapangan.
- e. Evaluasi yaitu, meliputi kegiatan penilaian media berdasarkan evaluasi formatif yang dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran.

Sedangkan menurut (Isti, Lailia Arditya dkk., 2022), langkah-langkah penyusunan video animasi adalah sebagai berikut :

- a. Penulisan naskah yaitu, menuangkan ide dan gagasan terkait konsep video.
- b. Membuat *storyboard* yaitu, medeskripsikan alur cerita pada setiap scene.
- c. Take *voice-over/dubbing* yaitu, menambah suara untuk memperjelas informasi secara lisan.
- d. Animasi yaitu, menggerakkan semua gambar atau elemen grafis yang telah disusun pada *storyboard*.
- e. Revisi yaitu, memastikan video telah memenuhi tujuan dan konsep yang ingin disampaikan.
- f. Publikasikan yaitu, mempublikasikan video di *platform* yang tepat agar dapat diakses oleh audiens yang tepat.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, langkah-langkah penyusunan video animasi adalah berupa tahapan tambahan yang mencakup penulisan naskah, pembuatan *storyboard*, *voice-over*, animasi, revisi dan publikasi untuk memastikan video dapat di akses audiens dengan baik. Semua langkah ini bekerja bersama agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan menghasilkan video animasi yang efektif.

C. Aplikasi *Canva*

1. Pengertian Aplikasi *Canva*

Aplikasi *Canva* adalah sebuah aplikasi yang dapat membuat animasi 3 dimensi (3D) untuk memudahkan proses pembuatan video animasi dengan praktis dan cepat. Pada zaman sekarang dunia semakin digital, animasi telah menjadi alat yang populer untuk menyampaikan ide, cerita, dan pesan secara visual. Aplikasi *Canva* dapat memudahkan pendidik dalam menciptakan animasi yang menarik sehingga dapat menampilkan karakter, latar belakang, dan dialog secara interaktif. Dengan adanya aplikasi *Canva* ini kita dapat membuat karakternya sendiri, memilih adegan, menulis dialog, dan menambahkan emosi, efek suara, dan tindakan.

Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022), *Canva* adalah sebuah *website* dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik. *Canva* memang tidak memiliki fitur yang lengkap seperti aplikasi keluaran *Adobe* seperti *Photoshop* dan *Illustrator*, namun *Canva* merupakan aplikasi yang sangat membantu dalam kesederhanaannya. *Canva* dapat digunakan bahkan oleh orang yang baru belajar atau belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis sebelumnya. Di aplikasi *Canva*, terdapat banyak template siap pakai, yang dapat diedit kapan saja, tanpa perlu mendesain dari awal. Aplikasi ini dapat diperoleh dengan mendownloadnya melalui *google PlayStore* atau melalui *website*. Sedangkan menurut (Barella, 2023), *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis *website* yang sangat diminati saat ini. *Canva* dapat diakses dengan mudah melalui komputer maupun *handphone*. Aplikasi *Canva* memiliki kelebihan yang menyaingi aplikasi lainnya yang saat ini aplikasi *Canva* tersedia untuk melakukan presentasi seperti *Microsoft Powerpoint* dan aplikasi lainnya. Tidak hanya gratis, aplikasi *Canva* juga menyediakan beragam template dan model desain yang ingin dibuat seperti, poster, kartu nama, *worksheet*, dan lain sebagainya. Dengan

menggunakan template yang sudah disediakan oleh aplikasi ini, guru tidak lagi perlu mendesain dari awal, sehingga dapat mempermudah guru dalam desain presentasi ataupun desain lainnya.

Begitu juga menurut Dian dan Triningsih dalam (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022), *Canva* adalah salah satu aplikasi yang dapat digunakan guru dalam membuat media pembelajaran. *Canva* merupakan aplikasi desain secara online, yang menyediakan beragam desain grafis yang terdiri atas; presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, edit foto dan cover facebook. *Canva* sangat mempermudah guru dalam mendesain media pembelajaran serta peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, beserta manfaat lain, hal ini dikarenakan hasil desain menggunakan *canva* mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik.

Menurut (Asnawati, & Sutiah, 2023), *Canva* adalah salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan dengan berbagai fitur yang memungkinkan pembuatan konten visual yang menarik. Aplikasi *Canva* dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dengan alasan, keunikan dan daya tarik visual, pemahaman yang lebih baik, kreativitas dan eksplorasi, dan aksesibilitas dan fleksibilitas. Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis online, aplikasi ini mempunyai berbagai macam template atau desain yang ingin dibuat, tidak hanya dalam presentasi Namun, *Canva* juga menawarkan desain spanduk, poster, dan foto profil. Guru dapat menghasilkan bahan ajar lebih cepat dan efisien dengan *Canva*, yang juga memudahkan mereka menyampaikan pelajaran kepada siswa. Selain itu, media *Canva* dapat membantu pemahaman bagi siswa.

Maka dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi *Canva* merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang sangat berguna, terutama bagi pendidik, karena dapat

mempermudah pembuatan media pembelajaran dan materi ajar yang menarik. Dengan berbagai fitur yang ditawarkan, termasuk kemampuan untuk membuat animasi 3D, presentasi, poster, spanduk, dan lainnya. *Canva* memungkinkan guru untuk membuat konten visual yang interaktif dan kreatif tanpa memerlukan keahlian desain grafis tingkat tinggi. Penggunaan template siap pakai juga mempermudah proses desain, sehingga guru dapat lebih efisien dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, *Canva* dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa melalui tampilan visual yang menarik dan mudah diakses, baik melalui komputer maupun perangkat mobile. Dengan demikian, aplikasi *Canva* dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam dunia pendidikan, baik untuk pengajaran berbasis teknologi, keterampilan, maupun kreativitas.

2. Kelebihan *Canva*

Berdasarkan penelitian dari (Asnawati, & Sutiah, 2023), kelebihan dalam pembelajaran animasi *Canva* ini adalah sebagai alat bantu proses belajar berlangsung sehingga pendidik dapat memberikan pengetahuan secara praktis. Sehingga pembelajaran dapat dilakukan secara efektif dan aplikasi mudah diterapkan. Menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022), Kelebihan aplikasi *Canva* meliputi :

- a. Memudahkan seseorang dalam membuat desain yang diinginkan atau diperlukan, seperti; pembuatan poster, sertifikat, infografis, template video, presentasi, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva*.
- b. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam template yang sudah tersedia dan menarik, maka memudahkan seseorang dalam membuat suatu desain yang sudah disediakan, hanya menyesuaikan saja keinginan serta pemilihan tulisan, warna, ukuran, gambar, dan lain sebagainya yang disediakan.
- c. Aplikasi *Canva* mudah dijangkau disemua kalangan karena bisa didapat melalui Android ataupun Iphone, hanya dengan mendownloadnya untuk

mendapatkan aplikasi ini. Apabila memakai laptop, caranya ialah dengan membuka *chrome* atau *web Canva* dan masuk pada aplikasi *Canva* tanpa harus mendownload.

Sedangkan menurut (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022), Aplikasi *Canva* memiliki kelebihan, yakni sebagai berikut:

- a. Tersedia desain menarik yang beragam.
- b. Meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia.
- c. Hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran.
- d. Kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau *handphone*.

Berdasarkan menurut (Zebua, 2023), *Canva* merupakan aplikasi desain yang sangat mudah digunakan bahkan bagi yang masih awam atau pemula sekali pun. Berikut beberapa kelebihan aplikasi *Canva*:

- a. Memiliki ragam desain berupa grafis, template dan animasi.
- b. Mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkannya media pembelajaran oleh karena banyak fitur yang tersedia.
- c. Praktis dan menghemat waktu dalam penggunaannya.
- d. Materi yang telah disajikan menggunakan *Canva* dapat dipelajari kembali secara berulang ulang.
- e. Resolusi gambar yang cukup baik serta bisa di cetak dengan berbagai format file.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, aplikasi *Canva* merupakan alat bantu yang sangat efektif dalam proses pembelajaran. Dengan berbagai fitur yang mudah digunakan, aplikasi ini memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk membuat desain pembelajaran yang menarik dan praktis. Keunggulannya meliputi kemudahan dalam pembuatan desain seperti poster, sertifikat, infografis, dan presentasi, serta ketersediaan template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan. *Canva* juga meningkatkan kreativitas dalam merancang media

pembelajaran, menghemat waktu, dan dapat diakses melalui perangkat seperti laptop maupun gawai. Dengan fitur-fitur yang beragam dan desain yang menarik, *Canva* memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif.

3. Kekurangan *Canva*

Menurut (Asnawati, & Sutiah, 2023), kekurangan aplikasi *Canva* ini itu tergantung pada jaringan internet yang hanya dapat diakses secara online karena di dalam aplikasi *Canva* itu tidak hanya disediakan template saja tetapi juga berbagai macam stiker ilustrasi font dan lain-lain. Sedangkan menurut (Resmini & Satriani, 2021), kekurangan aplikasi *Canva* yang berbasis online ini yaitu tidak bisa digunakan secara offline dan harus selalu terhubung dengan internet, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu, *Canva* juga menyajikan desain dan template berbayar dalam aplikasinya, namun itu bukanlah sebuah halangan bagi pengguna karena *Canva* menyediakan desain dan template gratis untuk digunakan.

Begitu juga menurut (Kharissidqi & Firmansyah, 2022), kekurangan aplikasi *Canva* yakni :

- a. Aplikasi *Canva* mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, apabila tidak adanya internet atau kuota dalam hp maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi *Canva*, maka *Canva* tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
- b. Dalam aplikasi *Canva* ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.
- c. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini

juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Menurut (Miftahul Jannah, 2023) beberapa kekurangan dari aplikasi *Canva* yaitu :

- a. *Canva* membutuhkan jaringan internet dalam penggunaannya.
- b. Dalam aplikasi *Canva* terdapat template, stiker, ilustrasi, *background*, *font*, *animation* yang berbayar, namun ada juga yang dapat dimanfaatkan secara gratis. Tetapi hal ini tidak menimbulkan masalah dalam penggunaannya, dikarenakan banyak yang tersedia secara gratis, hanya bagaimana kreatifitas kita dapat menyesuaikan sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, kekurangan dari aplikasi *Canva* adalah aplikasi ini memiliki ketergantungan pada jaringan internet yang stabil, karena hanya dapat diakses secara online. Hal ini mengharuskan pengguna untuk selalu terhubung dengan internet, yang dapat membatasi penggunaan jika tidak ada koneksi atau kuota. Selain itu, meskipun *Canva* menyediakan banyak template dan elemen desain gratis, beberapa fitur seperti template, stiker, ilustrasi, dan font masih berbayar. Namun, itu tidak terlalu menjadi masalah karena banyak pilihan gratis yang tersedia. Kekurangan lainnya adalah potensi kesamaan desain dengan pengguna lain, meskipun hal ini dapat diatasi dengan kreativitas dalam memilih atau membuat desain yang lebih unik.

4. Manfaat Aplikasi *Canva*

Menurut (Munasiah dkk., 2023), aplikasi *Canva* dapat memudahkan pendidik untuk merencanakan pembelajaran, membuat materi yang disampaikan pendidik menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pendidik dapat mendesain media pembelajaran di mana pun dan kapan pun, karena dengan aplikasi *Canva* saat mendesain pendidik tidak harus menggunakan laptop, bisa juga menggunakan *smartphone*. Sedangkan menurut (Iwan Ramadhan dkk., 2023),

pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam pembuatan media pembelajaran sebagai salah satu langkah memotivasi peserta didik, menumbuhkan semangat dan kreativitas dalam belajar. Sehingga peserta didik tidak bosan atas materi yang dipelajari. Meningkatkan wawasan pengetahuan dan kemampuan peserta didik dengan media pembelajaran yang menarik, mudah dan menghemat waktu, maka *platform Canva* dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Pada *platform Canva* tidak sulit digunakan oleh siapapun, bahkan orang awam sekalipun. *Platform Canva* sebagai media pembelajaran perlu dilakukan pelatihan atau sosialisasi terlebih dahulu dalam meningkatkan keterampilan belajar peserta didik.

Begitu juga menurut afdhal dalam (Sarmini dan Aisya Amallia dkk., 2023), pemanfaatan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran telah memberikan dampak yang besar bagi siswa. Dengan menggunakan *Canva* peserta didik lebih tertarik untuk belajar objek konkret. *Canva* dapat meningkatkan pengetahuan dan kemampuan desain grafis seorang guru dan dapat meningkatkan pengetahuan teknologi guru. Aplikasi *Canva* sangat sesuai digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Sedangkan menurut (Miftahul Jannah, 2023) manfaat dari aplikasi *Canva* yaitu:

- a. Siswa mampu meningkatkan minat belajar, termotivasi dalam proses pembelajaran, serta siswa memperoleh gambaran secara nyata mengenai konsep yang dikaji, karena siswa secara tidak langsung diajak memahami konsep secara terus menerus dan melatih kemampuan diri, sehingga siswa dapat belajar pengulangan materi dimanapun dengan menyimak media audio visual.
- b. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tidak lepas dari kreativitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dengan cara penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Media

pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan siswa dan membantu proses belajar lebih optimal.

- c. Penggunaan media pembelajaran *Canva* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran, serta akan dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa, aplikasi *Canva* memberikan banyak manfaat dalam konteks pendidikan, khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan *Canva*, pendidik dapat merencanakan dan membuat materi pembelajaran kapan saja dan di mana saja, menggunakan perangkat seperti *smartphone* maupun laptop. Pemanfaatan *Canva* dalam media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi, kreativitas, serta minat belajar peserta didik, karena materi yang disampaikan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Aplikasi ini juga memungkinkan peserta didik untuk memahami konsep secara lebih nyata melalui media audio-visual, dan membantu mereka dalam mengulang materi kapan pun diperlukan. Selain itu, *Canva* mempermudah pendidik dalam mendesain media pembelajaran dengan efisien, menghemat waktu, dan meningkatkan kemampuan desain grafis serta pengetahuan teknologi pendidik. Platform ini mudah digunakan oleh siapa saja, bahkan oleh orang yang belum berpengalaman sekalipun. Untuk memaksimalkan penggunaannya, diperlukan pelatihan atau sosialisasi untuk meningkatkan keterampilan belajar peserta didik. Secara keseluruhan, penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan proses pembelajaran secara keseluruhan, dengan interaksi yang lebih baik antara pendidik dan peserta didik serta hasil belajar yang lebih optimal.

5. Penggunaan Aplikasi *Canva*

Menurut (Resmini & Satriani, 2021), Berikut langkah-langkah menggunakan *Canva*:

- a. *Sign-up* ke *Canva* dengan login, ada beberapa cara untuk *sign-up* di *Canva* seperti menggunakan *facebook*, gmail maupun registrasi dengan mengisi data pribadi untuk membuat akun *Canva*.
- b. Pilih kebutuhan, *Canva* menyediakan berbagai pilihan seperti presentasi, video, instagram post, dll.
- c. Pilih Lembar kosong (template), disini terdapat lembar kerja kosong yang merupakan area desain. Lembar ini memungkinkan pengguna untuk mendesain template sesuai keinginannya. Pilihan lain yang tersedia adalah bermacam template yang sudah tersedia sehingga memudahkan pengguna untuk memilih template yang sesuai.
- d. Penggunaan fitur-fitur *Canva*, *Canva* memiliki banyak fitur yang memudahkan pengguna untuk mendesain.
- e. Menyimpan hasil, *Canva* juga memiliki fungsi auto save, sehingga pengguna tidak perlu khawatir ketika lupa menyimpan desain yang sudah dikerjakannya. Selain itu ada juga fungsi bagikan, unduh, dan tampilkan.

Sedangkan menurut (Tri Umi Faridah Hayati, 2022), langkah-langkah dalam pembuatan video animasi melalui aplikasi *Canva* ini yaitu sebagai berikut:

- a. Membuka laman *Canva*, lalu daftar menggunakan akun google atau bisa dengan menggunakan akun belajar. Halaman depan aplikasi *Canva* tidak hanya dapat dibuka melalui komputer tetapi juga dapat diakses melalui *handphone*. Jadi, dapat diakses dimana dan kapan aja tanpa harus membawa laptop atau komputer. Karena saat ini teknologi informasi dan komunikasi adalah bagian dari kehidupan manusia, maka jaringan atau internet merupakan kebutuhan bagi manusia saat ini. Guru juga harus menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi saat ini. Guru harus terbuka dan tidak boleh apatis dan pasrah dalam menerima perubahan serta kemajuan teknologi.
- b. Memilih Desain Presentasi, Ketika memilih desain presentasi, maka akan muncul banyak pilihan. Pilih jenis presentasi yang sesuai dengan

kebutuhan. Tidak hanya desain jenis presentasi tetapi juga tampilan layar dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

- c. Memilih template yang akan digunakan, pada template yang sudah dipilih tersebut dapat diubah kembali dengan menambahkan atau menghilangkan hal yang tidak sesuai atau tidak diperlukan. Warna juga dapat diubah sesuai dengan keinginan kita. Pada dasarnya, kita bisa berkreasi sesuai dengan keinginan kita.
- d. Mulai mendesain sesuai dengan kebutuhan, pengguna dapat memilih gambar sesuai dengan kebutuhan. Contoh pada video animasi bergerak selain pilihan dari gambar yang sudah tersedia di *Canva*, juga dapat menggunakan gambar koleksi pribadi yang tersimpan di folder komputer atau *handphone*. Jika menginginkan gambar atau objek yang lain maka ketik saja sesuai keinginan dengan cara klik “elements” kemudian ketik pencarian, misalnya ketik “bangun datar persegi panjang” maka akan muncul pilihan gambar yang diinginkan. Pilih gambar yang bertanda free jika ingin gratis, selain bertanda free makan gambar tersebut berbayar. Jika mau menambahkan tulisan, dapat klik bagian kiri pada tanda “T” yang berarti text. Teks dapat didesain berdasarkan *font, size, effects and colours*. Jika ingin menambahkan suara guru atau musik, maka dapat memilih icon audio pada sisi kiri dibawah icon text. Untuk lama nya tampilan perhalaman dapat disesuaikan pada icon jam. Kemudian jika ingin berpindah pada halaman berikutnya maka klik tanda plus pada bagian bawah desain yang telah dibuat. Halaman berikutnya dapat memilih lagi template yang sesuai keinginan.
- e. Selanjutnya setelah semua desain selesai, maka dapat di download sesuai kebutuhan, dapat berupa file PNG, JPG, PDF standard, PDF Print, MP4 Video, atau GIF. Lalu Download File.
- f. Pilih MP4 Video. Aplikasi Canva itu bisa digunakan dengan fleksibel. Dalam jangka panjang bisa mengikuti perkembangan kurikulum, khususnya di Sekolah Dasar.

Begitu juga menurut (Isnaini, 2021), langkah-langkah penggunaan aplikasi *Canva*:

- a. Menampilkan tampilan awal website sekaligus memberikan pengantar tentang gambaran umum *Canva* sebagai media infografis dalam membuat media pembelajaran. Materi dilanjutkan dengan pemaparan pembuatan akun, penggunaan template presentasi, pengaturan tata tulis, pengaturan elemen-elemen objek, dan pengaturan tata letak.
- b. Menjelaskan tentang template yang telah disediakan oleh *Canva* dan pengguna dapat merubah isiannya sesuai dengan kebutuhan ketika pilihan template di klik, pengguna dapat memilih slide mana yang akan ditampilkan untuk di ubah isiannya.
- c. Tab-tab yang disediakan oleh *Canva* pada tab menu elemen, *Canva* menyediakan beberapa pilihan tambahan gambar, bentuk, foto dan lain sebagainya. Hal ini sama seperti menu pada *Microsoft Power Point* pada bagian *Insert Picture* atau *Shape*.
- d. Tab menu unggahan dan pengguna diberikan pilihan untuk mengunggah foto atau video yang diinginkan untuk dimasukkan ke dalam slide presentasi. Kemudian menyampaikan cara menyimpan file dalam berbagai jenis ekstensi file yang tersedia.
- e. Cara untuk mengunduh file presentasi dengan beragam jenis ekstensi file yang dibutuhkan. Namun saran yang diberikan pertama kali adalah pengguna dapat mengunduh dalam bentuk file pdf. Di akhir materi narasumber menyampaikan jika materi yang sudah disampaikan telah dibuatkan modul panduan penggunaan *Canva*.
- f. Narasumber memperlihatkan modul yang telah dibuat dan di akhir sesi akan dibagikan kepada semua peserta.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, aplikasi *Canva* adalah alat desain yang mudah digunakan untuk membuat berbagai media pembelajaran, termasuk presentasi dan video, dengan langkah-langkah yang sederhana. Proses dimulai dengan membuat akun, memilih kebutuhan desain, memilih template atau membuat desain kosong, menggunakan fitur-fitur *Canva*

untuk menambahkan elemen-elemen seperti teks, gambar, dan audio, serta menyimpan dan membagikan hasil desain. *Canva* menawarkan fleksibilitas dalam mendesain dan memungkinkan penggunanya untuk berkreasi sesuai kebutuhan. Aplikasi ini mempermudah pengguna dalam mengakses dan mendesain media pembelajaran di berbagai perangkat, termasuk *smartphone* dan komputer. Selain itu, *Canva* menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan, serta pilihan elemen tambahan seperti gambar dan video, yang membuat proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih efisien. Dengan kemampuan untuk mengunduh dalam berbagai format, seperti PNG, JPG, PDF, dan MP4, *Canva* sangat cocok untuk mendukung kreativitas guru dalam merancang materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Penggunaan *Canva* juga memberikan peluang untuk guru mengikuti perkembangan teknologi, dan aplikasi ini dapat digunakan dengan mudah, bahkan oleh pemula.

D. Model PBL (Problem Based Learning)

1. Pengertian Model PBL

Menurut (Wulandari dkk., 2010), PBL adalah pembelajaran yang memberikan masalah kepada siswa dan siswa diharapkan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan melaksanakan pembelajaran yang aktif. Sehingga pada pembelajaran ini siswa yang selalu aktif, guru hanya sebagai fasilitator. Namun menurut Dewey dalam (Lestari, 2018), PBL adalah interaksi antara stimulus dengan respons, serta merupakan hubungan antara dua arah belajar dan lingkungan. Lingkungan memberi masukan kepada siswa berupa bantuan dan masalah, sedangkan sistem saraf otak berfungsi menafsirkan bantuan itu secara efektif sehingga yang dihadapi dapat diselidiki, dinilai, dianalisis, serta dicari pemecahannya dengan baik.

Sedangkan menurut (Smith & Bryant, 2020), pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) menunjukkan bahwa dalam pelaksanaannya dapat menghadapkan siswa pada masalah untuk menekankan pada

pembelajaran yang kolaboratif dan merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang inovatif memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa melalui pembelajaran tim atau kelompok. Penekanan pada pembelajaran terletak pada aktivitas siswa untuk memecahkan masalah dengan menerapkan ketrampilan mengidentifikasi, menganalisa, membuat, dan mempresentasikan produk hasil pembelajaran berdasarkan pengalaman nyata.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, PBL (*Problem Based Learning*) merupakan metode pembelajaran dimana peserta didik dihadapkan pada masalah yang harus di selesaikan secara aktif, dan pendidik berperan sebagai fasilitator, PBL bertujuan memberikan masalah kepada peserta didik untuk diselidiki dan dipecahkan. PBL juga merupakan pendekatan pembelajaran secara inovatif yang memfokuskan pada kolaborasi dan aktivitas peserta didik dalam memecahkan masalah melalui kerja tim, dengan keterampilan seperti identifikasi, analisis, pembuatan, dan presentasi pembelajaran.

2. Keunggulan Model PBL

Menurut Setijowati dalam (Banjarani dkk., 2020), PBL dalam pembelajaran memiliki beberapa keunggulan menyatakan beberapa keuntungan yang dapat diamati dari siswa yang belajar dengan menggunakan PBL, yaitu:

- a. Mampu mengingat dengan lebih baik informasi dan pengetahuannya.
- b. Mengembangkan kemampuan pemecahan masalah, berpikir kritis dan keterampilan komunikasi.
- c. Menikmati belajar.
- d. Meningkatkan motivasi.
- e. Bagus dalam kerja kelompok.
- f. Mengembangkan strategi belajar.

Menurut (Yulianti & Gunawan, 2019), keunggulan model pembelajaran PBL sebagai berikut:

- a. Pemecahan masalah dalam PBL cukup bagus untuk memahami isi pelajaran
- b. Pemecahan masalah berlangsung selama proses pembelajaran menantang kemampuan siswa serta memberikan kepuasan kepada siswa.
- c. PBL dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran.
- d. Membantu proses transfer siswa untuk memahami masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Membantu siswa mengembangkan pengetahuannya dan membantu siswa untuk bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri.
- f. Membantu siswa untuk memahami hakekat belajar sebagai cara berpikir bukan hanya sekedar mengerti pembelajaran oleh guru berdasarkan buku teks.
- g. PBL menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan di sukai siswa.
- h. Memungkinkan aplikasi dalam dunia nyata.
- i. Merangsang siswa untuk belajar secara kontinu.

Sedangkan menurut (Supardi, 2022), model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) ini memiliki keunggulan :

- a. Mengembangkan pemikiran kritis dan ketrampilan kreatifitas peserta didik.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah peserta didik dengan sendirinya.
- c. Meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar.
- d. Membantu peserta didik untuk mentransfer pengetahuan dengan situasi yang serba baru.
- e. Dapat mendorong peserta didik mempunyai inisiatif untuk belajar secara mandiri.
- f. Mendorong kreatifitas peserta didik dalam pengungkapan penyelidikan masalah yang telah ia lakukan.

- g. Dengan model pembelajaran ini akan terjadi pembelajaran yang bermakna.
- h. Model ini peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan ketrampilan secara simpel dan mengaplikasikannya dalam konteks yang relevan.
- i. Model pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, menumbuhkan inisiatif peserta didik dalam bekerja, motivasi internal untuk belajar, dan dapat mengembangkan hubungan interpersonal dalam bekerja kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, keunggulan PBL yaitu efektif dalam meningkatkan pemahaman, keterampilan, motivasi, dan kemampuan berkolaborasi peserta didik, serta menyediakan pengalaman belajar yang relevan dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

3. Langkah-Langkah Model PBL

Menurut (Eismawati dkk., 2019), langkah-langkah model pembelajaran PBL (*Problem Based Learning*) sebagai berikut :

- a. Siswa menyimak tujuan pembelajaran
- b. Siswa menerima masalah
- c. Siswa melaksanakan investigasi
- d. Siswa menganalisis data
- e. Siswa membuat laporan
- f. Siswa melakukan refleksi atas penyelidikan

Menurut Ibrahim dan Nur dalam (Butar-butur, 2018), tahap-tahap dari PBL (*problem based learning*) adalah :

- a. Orientasi siswa pada masalah
- b. Mengorganisasikan siswa dalam belajar
- c. Membimbing siswa dalam penyelidikan individual maupun kelompok
- d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
- e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah

Sedangkan menurut (Mulasi, 2017), Langkah-langkah pembelajaran PBL (*problem based learning*) sebagai berikut:

a. Proses Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

Pada tahap ini seorang guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah dan mengajukan masalah.

b. Mengorganisasi Peserta Didik

Guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, membantu mereka mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.

c. Membimbing Penyelidikan Individu maupun Kelompok

Tahap ini guru mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan, melaksanakan eksperimen dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

Pada tahapan ini guru membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan, dokumentasi atau model dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.

e. Menganalisa Serta Mengevaluasi Proses dan Hasil Pemecahan Masalah

Tahap ini guru membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, langkah-langkah dari PBL (*Problem Based Learning*) yaitu melibatkan orientasi terhadap masalah, pengorganisasian dan mengumpulkan informasi dalam investigasi, menganalisis data, pengembangan dan penyajian hasil serta evaluasi dan refleksi terhadap proses mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan kolaboratif peserta didik melalui pemecahan masalah.

E. Pembelajaran PKN

1. Pengertian Pembelajaran PKN

Menurut Zamroni dan Somantri dalam (Rahmad, 2015), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak warga masyarakat. Pendidikan kewarganegaraan itu ditandai dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Merupakan kegiatan yang meliputi seluruh program sekolah.
- b. Meliputi berbagai macam kegiatan mengajar yang dapat menumbuhkan hidup dan perilaku yang lebih baik dalam masyarakat demokratis.
- c. Termasuk juga menyangkut pengalaman, kepentingan masyarakat, pribadi, dan syarat-syarat objektif untuk hidup bernegara.

Sedangkan menurut (Magdalena dkk., 2020), pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu warga negara agar setiap hal yang dikerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Karena dinilai penting, pendidikan ini sudah diterapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara.

Menurut (Andara dkk., 2021), pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari, baik sebagai individu maupun anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa, yang merupakan usaha untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dasar berkenaan dengan antar warga dan negara serta

pendidikan pendahuluan bela negara agar menjadi warga negara yang dapat diandalkan oleh bangsa dan negara.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, pembelajaran PKN sangat berguna bagi peserta didik untuk mengingatkan seberapa pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban kita sebagai warga negara. Pembelajaran PKN dapat melestarikan nilai luhur dan moral pada budaya bangsa Indonesia. Dengan adanya nilai moral ini dapat membentuk perilaku dan karakter seseorang anak menjadi lebih baik.

2. Karakteristik pembelajaran PKN

Menurut (Rifki, 2022), karakteristik PKN ini dapat dilihat dari objek, lingkup materinya, strategi pembelajaran, sampai pada sasaran akhir dari pendidikan ini. Pendidikan kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sedangkan menurut (Rahmatiani, 2020), karakteristik PKN dimaksudkan agar sejalan dengan ide pokok pelajaran PKN yang ingin membentuk warga negara yang ideal, yaitu warga negara yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berpengetahuan, mempunyai keterampilan, dan memiliki nilai-nilai yang sesuai dengan prinsip-prinsip Kewarganegaraan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa, karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) menjelaskan fokus dan tujuan mata pelajaran ini. Mata pelajaran PKN dapat membentuk warganegara yang memahami serta melaksanakan hak dan kewajibannya, dengan penekanan pada peserta didik agar cerdas, terampil, dan berkarakter sesuai pancasila. Karakteristik PKN juga mencakup pembentukan warga negara yang ideal, yaitu yang beriman, berpengetahuan, terampil, dan memiliki nilai-nilai kewarganegaraan. Secara keseluruhan, PKN bertujuan untuk menciptakan warga negara yang berkualitas dan bertanggung jawab.

3. Tujuan pembelajaran PKN

Menurut (Baehaqi, 2020), PPKn memiliki tujuan secara umum yaitu untuk membentuk generasi muda, khususnya peserta didik agar menjadi warga negara yang baik, cerdas secara akademik, namun juga memiliki kepribadian luhur dalam pergaulan kehidupan sehari-hari, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat.

Sedangkan menurut (Magdalena dkk., 2020), tujuan Pendidikan kewarganegaraan yaitu untuk mengetahui dan memahami isi dan makna yang terkandung didalam Pancasila dan UUD 1945 atau dengan kata lain untuk menjadi warga negara yang baik berdasarkan falsafah negara dan Undang-Undang Dasar 1945 dan dengan demikian Pendidikan kewarganegaraan adalah salah satu upaya Pendidikan yang menyangkut pembentukan dan perkembangan pribadi dan anak didik atau dengan kata lain dengan merupakan salah satu cara untuk membentuk watak bangsa Indonesia serta membentuk kepribadian manusia Indonesia yang seutuhnya sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam sila-sila Pancasila dan UUD 1945. Begitu juga menurut Depdiknas dalam (Magdalena dkk., 2020), tujuan pembelajaran PKN adalah untuk memberikan kompetensi sebagai berikut:

- a. Berpikir kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu Kewarganegaraan.
- b. Berpartisipasi secara cerdas dan tanggung jawab, serta bertindak secara sadar dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- c. Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat di Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lain.
- d. Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam peraturan dunia secara langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa, Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) bertujuan untuk membentuk generasi muda yang cerdas secara akademik dan juga memiliki kepribadian yang

baik dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. PKN juga bertujuan untuk membentuk watak dan kepribadian bangsa Indonesia serta memahami nilai-nilai Pancasila. PKN meliputi kemampuan berpikir kritis, partisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam masyarakat, perkembangan positif dan demokratis, serta memanfaatkan teknologi informasi.

F. Penelitian Relevan

Beberapa penulisan yang meneliti mengenai penggunaan Video Animasi yaitu:

1. Penulisan yang dilakukan oleh (Choirunnisa, t.t.), berjudul “Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP dalam Pembelajaran PPKn Berbasis Masalah dengan Bantuan Media Video” Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *quasi experiment*. Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP N 1 Depok pada semester ganjil tahun pelajaran 2022/2023 sebanyak 6 kelas yakni kelas VIII A, VIII B, VIII C, VIII D, VIII F, dan VIII G. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VIII C dan VIII D. Pemilihan sampel dilakukan dengan teknik *cluster purposive sampling*. Terpilih 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas *control*.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang positif dan juga signifikan penerapan model pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan media video terhadap kemampuan berpikir kritis siswa SMP pada mata pelajaran PPKn di SMP N 1 Depok, Sleman. Hal ini dibuktikan oleh nilai t-hitung pada posttest berpikir kritis sebesar 2.140 dari t-tabel pada df 59 sebesar 60 dan juga nilai signifikansi sebesar 0,003 lebih kecil dari nilai taraf signifikansi yaitu 5% ($0,036 < 0,05$). Dalam penelitian ini digunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dengan model pembelajaran berbasis masalah dengan berbantuan media video dan kelas

control dengan model pembelajaran berbasis masalah tidak dengan bantuan media video.

Sementara penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki persamaan dalam fokus pengembangan video animasi dan pembelajaran PKN, dan juga terdapat perbedaan yang menarik yaitu perbedaan dalam metode penelitian (*quasi experiment* vs pengembangan (R&D)).

2. Penelitian yang dilakukan oleh (Siti Anggreni & Suniasih, 2021), dengan judul “Pengembangan Video Berbasis *Problem Based Learning* Materi Siklus Hidup Hewan pada Muatan IPA Kelas IV SD”. Jenis penelitian pengembangan ini dilakukan untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat dan strategi pembelajaran, yang digunakan untuk mengatasi pembelajaran kelas/laboratorium, dan bukan untuk menguji teori. Dalam pengembangan video berbasis *problem based learning* materi siklus hidup hewan pada muatan IPA ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE ini dipilih karena alur pengembangannya yang dirasa cocok dalam mengembangkan video berbasis *problem based learning*. Subjek yang terlibat dalam penelitian yakni 3 orang siswa kelas IV SD N 15 Dauh Puri yang memiliki tingkat kemampuan berbeda.

Hasil analisis penelitian ini didapatkan informasi bahwa media video pembelajaran berbasis *problem based learning* memiliki kualifikasi sangat baik dan valid untuk dikembangkan. Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini tidak terlepas dari perancangan video pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin untuk membantu siswa lebih aktif, bisa berpikir kritis dan melatih pemahaman mengenai materi siklus hidup hewan.

Sementara penelitian yang akan peneliti lakukan memiliki kesamaan dalam fokus utama, yakni sama-sama menggunakan video berbasis *problem based learning*. Perbedaan utama terletak pada materi yang dikaji, dimana Siti Anggreni & Suniasih fokus pada materi siklus hidup hewan, sementara penelitian yang peneliti lakukan yaitu membahas tentang materi PKN dan siswa yang akan diteliti oleh peneliti yaitu

sebanyak 13 peserta didik. Kedua penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berharga dalam memahami efektivitas dan penerapan video animasi berbasis *problem based learning* dalam berbagai konteks pembelajaran PKN.

3. Penelitian dilakukan oleh (Schmoltdt dkk., 2024), dengan judul “Pengembangan Media Video *Powtoon* Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Pada Pembelajaran Ips Di Kelas V Sekolah Dasar”. Penelitian yang akan dilaksanakan merupakan penelitian dan pengembangan (*Reseach and Development*). Model Pengembangan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE.

Hasil uji validitas menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi aplikasi *Powtoon* yang dikembangkan sudah valid dan layak digunakan di lapangan. Hasil validasi ahli media memperoleh presentase 82,5% dengan kategori valid. Hasil uji validitas ahli materi memperoleh 86,25% dengan kategori sangat valid. Hasil uji validitas kebahasaan memperoleh hasil 91% dengan kategori sangat valid. Hasil uji praktikalitas media pembelajaran berupa video animasi aplikasi *powtoon* yang dikembangkan dinyatakan sangat praktis digunakan siswa kelas V SD. Hasil uji praktikalitas ini diperoleh melalui respon guru dan respon peserta didik dari dua sekolah dasar negeri yaitu SDN 02 Campago Guguk Bulek dan SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi. Pertama hasil respon guru wali kelas V di SDN 02 Campago Guguk Bulek, kota Bukittinggi memperoleh presentase 90% dengan kategori sangat praktis. Kedua hasil respon guru wali kelas V di SDN 17 Manggis Ganting, kota Bukittinggi memperoleh presentase 93% dengan kategori sangat praktis.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, di mana keduanya menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan memiliki fokus pada pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning*. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi pembelajaran dan model yang digunakannya, disini peneliti menggunakan model 4D dan materi yang akan dilaksanakan yaitu pembelajaran PKN.

4. Penelitian dilakukan oleh (Putri & Reinita, 2022), dengan judul “Pengembangan Media Video *Powtoon* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model *Problem Based Learning* (PBL) Di Kelas Iv Sekolah Dasar”. Model pengembangan yang akan digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran dalam penelitian ini adalah mengacu pada model 4-D.

Hasil uji coba digunakan sebagai landasan melakukan revisi pada media pembelajaran yang dikembangkan. Tahap validasi ini dilakukan setelah peneliti merancang dan mengembangkan media pembelajaran. Validasi dilakukan oleh 3 orang ahli yakni ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Hal selanjutnya yang dilakukan adalah tahap ujicoba untuk melihat tingkat kepraktisan dalam menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Sementara penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian sebelumnya dalam hal pengembangan video animasi menggunakan metode R&D. Namun, perbedaannya terletak pada konteks materi, di mana penelitian ini lebih memfokuskan pada pembelajaran tematik, sedangkan peneliti fokus kepada pembelajaran PKN.

5. Penelitian dilakukan oleh (Marni dkk., 2023), dengan judul “Pengembangan Vidio Animasi Menggunakan Aplikasi *Macromedia Flash 8* Pada Pembelajaran PAI Dan Budi Pekerti”. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D). Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian kali ini yaitu menggunakan penelitian lapangan dengan melihat kondisi secara langsung di tempat penelitian sebagai bentuk acuan dalam pengembangan produk. Produk yang akan di hasilkan menggunakan aplikasi *Macromedia flash 8* dengan memberikan penayangan video berbentuk karakter animasi kartun kepada peserta didik.

Hasil penelitian yang diperoleh dari hasil analisis data yang telah diuraikan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai produk video animasi Pendidikan agama Islam terpadu menggunakan aplikasi

Macromedia Flash 8 dinyatakan sudah valid setelah melakukan revisi berdasarkan uji validitas. Aspek media secara umum adalah 0,853 dengan kriteria “sangat valid” dan hasil validasi pada aspek materi secara umum adalah 0,801 dengan kriteria “sangat valid” sehingga video animasi yang dikembangkan dapat digunakan dengan sedikit revisi.

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan, di mana keduanya sama-sama mengembangkan video animasi. Sementara perbedaannya terletak pada penggunaan aplikasinya dimana penelitian ini menggunakan aplikasi *Macromedia Flash 8* sedangkan peneliti menggunakan aplikasi *plotagon story*, dan begitu juga dengan mata pelajaran pada penelitian ini yang terfokus pada pembelajaran PAI dan Budi Pekerti sedangkan peneliti terfokus pada pembelajaran PKN.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan produk, mendesain serta membuat produk baru dan mengembangkan produk yang sudah ada adalah bentuk dari penelitian pengembangan. Dalam melakukan penelitian pengembangan dapat, menghasilkan sebuah produk salah satunya adalah modul pembelajaran yang didesain ke dalam bentuk elektronik.

Penelitian pengembangan ini digunakan karena, peneliti mengembangkan suatu produk berupa video animasi pada mata pelajaran PKN berbasis PBL untuk siswa kelas 3 SDN 50 payakumbuh. Jenis penelitian dan pengembangan ini sesuai dengan kebutuhan dan membantu peneliti untuk mengembangkan produk yang akan didesain guna untuk menguji kevalidan dan praktikalitas produk.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode penelitian *R&D (Research and Development)*. Menurut Sugiyono dalam (Makar dkk., 2023), metode penelitian *R&D (Research and Development)* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk. Maka dari itu peneliti mengembangkan produk berupa video animasi berbasis PBL menggunakan kurikulum merdeka dengan aplikasi *Canva* untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh dengan tujuan, untuk menguji kevalidan dan praktikalitas video animasi berbasis kurikulum merdeka di SDN 50 Payakumbuh.

B. Model Penelitian Pengembangan

Model 4D yang merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate* berdasarkan pendapat Trianto dalam (Lovisia, 2018), merupakan model pengembangan yang akan digunakan dalam penulisan pengembangan ini. Model ini menetapkan empat langkah utama yang jelas sebagai berikut:

1. *Define* (Mendefinisikan)

Tahap ini melibatkan identifikasi kebutuhan, tujuan, dan sasaran dari produk atau instrumen yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti akan merumuskan secara rinci apa yang ingin dicapai melalui pengembangan, serta menentukan karakteristik peserta didik dan lingkungan pembelajaran.

2. *Design* (Merancang)

Pada tahap ini, peneliti merancang produk atau instrumen berdasarkan pemahaman dari tahap sebelumnya. Ini mencakup perencanaan detail mengenai struktur, konten, dan format dari produk yang akan dikembangkan. Rancangan ini harus sesuai dengan kebutuhan dan tujuan yang telah ditentukan.

3. *Develop* (Mengembangkan)

Tahap pengembangan melibatkan implementasi rancangan menjadi produk nyata. Peneliti akan membuat versi awal dari produk atau instrumen yang telah dirancang pada tahap sebelumnya. Pengembangan ini melibatkan pembuatan prototipe atau produk yang dapat diuji untuk memastikan keefektifan dan kesesuaian dengan tujuan.

4. *Disseminate* (Menyebarkan)

Tahap terakhir dari model 4D adalah menyebarkan produk atau instrumen yang telah dikembangkan. Ini melibatkan penyebaran informasi dan penggunaan produk di lingkungan yang lebih luas. Menyebarkan dapat melibatkan pelatihan bagi pengguna potensial, publikasi, atau distribusi secara lebih luas.

Pemilihan fokus pada tiga tahap utama, yaitu mendefinisikan (tahap pendefinisian), desain (tahap desain), dan mengembangkan (tahap pengembangan) merupakan keputusan yang masuk akal dan realistis mengingat keterbatasan waktu dan keuangan. Meskipun model 4D memiliki empat tahap, penyesuaian tersebut dapat memudahkan penelitian dan memastikan bahwa waktu dan sumber daya yang terbatas digunakan secara efektif.

C. Prosedur Pengembangan

4 tahapan model 4D Thiagajaran dalam (Ramadhan & Sugiyono, 2015), merupakan prosedur pengembangan yang dibahas disini. Tahapan tersebut adalah mendefinisikan, merancang, mengembangkan, dan menyebarluaskan (menyebarkan). Mengenai proses pengembangan, langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Kegiatan pada tahap ini dirancang untuk memastikan sifat produk yang akan dikembangkan dan mengumpulkan data mengenai kebutuhan siswa selama proses pembelajaran. Tahap Definisi ini juga berupaya untuk memastikan keadaan di lapangan serta hambatan dan keterbatasan yang dihadapi, hal ini meliputi :

- a. Analisis kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan untuk mengetahui apa saja kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa dan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran PKn. Analisis kebutuhan ini bertujuan untuk mengetahui masalah dasar yang dibutuhkan dalam pengembangan video animasi dan untuk mengetahui apakah video animasi ini sesuai dengan kriteria media dan sesuai dengan kebutuhan dalam proses pembelajaran.
- b. Analisis siswa, analisis siswa merupakan analisis terhadap hasil belajar siswa. Analisis ini dilakukan untuk melihat bagaimana hasil belajar siswa kelas III SD 50 Payukumbuh dalam belajar PKn.

c. Analisis kurikulum semuanya masuk dalam tahap definisi. Analisis kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka untuk siswa kelas III SDN 50 Payakumbuh.

Dari analisis kebutuhan, analisis peserta didik, dan analisis kurikulum, maka akan dikembangkan sebuah video animasi untuk meningkatkan karakteristik peserta didik.

2. Perancangan (*Desain*)

Tahap desain adalah tahapan rancangan membuat suatu produk yang akan dikembangkan. Produk yang akan dibuat yaitu berupa video pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva* tentang materi persatuan dan kesatuan. Video tersebut akan dirancang dan dibuat semenarik mungkin dengan tambahan animasi, *background*, teks, dan juga penjelasan materi agar dapat mengatasi rasa bosan dalam belajar berdasarkan informasi yang telah didapatkan dari tahap analisis. Berikut gambaran video pembelajaran melalui aplikasi *Canva* yang akan dibuat:

a. *Opening*

Pada bagian pembukaan dapat disajikan logo UIN dan logo PGMI menggunakan gambar animasi untuk menumbuhkan semangat siswa.

b. Pendahuluan

- 1) Identitas peneliti
- 2) Judul materi (Pancasila)
- 3) Tujuan pembelajaran
- 4) Motivasi untuk belajar

c. Isi

Isi terdapat penjelasan materi pembelajaran PKn tentang Pancasila

d. Penutup/*finishing*

Setelah programing selesai dilakukan, langkah selanjutnya yaitu menyimpan hasil video ke galeri.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan produk akhir setelah melalui proses validasi, revisi, dan uji coba lapangan. Tahap pengembangan ini terdapat 3 langkah, yaitu validasi ahli, revisi, dan uji coba. Tahap validasi ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi oleh Validator Ahli

Validasi ahli merupakan proses penilaian oleh ahli yang dilakukan terhadap produk yang dihasilkan telah mencapai aspek kelayakan dan mendapatkan masukan untuk bahan perbaikan atau revisi. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan produk video pembelajaran yang layak digunakan untuk uji coba lapangan. Tahap validasi ini dilakukan oleh ahli materi dan ahli media.

b. Revisi

Tahap ini dilakukan berdasarkan saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator ahli materi dan media. Validator ahli materi merupakan orang yang melakukan validasi terhadap media pembelajaran untuk merevisi apakah media tersebut sudah sesuai dengan materi yang akan disampaikan atau ada yang harus diperbaiki. Sedangkan validator ahli media merupakan dosen atau guru yang memiliki pengetahuan tentang media dan materi, sehingga dapat melakukan validasi media pembelajaran. Di dalam penelitian ini validator ahli materi yaitu, orang yang ahli tentang pembelajaran PKn dengan materi Pancasila. Begitu juga dengan validator ahli media dalam penelitian ini yaitu, orang yang ahli tentang media pembelajaran. Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media audio visual.

c. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan pada subjek yang sebenarnya agar mendapat masukan dari peserta didik sebagai pengguna produk dengan tujuan video pembelajaran layak digunakan oleh peserta didik kelas 3 SDN 50 Payakumbuh dengan menggunakan pendidik sebagai validator.

4. Tahap Penyebaran (*Dissiminate*)

Pada tahap ini adalah tahap penyebaran merupakan tahap yang terakhir penulisan dari pengembangan model 4D ini. Pada tahap penyebaran ini, penulis tidak melakukannya dikarenakan adanya keterbatasan waktu, biaya serta tenaga.

D. Subjek Uji Coba

Uji coba dilakukan dengan terbatas pada satu kelas yang dimana bertujuan untuk menilai kepraktisan video animasi yang dikembangkan. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah seorang pendidik yang dimana sebagai wali kelasnya dan peserta didik kelas 3 SDN 50 Payakumbuh yang sebanyak 13 orang.

E. Jenis Data

Didalam penelitian ini penulis menggunakan dua jenis data yaitu sebagai berikut:

1. Teknik pengumpulan data kualitatif yang digunakan untuk melengkapi dan mengkonfirmasi data yang telah diperoleh secara kuantitatif. Tekni pengumpulan data dalam penelitian ini adalah wawancara, observasi dan angket. Wawancara dilakukan saat survei kebutuhan di SDN 50 Payakumbuh yang bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi, kurikulum yang digunakan dan mengetahui materi yang dikembangkan. Observasi bertujuan untuk melihat karakter siswa dalam belajar.
2. Data kuantitatif merupakan data yang dapat diukur atau dihitung secara langsung, berbentuk penjelasan dengan bilangan atau angka. Dalam penelitian ini data kuantitatif berupa data praktikalitas guru dan siswa dalam uji coba produk video animasi.

F. Instrumen Penelitian

Terdapat lembar instrumen dalam penelitian, berikut beberapa instrument penelitian yang ada pada penelitian ini:

1. Instrumen Validasi Berisi Lembaran Validasi Untuk Video Pembelajaran

a. Lembar Instrumen Validasi

Lembar validasi yaitu untuk menguji/mengesahkan kecocokan valid atau tidaknya media video pembelajaran. Validitas yaitu kecocokan antara yang akan diukur dengan alat ukur untuk mendapatkan data dapat menggunakan lembar validasi tentang kelayakan video pembelajaran melalui aplikasi capcut yang akan dikembangkan.

b. Lembar Validasi Video Pembelajaran

Berisi penilaian terhadap rancangan video pembelajaran yang meliputi: kelayakan isi, kelayakan kebahasaan, kelayakan penyajian, kelayakan kegrafikan.

Tabel 3. 1
Aspek Uji Validasi Video Pembelajaran

No.	Variabel	Aspek Validasi	Indikator	Instrumen
1.	Video pembelajaran	Kelayakan isi	<p>1. Tujuan dari video pembelajaran pada mata pelajaran PKn yaitu untuk meningkatkan motivasi semangat belajar peserta didik kelas 3 SDN 50 Payakumbuh</p> <p>2. Materi yang akan dicantumkan pada video pembelajaran untuk peserta didik kelas 3 SDN 50 Payakumbuh yaitu pembelajaran Pancasila, nilai-nilai yang terdapat dalam Pancasila, dan</p>	Lembar validasi

			<p>simbol-simbol yang ada dalam Pancasila</p> <p>3. Perkembangan peserta didik yang diharapkan setelah melihat video pembelajaran yaitu agar peserta didik dapat meningkatkan semangat belajar mereka ke yang lebih baik lagi dan dapat juga menerapkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari</p>	
2		Kelayakan kebahasaan	<p>Kebahasaan yang digunakan dalam penyajian video animasi adalah menggunakan bahasa kekinian agar menarik bagi peserta didik</p>	
3		Kelayakan penyajian	<p>1. Penyajian video pembelajaran pada peserta didik kelas 3 SDN 50 Payakumbuh dengan materi Pancasila yaitu menggunakan laptop dan juga menggunakan infokus</p> <p>2. Prinsip media yang akan digunakan dalam menampilkan video</p>	

			<p>pembelajaran pada kelas 3 SDN 50 Payakumbuh yaitu menggunakan video animasi dengan materi Pancasila dan disajikan menggunakan laptop dan infokus</p> <p>3. Komponen media yang digunakan untuk peserta didik kelas 3 SDN 50 Payakumbuh di antaranya yaitu :</p> <p>a. Guru sebagai media pembelajaran dan sebagai vasilitator</p> <p>b. Tujuan video pembelajarannya yaitu agar peserta didik menjadi tertarik dan antusias dalam memperhatikan materi pembelajaran</p> <p>c. Metode yang digunakan pada pembelajaran yaitu menggunakan metode <i>Problem Based Learning</i> (PBL)</p> <p>d. Materi yang disajikan pada video pembelajaran yaitu</p>	
--	--	--	---	--

			<p>tentang Pancasila beserta nilai-nilai yang terkandung didalamnya</p> <p>e. Alat pembelajaran yang dipakai pada video pembelajaran yaitu menggunakan laptop dan infokus</p> <p>f. Evaluasi pada video pembelajaran yaitu menggunakan evaluasi formatif dan evaluasi sumatif</p>	
4		Kelayakan kegrafikan	<p>1. Penulisan teks dan ukuran huruf yang akan digunakan dalam video pembelajaran yaitu menggunakan tulisan subtitle teks dan ukuran yang akan digunakan</p> <p>2. Tampilan gambar yang akan di tayangkan pada video pembelajaran yaitu berupa animasi</p>	

Riduwan dalam jurnal (Ichiana dkk., 2022).

2. Instrumen Praktikalitas, Tujuannya Untuk Mendapatkan Sebuah Informasi dari Kepraktisan Media Video Pembelajaran

a. Angket Respon Pendidik

Angket respon guru digunakan untuk melihat bagaimana respon guru terhadap praktikalitas penggunaan video pembelajaran yang

dikembangkan oleh penulis. Angket respon guru diisi setelah penampilan video pembelajaran dilaksanakan.

b. Angket Respon Peserta Didik

Angket respon guru dan siswa sama, yang bertujuan untuk mengetahui kepraktisan media video pembelajaran yang digunakan dan juga diisi setelah proses pembelajaran selesai.

Angket validasi respon guru dan siswa terdiri dari aspek penilaian sebagai berikut:

Tabel 3.2
Aspek Angket Penilaian Guru dan Siswa

No	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor			
			1	2	3	4
1	Format angket	Memenuhi bentuk buku sebuah angket				
2	Bahasa	1. Kebenaran tata bahasa 2. Kesederhanaan struktur kalimat				
3	Butir pertanyaan angket	1. Pertanyaan angket mudah di pahami 2. Pernyataan angket mudah di ukur 3. Kesesuaian butir pertanyaan angket dengan butir yang dinilai				

Keterangan tabel :

1. Sangat Kurang
2. Kurang
3. Baik
4. Sangat Baik

G. Teknik pengumpulan data

Adapun cara yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket

Angket merupakan metode atau teknik pengumpulan data yang dilakukan secara tidak langsung, di mana peneliti tidak langsung berinteraksi langsung dengan responden (Sukmadinata, 2013). Isi dari angket mencakup serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab atau direspons oleh responden. Angket tersebut diberikan kepada guru, siswa, dan validator.

Tujuan penggunaan angket adalah untuk mengukur tanggapan penulis terhadap media wayang, serta tanggapan guru dan siswa terhadap angket yang telah dianalisis. Terdapat empat skala penilaian yang digunakan untuk menguji data yang dikumpulkan melalui kuesioner, yang mencakup langkah-langkah dalam pengujian produk.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan pengumpulan dan analisis dokumen-dokumen, termasuk dokumen tertulis, gambar, dan elektronik. Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan data dokumen berupa foto dan dokumen lain yang mendukung keperluan penelitian.

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif analisis validitas produk dan analisis praktikalitas produk. Teknik analisis datanya masing-masing alatnya adalah sebagai berikut Analisis validasi data dan analisis praktis yang dilakukan berdasarkan validasi yang dikumpulkan dan hasil praktik dalam bentuk tabel. Hasil tabulasi setiap *invoice* dihitung menggunakan rumus persentase berikut.

$$p = \frac{\text{jumlah skor per item}}{\text{jumlah skor maks}} \times 100\%$$

Berdasarkan lembar validitas, penskoran dari masing – masing kategori dilihat dari tabel sebagai berikut :

Tabel 3.3
Kategori Validitas

No	Range Persentase	Kategori
1	0% - 20%	Tidak valid
2	21% - 40%	Kurang valid
3	41% - 60%	Cukup valid
4	61% - 80%	Valid
5	81% - 100%	Sangat valid

Sumber : (Riduwan, 2018)

Berdasarkan tabel tersebut, media hologram dianggap valid jika mencapai skor minimal 61% dari total unsur yang ada dalam angket penilaian ahli media. Validitas dinilai berdasarkan pencapaian skor 60% ke atas. Jika skor tidak mencapai nilai tersebut, video animasi dianggap tidak valid atau kurang valid. Dalam hal tersebut, video animasi akan direvisi hingga memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan.

Tabel 3.4
Kategori Praktikalitas

No	Range Persentase	Kategori
1	0% - 20%	Tidak Praktis
2	21% - 40%	Kurang Praktis
3	41% - 60%	Cukup Praktis
4	61% - 80%	Praktis
5	81% - 100%	Sangat Praktis

Sumber: (Riduwan, 2018)

Berdasarkan tabel penelitian tersebut, video animasi dianggap praktis, jika skor yang diperoleh mencapai 61% atau lebih dari total unsur yang ada dalam angket. Namun, jika skornya kurang dari 60%, maka video animasi dianggap belum praktis dalam penggunaannya.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Validitas

Menurut (Ernica & Hardelia, 2019), validitas suatu produk dapat dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman dalam menilai suatu produk. Validasi ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator yang terdiri dari dua orang dosen media, angket validasi berisi beberapa pernyataan dan validator memberikan penilaian terhadap prototaipe media berdasarkan pernyataan yang terdapat pada angket validasi tersebut. Produk yang telah di validasi melalui diskusi dengan pakar media maka dapat diketahui kelemahannya, selanjutnya kelemahan tersebut dikurangi dengan cara perbaikan produk. Validasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah apakah video pembelajaran yang dibuat oleh peneliti telah tepat untuk digunakan pada subjek penelitian atau belum.

Validitas digunakan untuk mengukur kelayakan dari produk atau tidak dalam penggunaannya. Kriteria standar suatu produk secara khusus berdasarkan BSNP mengungkapkan produk dianggap layak sebagai bahan pelajaran, Uji validitas isi, penyajian, bahasa dan kegrafikan ini akan dilakukan oleh 2 orang sebagai berikut :

a. Kelayakan Isi

Modul dijadikan acuan dalam melihat validitas isi. Oleh karena itu, video pembelajaran yang dibuat akan diuji kelayakan isi. Video pembelajaran yang akan divalidasi berisi materi persatuan dan kesatuan, sesuai silabus dan tuntutan kurikulum. Indikator dari validitas isi ini meliputi tujuan pembelajaran, dan materi pelajaran.

b. Kelayakan Penyajian

Aspek kelayakan penyajian adalah materi yang disajikan dalam video tersusun dengan sistematis dan mudah dipahami oleh siswa.

c. Kelayakan Bahasa

Aspek kelayakan bahasa dilihat dari bahasa yang digunakan, apakah bahasa yang digunakan pada video sudah bahasa sederhana dan mudah dipahami oleh siswa atau tidak. Bahasa yang digunakan tidak boleh bermakna ganda, bahasa yang digunakan harus bahasa baku yang komunikatif, serta bahasa yang digunakan membuat siswa mudah memahami materi pelajaran tersebut.

d. Kelayakan Kegrafikan

Uji kelayakan kegrafikan dilakukan untuk menilai apakah ukuran dan kejelasan huruf telah layak, apakah ruang video yang berisi animasi sudah layak, apakah pemilihan warna sudah sesuai atau belum dan juga untuk melihat apakah ilustrasi sudah sesuai dengan materi pelajaran atau belum.

2. Praktikalitas

Praktikalitas menurut Purwanto (Firdawela & Reinita, 2021), adalah suatu kualitas yang menunjukkan kemungkinan dapat dijalankannya suatu kegunaan dari suatu teknik penilaian, yang mana berdasarkan biaya, waktu, kemudahan, dan serta penginterpretasian hasilnya. Praktis dalam penelitian ini adalah bentuk kemudahan siswa dalam menerima materi pelajaran yang diberikan dan kemudahan guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan video pembelajaran. Praktikalitas video mengacu pada sejauh mana para pengguna dan praktisi menyatakan video yang dikembangkan dapat diterapkan dan dapat digunakan dengan kondisi normal. Uji praktikalitas dilakukan oleh guru dan siswa dengan memberikan angket praktikalitas mengenai kegunaan media. Praktikalitas yang dilakukan oleh guru adalah kemudahan guru dalam menggunakan media yang dituangkan dalam angket respon guru dan diuji oleh siswa mengenai kesesuaiannya.

Hasil penelitian mengenai pengembangan video animasi berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada pembelajaran PKN materi Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh menggunakan model pengembangan 4-D

deskripsi proses dalam hasil pengembangan media ini berdasarkan tahapan-tahapan 4-D yang diuraikan sebagai berikut:

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Tahap ini berisikan kegiatan yang peneliti lakukan berdasarkan hasil observasi ke sekolah, yang bertujuan untuk mendapatkan mengetahui dan menentukan kebutuhan selama kegiatan pembelajaran dan juga menyimpulkan mengumpulkan informasi-informasi yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan pada tahap ini dilakukan beberapa tahap yang meliputi:

a. Analisis Kebutuhan Siswa

Siswa yang dijadikan subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SDN 50 Payakumbuh. Analisis siswa dilakukan untuk melihat karakteristik siswa yang meliputi kemampuan siswa dalam melakukan pembelajaran PKN di Sekolah Dasar. Analisis karakteristik siswa yang dimaksud untuk mengetahui kondisi serta kebutuhan siswa dalam pembelajaran sehingga media pembelajaran yang akan dirancang tepat sasaran atau sesuai dengan karakter kurikulum merdeka. Karakter siswa kelas III SDN 50 Payakumbuh yang dilihat dari kemampuan siswa berdasarkan keterangan dari guru kelas III SDN 50 Payakumbuh bahwa masih terdapat siswa yang kurang memahami materi Pancasila, dikarenakan media yang digunakan kurang menarik bagi siswa tersebut dan hanya belajar menggunakan buku paket saja, sedangkan karakteristik siswa ini merupakan peserta didik yang suka belajar dengan menggunakan media yang bervariasi bukan hanya sekedar buku paket yang disediakan sekolah saja dengan belajar menggunakan buku paket saja membuat peserta didik bosan, tidak bersemangat dan lebih sering lengah dalam proses pembelajaran. Didukung oleh tahap perkembangan siswa tersebut bahwa siswa membutuhkan media yang dapat membuat belajar lebih aktif.

Melihat permasalahan di atas media pembelajaran yang dikembangkan hendaknya dapat membangkitkan semangat siswa dalam belajar serta dapat meminimalisir berbagai kelemahan dari permasalahan tersebut dengan cara melihat apa kebutuhannya yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa. Melihat perkembangan atau karakteristik siswa tersebut peneliti dapat menentukan media pembelajaran yang cocok digunakan oleh peserta didik. Berdasarkan analisis di atas peneliti mencoba mengembangkan media pembelajaran dengan memperhatikan karakteristik siswa sesuai dengan yang telah dipaparkan yaitu dengan mengembangkan video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN materi Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh.

b. Analisis Kebutuhan Guru

Analisis kebutuhan dilakukan dengan menganalisis media pembelajaran yang tersedia di sekolah yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru kelas III SDN 50 Payakumbuh Ibuk (Cici, S.Pd) diperoleh informasi bagi peneliti yang berkaitan dengan permasalahan kurangnya ketersediaan media pembelajaran di sekolah. Kondisi yang peneliti temukan adalah pada saat guru melakukan proses pembelajaran guru hanya menggunakan buku paket yang disediakan sekolah saja yang membuat peserta didik bosan dan tidak ada media lain yang digunakan oleh guru seperti video animasi yang menarik sehingga mendukung tujuan pembelajaran agar tercapai serta menumbuhkan motivasi belajar siswa. Hal ini diperkuat juga bahwa di sekolah tersebut belum terdapat video animasi berbasis PBL seperti yang dikembangkan oleh peneliti. Permasalahan selanjutnya yang peneliti temukan adalah pada proses pembelajaran PKN kelas III pada materi Pancasila guru masih terfokus pada buku yang ada seperti media gambar, papan tulis dan juga media sederhana lainnya, dan pembelajaran yang dilakukan masih monoton atau yang berpusat pada guru saja di mana guru lebih mendominasi

pembelajaran dari pada siswa, yang mengakibatkan siswa kurang aktif dan tidak semangat dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini direncanakan guru belum mampu mengembangkan media serta masih bingung dalam memilih media yang tepat untuk pembelajaran PKN pada materi Pancasila. Hal ini mengakibatkan siswa mengalami kebosanan dan kemalasan saat pembelajaran berlangsung dikarenakan media yang digunakan tidak menarik.

c. Analisis Modul

Kurikulum yang diterapkan di SDN 50 Payakumbuh adalah kurikulum merdeka. Berdasarkan hasil analisis modul ditemukan bahwa pada SDN 50 Payakumbuh telah menggunakan modul pembelajaran yang dikeluarkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Namun pada modul tersebut belum ditemukan langkah-langkah dalam penyajian video animasi dan masih kurangnya materi yang disajikan.

Hasil analisis modul ini disimpulkan bahwa, belum terdapat modul yang menyajikan video animasi pada mata pelajaran PKN di kelas III SDN 50 Payakumbuh, sehingga ini menjadi alasan kuat untuk mengembangkan modul pembelajaran PKN pada penelitian ini. Dengan menyajikan video animasi ini diharapkan dapat membantu kesulitan belajar peserta didik pada materi Pancasila, menghilangkan kebosanan peserta didik, mendorong motivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pengembangan video animasi berbasis PBL untuk meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa pada materi Pancasila. Dasar dari tahap perancangan ini yaitu peneliti pada awalnya melakukan observasi awal di sekolah SDN 50 Payakumbuh, lalu hasil dari wawancara pada observasi tersebut yaitu didapatkan bahwasanya pendidik membutuhkan media pembelajaran berupa video animasi, dikarenakan pendidik selama proses pembelajaran tidak pernah menggunakan media pembelajaran berupa video animasi. Pendidik hanya menggunakan bahan ajar dan buku cetak

yang di dasari dengan modul ajar, sehingga membuat peserta didik menjadi kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti tergerak untuk merancang media pembelajaran berupa video animasi yang berbasis PBL.

Video animasi ini dikembangkan sesuai dengan kurikulum merdeka yang diterapkan di SDN 50 Payakumbuh dan juga dirancang dengan animasi yang menarik serta berbasis PBL agar siswa tertarik pada media pembelajaran dan memahami materi Pancasila. Penyusunan video animasi disesuaikan dengan komponen atau langkah- langkah spesifikasi produk. Video animasi yang dikembangkan memiliki komponen sebagai berikut :

a. Bagian Pembuka

Bagian pembuka terdiri atas cover yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang berisi pengenalan materi dan halaman video apersepsi. Dengan konsep berwarna dan juga gambar animasi yang menarik lalu dilengkapi dengan nama peneliti, materi pembelajaran dan kelas. Cover video animasi yang dirancang dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 4. 1 Bagian Pembuka

Pada cover video animasi diberi logo UIN Mahmud Yunus Batusangkar dan logo PGMI, lalu mencantumkan judul dari penelitian dan nama peneliti, pada cover slide kedua peneliti mencantumkan mata pelajaran, kelas, dan langkah-langkah pembelajaran PBL.

b. Bagian Isi

Pada bagian isi video animasi terdiri atas penjelasan-penjelasan isi dari materi pembelajaran dan animasinya, rancangan video animasi dapat dilihat sebagai berikut:

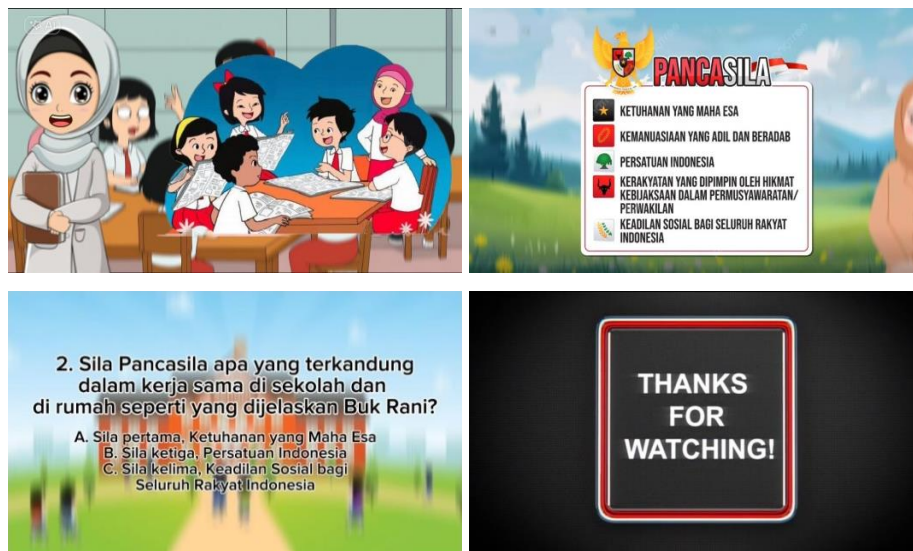


Gambar 4. 2 Bagian Isi

Pada bagian isi dari video animasi terdapat penjelasan dari simbol-simbol pancasila dan penerapannya pada kehidupan sehari-hari, serta contoh dari pengamalan sila-sila pancasila.

c. Bagian Penutup

Bagian penutup dari video animasi terdiri dari rangkuman atau kesimpulan dari materi pembelajaran, lalu terdapat soal-soal yang akan dipecahkan oleh peserta didik, dan penutup.



Gambar 4.3
Bagian Penutup

Pada bagian penutup dari video animasi menayangkan sebuah masalah yang akan dipecahkan oleh peserta didik, setelah itu menayangkan soal-soal yang akan dipecahkan peserta didik, lalu menjelaskan kesimpulan dari materi yang terdapat pada bagian isi video animasi, dan mencantumkan 5 sila-sila Pancasila.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN kelas III SDN 50 Payakumbuh yang valid dan praktis, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap pengembangan ini meliputi validasi video animasi yang divalidasi oleh validator dan uji coba produk untuk melihat kepraktisannya. Validasi dilakukan dengan memvalidasi video animasi berbasis PBL oleh dua orang dosen yaitu ibu Desty Ayu Anastasha, M.Pd sebagai validator 1 dan bapak Syahrul Ramli, M.Pd sebagai validator 2 dan ibu Cici, S.Pd selaku validator 3. Sedangkan

pengujian kepraktisan yaitu dengan mengujicobakan video animasi berbasis PBL yang telah peneliti kembangkan oleh guru dan siswa, Setelah itu dilanjutkan dengan mengisi angket berupa angket respon guru dan angka respon siswa untuk lebih jelasnya dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Tahap Validasi

Prosedur penilaian terhadap validasi produk instrumen peneliti pada uji validitas ini dengan cara meminta penilaian terhadap video animasi berbasis PBL di kelas III SDN 50 Payakumbuh pada materi Pancasila kepada pakar ahli media dan pembelajaran di UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

1) Hasil Tahap Validasi Instrumen

Peneliti menggunakan lembar validasi angket video animasi berbasis PBL yang valid. Hal ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi angket kepada validator yang memuat tentang format instrumen, bahasa yang digunakan, serta butir pernyataan instrumen data dari hasil validasi angket terhadap video animasi berbasis PBL dapat dilihat pada table sebagai berikut :

Tabel 4. 1
Hasil Validasi Untuk Lembar Validasi
Video Animasi Berbasis PBL

No	Aspek Yang Divalidasi	Validator			Jmlh Skor	Skor Maks	%	Keterangan
		1	2	3				
1.	Format Instrumen	4	3	4	11	12	91	Sangat valid
2	Bahasa yang digunakan	8	6	8	22	24	91	Sangat valid
3	Butir pernyataan Instrumen	8	6	8	22	24	91	Sangat valid
Rata-rata							91	Sangat valid

Keterangan:

Validator 1 : Desty Ayu Anastasha, M.Pd

Validator 2 : Syahrul Ramli, M.Pd

Validator 3 : Cici, S.Pd

Dari hasil analisis angket yang yang dinilai oleh validator pada table 4.1, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 91 % dengan kategori sangat valid. Dari aspek format angket terdapat skor 4 dari validator 1 dan skor 3 dari validator 2 dan skor 4 dari validator 3, sehingga diperoleh persentase sebesar 91% dengan kategori sangat valid. Dari aspek bahasa yang digunakan terdapat skor 8 dari validator 1 dan skor 6 dari validator 2, dan skor 8 dari validator 3, sehingga diperoleh persentase 91 % dengan kategori sangat valid. Dari aspek butir pertanyaan angket terdapat skor 8 dari validator 1 dan skor 6 dari validator 2, dan skor 8 dari validator 3, sehingga diperoleh persentase 91% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa, lembar uji validitas untuk lembar uji

validitas video animasi yang telah penulis rancang sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai angket untuk menguji validitas video animasi berbasis PBL.

2) Hasil Validasi Video Animasi Berbasis PBL

Peneliti menggunakan lembar validasi video animasi berbasis PBL untuk memperoleh video animasi berbasis PBL yang valid. Hal ini dilakukan dengan memberikan lembar validasi kepada validator yang berisikan kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan Bahasa, dan kelayakan kegrafikan diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 2
Hasil Validasi Video Animasi Berbasis PBL

No	Aspek Yang Divalidasi	Validator			Jmlh Skor	Skor Maks	%	Keterangan
		1	2	3				
1	Kelayakan isi/materi	45	40	47	132	144	91	Sangat valid
2	Kelayakan Penyajian	18	13	19	50	60	83	Sangat valid
3	Kelayakan Bahasa	23	15	20	58	72	80	Valid
4	Kelayakan kegrafikan	22	19	24	65	72	90	Sangat valid
Rata-rata							86,5	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.2 hasil analisis validasi video animasi berbasis PBL diperoleh rata rata secara umum adalah 85,5% dengan kategori Sangat Valid. Berdasarkan aspek yang dinilai yaitu : aspek kelayakan isi/materi dengan persentase 88% kategori Sangat Valid, aspek kelayakan penyajian dengan persentase 83% dengan kategori Sangat Valid, aspek kelayakan Bahasa dengan persentase 80% dengan kategori Valid, aspek kelayakan kegrafikan dengan persentase 91% dengan kategori Sangat Valid. Setelah divalidasi,

validator juga memberikan komentar terhadap video animasi berbasis PBL yang dirancang telah dapat digunakan sebagai sumber belajar yang mampu mendorong keaktifan dan kemampuan berfikir kritis peserta didik pada pembelajaran PKN kelas III. Selain itu, validator juga menambahkan saran untuk penyempurnaan video animasi berbasis PBL yaitu pada awal video animasi hendaknya diawali dengan cover dan mencantumkan langkah-langkah PBL terlebih dahulu. Berikut ini saran dari validator yang digunakan revisi video animasi berbasis PBL yaitu:

Tabel 4. 3
Revisi Video Animasi oleh Validator

Saran	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Desty Ayu Anastasha, M.Pd		
Pada awal video animasi hendaknya di beri cover dan langkah-langkah PBL		
Gambar animasi yang awalnya menggunakan		

animasi dewasa dirubah menjadi gambar animasi anak-anak		
Kecepatan suara pada video animasi awalnya cepat, lalu dirubah kecepatan suaranya menjadi pelan		
Syahrul Ramli, M.Pd		
-	-	-
Cici, S.Pd		
-	-	-

3) Hasil Validasi Video Animasi Respon Pendidik

Lembar validasi angket respon pendidik terlebih dahulu didiskusikan dengan pembimbing lalu divalidasi oleh 3 orang validator diantaranya 2 dosen dan 1 pendidik untuk mengetahui apakah angket yang dirancanng valid atau tidak, sebelum diberikan kepada peseta didik untuk mengetahui praktikalitas dari sebuah video animasi yang diberikan

Tabel 4. 4
Hasil Validasi Video Animasi Respon Pendidik

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jmlh skor	Skor maks	%	Keterangan
		1	2	3				
1.	Format angket	4	3	4	11	12	91	Sangat valid
2	Bahasa yang digunakan	7	6	8	21	24	87	Sangat valid
3	Butir pernyataan angket	8	6	8	22	24	91	Sangat valid
Rata-rata							89,7	Sangat valid

Berdasarkan tabel 4.4 hasil analisis angket respon pendidik diperoleh rata-rata secara umum adalah 89,7% dengan kategori Sangat Valid. Berdasarkan aspek yang dinilai yaitu : Format Angket dengan persentase 91% kategori Sangat Valid, aspek Bahasa yang digunakan dengan persentase 87% dengan kategori Sangat Valid, aspek butir pernyataan dengan persentase 91% dengan kategori Sangat Valid. Hal ini menunjukkan bahwa, Validasi lembar angket respon pendidik yang telah penulis rancang sudah sangat baik dan dapat digunakan sebagai angket untuk menguji praktikalitas video animasi berbasis PBL.

4) Hasil Validasi Video Animasi Respon Peserta Didik

Lembar validasi angket respon pendidik terlebih dahulu didiskusikan dengan pembimbing lalu divalidasi oleh 3 orang validator diantaranya 2 dosen dan 1 pendidik untuk mengetahui apakah angket yang dirancannng valid atau tidak, sebelum diberikan kepada peseta didik untuk mengetahui praktikalitas dari sebuah video animasi yang diberikan.

Tabel 4. 5
Hasil Validasi Video Animasi Respon Peserta Didik

No	Aspek yang divalidasi	Validator			Jmlh skor	Skor maks	%	Keterangan
		1	2	3				
1.	Format angket	4	3	4	11	12	91	Sangat valid
2	Bahasa yang digunakan	7	6	7	20	24	83	Sangat valid
3	Butir pernyataan angket	8	6	8	22	24	91	Sangat valid
Rata-rata							88	Sangat valid

Dari hasil validasi angket yang dinilai oleh validator pada tabel 4.5, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 88% dengan kategori Sangat Valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 91% dengan kategori Sangat Valid, bahasa yang digunakan 83% dengan kategori Sangat Valid, butir pernyataan angket 91% dengan kategori Sangat Valid.

b. Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL Pada Materi Pancasila

1) Hasil Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL Berdasarkan Respon Peserta Didik

Praktikalitas video animasi Berbasis PBL dilihat melalui uji coba produk, data tentang praktis tidaknya video animasi yang telah dirancang dan diperoleh dari angket respon peserta didik. Peneliti mengumpulkan data peserta didik mengenai kemudahan peserta didik dalam menggunakan video animasi berbasis PBL menggunakan lembar angket respon peserta didik yang sudah

dirancang peneliti. Lembar angket ini diberikan setelah proses pembelajaran menggunakan video animasi berbasis PBL.

Hasil angket respon peserta didik sebagai berikut :

Tabel 4. 6
Hasil Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL Berdasarkan Respon Peserta Didik

No	Pernyataan	Jmlh	Skor Max	%	Kategori
1	Kemudahan Penggunaan	274	300	91	Sangat Praktis
2	Daya Tarik	280	300	93	Sangat Praktis
3	Manfaat	271	300	90	Sangat Praktis
Rata - rata		275	300	91	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel 4.6 bahwa video animasi berbasis PBL sudah tergolong sangat praktis berdasarkan penilaian yang diberikan peserta didik kelas III SDN 50 Payakumbuh karna peserta didik sangat senang belajar menggunakan video animasi yang peneliti kembangkan dan tertarik dalam belajar yang membuat peserta didik menjadi semangat dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa respon pesrta didik memberikan kepraktisan terhadap video animasi.

2) Hasil Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL Berdasarkan Respon Pendidik

Selain melakukan praktikalitas terhadap peserta didik, peneliti juga meminta penilaian praktikalitas kepada salah satu pendidik guru kelas III SDN 50 Payakumbbuh yaitu ibu Cici, S.Pd. Berikut hasil praktikalitas pendidik disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4. 7
Hasil Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL
Berdasarkan Respon Pendidik

No	Pernyataan	Skor	Skor Max	%	Kategori
1	Isi	24	24	100	Sangat Praktis
2	Konstruksi	12	12	100	Sangat Praktis
3	Keterbacaan	11	12	91	Sangat Praktis
4	Kemenarikan	12	12	100	Sangat Praktis
Rata – rata		59	60	98	Sangat Praktis

Berdasarkan persentase penilaian didapatkan sebesar 98% yang masuk dalam kategori sangat praktis, dengan melihat respon pendidik terhadap video animasi yang peneliti buat ini sangat menarik, materi di dalamnya juga sesuai dengan modul ajar, video animasi ini membuat peserta didik lebih semangat dalam belajar dan sangat memotivasi peserta didik dalam belajar. Hal ini menunjukkan bahwa respon peserta didik dan pendidik memberikan kepraktisan pada video animasi.

B. Pembahasan

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

Pada tahap pendefinisian yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mencari permasalahan nyata yang ada di lapangan serta mencari solusinya. Berdasarkan analisis yang peneliti lakukan di kelas III SDN 50 Payakumbuh, yaitu diperoleh informasi tentang kurang memadainya media pembelajaran pada pembelajaran PKN yang mengakibatkan belum optimalnya proses pembelajaran dikarenakan belum dikembangkannya

media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang menyebabkan siswa kurang tertarik serta malas ketika belajar.

Kesimpulan yang didapat dari hasil penelitian tahap *define* adalah kurangnya minat peserta didik dalam belajar, ketersediaan buku pendamping yang kurang memadai, kegiatan pembelajaran yang masih teacher center dan rendahnya kemampuan berfikir kritis dan rendahnya kemampuan dalam memecahkan suatu permasalahan peserta didik sehingga dapat menghambat ketercapaian tujuan pembelajaran PKN yang seharusnya. Bahan ajar yang sangat penting bagi pendidik dan peserta didik. Pendidik mengalami kesulitan dalam pembelajaran jika tanpa disertai bahan ajar yang lengkap. Salah satu bahan ajar yang dapat dikembangkan pendidik sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah bahan ajar yang disertai media pembelajaran berupa video animasi. Hal ini sejalan dengan salah satu jenis sumber belajar yaitu sumber belajar yang dirancang. Sumber belajar yang dirancang maksudnya sesuatu yang memang dari semula dirancang untuk keperluan belajar (Cahyani, 2019). Keperluan belajar yang dimaksud disini adalah untuk keperluan meningkatkan kemampuan berfikir kritis dan memotivasi belajar peserta didik.

Video animasi berfungsi sebagai panduan belajar peserta didik dan juga memudahkan peserta didik dan pendidik dalam melakukan kegiatan belajar mengajar. Video animasi disusun berdasarkan kriteria-kriteria yang tujuannya yaitu menarik peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan pendidik saja. Menurut (Supriadi, 2017), dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik tidak hanya berinteraksi dengan tenaga pengajar sebagai salah satu sumber, tetapi mencakup interaksi dengan semua sumber belajar yang memungkinkan dipergunakan untuk mencapai hasil yang diinginkan. Maka dengan demikian tentang bagaimana cara tenaga pengajar dan peserta didik memanfaatkan sumber belajar yang ada dalam upaya memperluas

wawasan ilmu pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Teori ini dinyatakan sebagai teori konstruktivisme, dengan adanya teori ini, maka dalam pembelajaran tentunya lebih menitik beratkan pada partisipasi dan keaktifan peserta didik, karena peserta didik membangun pengetahuan mereka sendiri. Dalam hal ini, (Butar-butur, 2018) mengungkapkan bahwa ada lima langkah - langkah dalam metode pembelajaran yang berbasis *Problem Based Learning* (PBL) yaitu : 1) Orientasi siswa pada masalah, 2) Mengorganisasikan siswa dalam belajar, 3) Membimbing siswa dalam penyelidikan individual maupun kelompok, 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil karya, 5) Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah. Maka dari itu diharapkan video animasi bernasis PBL pada mata pelajaran PKN dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dan dapat memotivasi peserta didik untuk aktif dan partisipasi dalam pembelajaran PKN sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Selain itu, video animasi berbasis PBL ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah peserta didik dan motivasi belajar peserta didik sehingga setiap soal yang dimuat dalam video animasi disesuaikan dengan modul ajar tersebut. Video animasi berbasis PBL dikembangkan sesuai dengan komponen video animasi pada mata pelajaran PKN berbasis PBL yang dikembangkan yaitu sebagai berikut: cover, langkah-langkah dalam PBL, pembagian kelompok, pengenalan materi, apersepsi, masuk pada materi yang akan dijelaskan, setelah itu pemecahan masalah berupa soal yang akan dipecahkan oleh peserta didik. Video animasi sesuai dengan langkah-langkah dari metode PBL.

Berdasarkan masalah diatas solusi yang peneliti berikan adalah video animasi PKN berbasis PBL agar dapat mengasah pikiran peserta didik saat memulai pembelajaran dan dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam belajar PKN dengan materi Pancasila.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahap perancangan (*design*) dapat dilakukan setelah dilakukan tahap pendefinisian (*define*). Pada tahap perancangan ini prototipe video animasi dirancang berdasarkan modul ajar yang dikembangkan di SDN 50 Payakumbuh. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hidayah, 2016) dalam merancang pembelajaran dan sumber belajar, harus benar-benar memahami modul ajar. Sebab, tanpa pemahaman yang baik akan menimbulkan hambatan dalam mengimplementasikan setiap modul ajar pada pelaksanaan pembelajaran termasuk sumber belajar. Selain itu, jika video animasi yang dirancang tidak sesuai dengan modul ajar pada silabus maka akan menghambat proses pelaksanaan pembelajaran dan penilaian hasil belajar.

Video animasi PKN berbasis PBL dirancang untuk dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam belajar PKN materi Pancasila Kelas III Semester 2, serta menjadi contoh bagi pendidik dan calon pendidik dalam membuat media pembelajaran berupa video animasi yang mengarahkan peserta didik untuk lebih aktif dalam pembelajaran dan memicu peserta didik untuk bisa menyelesaikan permasalahan. Tahap perancangan video animasi ini dirancang berdasarkan modul ajar yang dikembangkan di SDN 50 Payakumbuh. Video animasi ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* yang memuat materi Pancasila. Sebelum merancang video animasi berbasis PBL, peneliti mempersiapkan terlebih dahulu aspek-aspek pendukung pembuatan video animasi. Misalnya, gambar pendukung, warna konsep dalam video animasi. Video animasi berbasis PBL dikembangkan sedemikian rupa, memuat rangkaian kegiatan peserta didik.

Video animasi berbasis PBL sudah dilengkapi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran PBL yang terdapat dalam video animasi yaitu (Mulasi, 2017):

a. Proses Orientasi Peserta Didik Pada Masalah

Pada tahap ini pendidik menjelaskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, menjelaskan logistik yang diperlukan, memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah dan mengajukan masalah.

b. Mengorganisasi Peserta Didik

Pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, membantu mereka mendefinisikan dan mengorganisasikan tugas belajar yang berhubungan dengan masalah.

c. Membimbing penyelidikan individu maupun kelompok

Tahap ini pendidik mendorong peserta didik untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dan penyelidikan untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah.

d. Mengembangkan dan Menyajikan Hasil

Pada tahapan ini pendidik membantu peserta didik dalam merencanakan dan menyiapkan laporan dan membantu mereka berbagi tugas dengan sesama temannya.

e. Menganalisa Serta Mengevaluasi Proses dan Hasil Pemecahan Masalah

Tahap ini pendidik membantu peserta didik untuk melakukan refleksi atau evaluasi terhadap proses dan hasil penyelidikan yang mereka lakukan.

3. Hasil Tahap Pengembangan

a. Validasi Video Animasi Berbasis PBL

Berdasarkan rumusan masalah peneliti “bagaimana validitas video animasi berbasis PBL pada materi Pancasila” sudah terjawab. Berdasarkan hasil deskripsi hasil validasi video animasi berbasis PBL oleh validator. Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi berbasis PBL sudah valid dan juga dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Hasil validasi video animasi ini merupakan hasil analisis dari validator terhadap video animasi berbasis PBL yang telah dirancang , dengan melakukan revisi-revisi berdasarkan saran-saran yang diberikan oleh validator. Validasi video animasi dilihat berdasarkan kriteria yang dijelaskan dalam BSNP dalam (Depdiknas, 2008 : 28) yaitu kelayakan isi, kelayakan penyajian, kelayakan bahasa, dan kelayakan kegrafikan.

1) Kelayakan Isi

Kelayakan isi memiliki tiga indikator yang harus diperhatikan yaitu kesesuaian uraian materi dengan modul ajar yang terdapat dalam mata pelajaran yang bersangkutan, keakuratan materi dan materi pendukung pembelajaran. Ketiga indikator ini yang menentukan sejauh mana tingkat kelayakan isi materi dalam sebuah produk sehingga dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan produk yang akan digunakan sebagai acuan pembelajaran. Aspek kelayakan isi berdasarkan hasil validasi diperoleh rata-rata 91%. Berdasarkan persentase hasil validasi, isi/materi video animasi dikategorikan sangat valid dan layak digunakan untuk menunjang ketercapaian modul ajar. Kemukthairan materi pada video animasi menurut validator untuk materi yang terdapat pada video animasi sudah sesuai dengan modul ajar yang dibuat.

Hal ini sejalan dengan kutipan teori tentang kelayakan isi dimana video animasi yang memenuhi tujuan pembelajaran dapat mempermudah pemahaman siswa sehingga media pembelajaran menjadi efektif dan cepat karena menggabungkan audio dan visual. Video animasi dapat meningkatkan pemahaman siswa, menarik perhatian, dan memvisualisasikan konsep imajinasi (Agustiningrum, 2023).

2) Kelayakan Penyajian

Aspek kelayakan penyajian berdasarkan hasil validasi diperoleh rata-rata 83% dengan kategori sangat valid dimana terdapat tiga sub komponen yang dipertimbangkan dalam menguji

kelayakan penyajian, yaitu kelengkapan penyajian, penyajian informasi dan penyajian pembelajaran. Dimana standar kelayakan merupakan perihal keputusan suatu sumber belajar dalam menyampaikan materi pembelajaran dan aspek-aspek lainnya. Penyajian informasi dinilai cukup disajikan secara runtut mulai dari yang mudah ke sukar, dan yang konkret ke abstrak dan dari yang dikenal sampai yang belum dikenal, dan dapat membantu pemahaman materi. Video animasi dapat memicu kemampuan berpikir peserta didik, dimana kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat dilihat dari soal-soal yang ada di dalam video animasi, karena soal latihan sudah dirancang sesuai kemampuan berpikir kritis siswa. Kemukhtahiran penyajian pada video animasi menurut validator dalam penjelasan materi kecepatan suaranya terlalu cepat sehingga sulit dipahami oleh peserta didik, saran dari validator agar memperlambat kecepatan suaranya agar mudah dipahami oleh peserta didik dalam video animasi yang jelas dan sesuai dengan karakteristik peserta didik dan tidak menggunakan gambar atau animasi dewasa karena video animasi ini diperuntukan kepada kelas 3 SD, maka gambar atau animasi yang digunakan juga harus berupa gambar anak-anak.

Hal ini sejalan dengan kutipan teori tentang kelayakan penyajian video animasi dimana video animasi layak digunakan sebagai media pembelajaran jika memenuhi penilaian ahli materi dan media. Video animasi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan pembelajaran, seperti konsep, prinsip, prosedur, dan teori (Rahmawati & Nanda Silvia, 2023).

3) Kelayakan Bahasa

Kelayakan kebahasaan dinilai berdasarkan keluasan bahasa, penggunaan bahasa yang dialogis dan interaktif, kesesuaian dengan tingkat perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa, komunikatif serta kelogisan dan kesatuan bahasa. Berdasarkan hasil

validasi untuk aspek kelayakan bahasa diperoleh rata-rata sebesar 80% dengan kategori valid. Tujuan divalidasi oleh validator untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan. Berdasarkan hasil validasi dari validator terhadap video animasi berbasis PBL bahwa bahasa yang digunakan dapat dipahami dengan jelas.

Hal ini sejalan dengan kutipan teori tentang kelayakan bahasa dalam video animasi, untuk menilai kelayakan bahasa dalam video animasi dapat melakukan validasi terhadap video animasi tersebut. Validasi ini dilakukan oleh ahli bahasa dan ahli media. Jika video animasi belum memenuhi kaidah bahasa, maka perlu dilakukan revisi pada video animasi tersebut. Video animasi merupakan media audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang bergerak dengan audio yang sesuai dengan karakter animasi. Video animasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu siswa memecahkan masalah (Khaerunnisa dkk., 2024).

4) Kelayakan Kefrafikan

Aspek kelayakan kegrafikan berdasarkan hasil validasi diperoleh rata-rata 90% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan hasil validasi, peneliti banyak mendapatkan saran dari para validator.

Hasil diskusi yang diperoleh dari para ahli sebagai validator, rancangan video animasi berbasis PBL yang dikembangkan, disarankan agar memperbaiki beberapa bagian, yaitu pada video animasi terdapat beberapa bagian scene pada penjelasan materi menggunakan tulisan yang ganda sehingga menyebabkan tulisannya bertumpuk.

Hal ini sejalan dengan kutipan teori tentang kelayakan kegrafikan video animasi berupa penilaian terhadap tampilan dan desain video animasi. Aspek ini dinilai berdasarkan ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf, kejelasan gambar, dan adanya animasi. Penilaian kelayakan kegrafikan dalam video animasi yaitu

ketepatan pemilihan jenis huruf, ketepatan pemilihan ukuran huruf, kejelasan bentuk gambar, adanya media bergerak (animasi) (Wariaka & Walalayo, 2020).

b. Praktikalitas Video Animasi Berbasis PBL Pada Materi Pancasila

Angket respon yang diberikan kepada peserta didik merupakan salah satu instrumen untuk melihat kepraktisan video animasi berbasis PBL tersebut. Berdasarkan rumusan masalah "bagaimana praktikalitas video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN materi Pancasila" sudah terjawab. Angket respon yang diberikan kepada peserta didik di kelas III SDN 50 Payakumbuh yang berjumlah 15 orang. Berdasarkan analisis dari angket respon peserta didik terhadap video animasi berbasis PBL dari beberapa kriteria penilaian (Sukardi, 2021) yaitu:

1) Aspek Kemudahan Penggunaan

Ditinjau dari aspek kemudahan penggunaan, video animasi sangat praktis menurut peserta didik dengan nilai 91%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis PBL yang dikembangkan telah menyajikan materi dengan jelas, sederhana, keseluruhan isi video animasi berbasis PBL mudah dipahami, ukuran dan jenis huruf mudah dibaca, memiliki ukuran yang praktis dan dilengkapi dengan petunjuk umum yang jelas. Standar bahasa atau keterbacaan dalam bahan ajar meliputi penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar, kejelasan bahasa dan kemudahan untuk dibaca.

Hal ini sejalan dengan kutipan teori tentang aspek kemudahan dari media pembelajaran berupa video animasi yaitu video animasi dapat memudahkan pembelajaran karena dapat membantu siswa memahami materi, meningkatkan minat belajar, dan mengurangi kebosanan. Video animasi merupakan media audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan diikuti audio sesuai dengan karakter animasi (Fajar dkk., 2023).

2) Daya Tarik

Ditinjau dari aspek daya tarik, video animasi memiliki nilai sangat praktis menurut peserta didik dengan nilai 93%. Hal ini menunjukkan bahwa video animasi berbasis PBL yang dikembangkan dapat membuat waktu pembelajaran menjadi lebih efisien dan peserta didik dapat belajar sesuai dengan kemampuannya. salah satu pertimbangan praktis yang perlu diperhatikan penampilan dari video animasi agar memotivasi belajar peserta didik.

Hal ini sejalan dengan kutipan teori tentang daya tarik video animasi yang dapat memberikan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami. Video animasi juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa. Video animasi merupakan media audio visual yang menggabungkan gambar animasi yang bergerak dengan suara. Video animasi dapat digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran di sekolah (Melati dkk., 2023).

3) Manfaat

Ditinjau dari aspek manfaat, video animasi memiliki nilai praktis menurut peserta didik dengan nilai 90%. Hal ini berarti video animasi dapat membantu pendidik sebagai fasilitator dan membantu peserta didik memahami konsep dengan kegiatan pembelajaran.

Dari analisis angket respon peserta didik memperoleh hasil dengan persentase 91% yang termasuk dalam kategori sangat praktis dan analisis angket respon pendidik memperoleh hasil dengan persentase 98% yang termasuk dalam kategori sangat praktis. Sehingga video animasi berbasis PBL dikatakan praktis atau mudah digunakan dalam pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan kutipan teori tentang manfaat video animasi yaitu dapat menarik perhatian siswa, video animasi dapat membantu siswa memahami materi yang sulit, video animasi dapat membantu siswa memvisualisasikan konsep imajinasi, objek, dan keterkaitannya, video animasi dapat membantu guru menyampaikan

materi yang kompleks, video animasi dapat membantu siswa meningkatkan daya imajinasi, daya pikir kritis, dan antusiasme (Putra dkk., 2024).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN materi Pancasila di kelas III SDN 50 Payakumbuh. Berdasarkan pengembangan yang telah dilakukan peneliti dapat menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN materi Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh yang telah dirancang serta divalidasi dari aspek kelayakan isi/matri, aspek kelayakan penyajian, aspek kelayakan Bahasa, aspek kelayakan kegrafikan diperoleh nilai rata-rata sebesar 85,5% dengan kategori sangat valid. Berdasarkan rata-rata yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa video animasi berbasis PBL dapat dikatakan sangat valid.
2. Video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN materi Pancasila di kelas III SDN 50 Payakumbuh yang dirancang oleh peneliti sangat praktis dari segi kemudahan dalam penggunaan dengan nilai rata-rata respon peserta didik sebesar 91% dalam kategori sangat praktis dan dengan hasil nilai rata-rata respon pendidik sebesar 98% Dalam kategori sangat praktis.

B. Implikasi

Dari hasil penelitian di lapangan dengan menyebarkan sebuah angket kepada pendidik dan peserta didik media pembelajaran berupa video animasi berbasis PBL dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan meningkatkan semangat peserta didik dalam pembelajaran. Sehingga video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN materi Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh telah valid dan praktis dan dapat digunakan oleh guru.

C. Saran

1. Berdasarkan hasil validasi video animasi berbasis PBL pada pembelajaran PKN materi Pancasila kelas III SDN 50 Payakumbuh agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran bagi guru dalam proses pembelajaran PKN materi Pancasila.
2. Peneliti ini hanya menguji sampai tahap praktikalitas saja, diharapkan dapat ketahap efektivitas untuk peneliti selanjutnya agar dapat menguji keefektifan video animasi tersebut.

KEPUSTAKAAN

- Adiati, C. C., Firdaus, R., & Nurwahidin, M. (2023). Efektivitas Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Akademika*, 12(01), 69–81. <https://doi.org/10.34005/Akademika.V12i01.2663>
- Afrilia, L., Neviyarni, Arief, D., & Amini, R. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 710–721. <https://doi.org/10.31949/Jcp.V8i3.2559>
- Agustiningrum, I. A., Prasasti, P. A. T., & Listiani, I. (2023). Kelayakan Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Suhu Dan Kalor Kelas V Sekolah Dasar.
- Amini, R., & Marwan, S. (2023). Penggunaan Strategi Inkuiri Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pkn Di Sdn 20 Batu Bulek. 5(2).
- Anatasya, E., & Dewi, D. A. (2021). Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Peserta Didik Sekolah Dasar. 9(2).
- Andara, S., Dewi, D. A., & Furnamasari, Y. F. (2021). Meningkatkan Semangat Nasionalisme Melalui Pembelajaran Ppkn Di Sekolah Dasar. 5.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022a). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., & Yanto, A. (2022b). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kinemaster Bagi Guru Sd.
- Annisa, A., Sudirman, P. R. A. T., Berlian As, R. K., Hamid, S. I., & Dewi, D. A. (2021). Analisis Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Video Animasi Di Kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 02 Bogor. *Aulad: Journal On Early Childhood*, 4(3), 45–49. <https://doi.org/10.31004/Aulad.V4i3.170>

- Ari Nurul Dan Mardi Yudhi, M. Y., Putra, R. W., Arifin, R. W., Barokah, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal Of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Baehaqi, M. L. (2020). Cooperative Learning Sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/jpk.v10i1.26385>
- Banjarani, T., Putri, A. N., & Hindrasti, N. E. K. (2020). Validitas Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Siswa Kelas Viii Smp.
- Barella, Y., Rustiyarso, Karolina, V., Bahari, Y., Zakso, A., & Supriadi. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Smk Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Web Melalui Aplikasi Canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>
- Berliana, T., & Aka, K. A. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi Pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman.
- Butar-Butar, M. (2018). Peranan Model Problem Based Learning (Pbl) Pada Materi Limit Fungsi Aljabar Kelas Xi Sma. 2.
- Choirunnisa, T. (T.T.). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Smp Dalam Pembelajaran Ppkn Berbasis Masalah Dengan Bantuan Media Video.
- Cholik, M., & Umaroh, S. T. (2023). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Di Era Digital. *Jipi (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 8(2), 704–709. <https://doi.org/10.29100/jipi.v8i2.4121>
- Defi, A. N., & Faiza, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Elektronika.

- Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 9(2), 112.
<https://doi.org/10.24036/Voteteknika.V9i2.112046>
- Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V Sd. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2). <https://doi.org/10.21831/Jpipfip.V15i2.50209>
- Dewayanti, A., Sri Suryanti, H. H., & Wicaksono, A. G. (2023). Analisis Video Animasi Inovatif Dalam Pembelajaran Ipa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Mim Girimargo Miri Sragen Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Sinektik*, 4(2), 187–195. <https://doi.org/10.33061/Js.V4i2.6658>
- Eismawati, E., Koeswanti, H. D., & Radia, E. H. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Siswa Kelas 4 Sd. *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(2). <https://doi.org/10.26486/Jm.V3i2.694>
- Ekayani, N. L. P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa.
- Ernica & Hardelia, S. Y. (2019). Validitas Dan Praktikalitas E-Modul Sistem Koloid Berbasis Pendekatan Saintifik. 1(4).
- Fajar, M. M., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2023). Kajian Literatur: Efektivitas Media Video Animasi Pada Pembelajaran Bersifat Teori. 1.
- Firdawela, I., & Reinita, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Articulate Storyline Menggunakan Model Think Pair Share Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Pgsd: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 99–112. <https://doi.org/10.33369/Pgsd.14.2.99-112>
- Firmadani, F. (2019). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0.
- Hanannika, L. K., & Sukartono, S. (2022). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Tik Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6379–6386. <https://doi.org/10.31004/basicedu.V6i4.3269>

- Ichiana, N. N., Halimah, A., & Dinayah, R. M. (2022). Analisis Kelayakan Video Pembelajaran Dalam Aplikasi “Ruangguru” Sebagai Media Belajar Online Siswa Sma Kelas X Ipa Pada Mata Pelajaran Matematika Kurikulum 2013 Revisi.
- Irawan, T., Dahlan, T., & Fitriani, F. (2023). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah Pgsd Stkip Subang*, 7(01), 212–225. <https://doi.org/10.36989/Didaktik.V7i01.738>
- Isma, T. W., Putra, R., Wicaksana, T. I., Tasrif, E., & Huda, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Problem Based Learning (Pbl). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 155. <https://doi.org/10.23887/Jipp.V6i1.31523>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Selaparang Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/Jpmb.V5i1.6434>
- Isti, Lailia Arditya, Agustini, A., & Wardoyo, A. A. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Materi Sifat-Sifat Cahaya Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.26740/Eds.V4n1.P21-28>
- Iwan Ramadhan, Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Yani T, A., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Canva Di Sekolah Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian Undikma*, 4(3), 525. <https://doi.org/10.33394/Jpu.V4i3.8353>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/Bangunrekaprima.V7i2.3000>
- Khaerunnisa, V., Ali, E. Y., & Ismail, A. (2024). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Kelas Iv Pada Materi

- Bagian-Bagian Tumbuhan. *Al-Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(4), 1498. <https://doi.org/10.35931/Am.V8i4.4073>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. 2(4).
- Lestari, N. (2018). *Jurnal Ilmiah Teknologi Fst Undana Vol. 12 No.2 Edisi Khusus September*. 12.
- Lovisia, E. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar. *Science And Physics Education Journal (Spej)*, 2(1), 1–10. <https://doi.org/10.31539/Spej.V2i1.333>
- Magdalena, I., Haq, A. S., & Ramdhan, F. (2020). Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Dasar Negeri Bojong 3 Pinang. 2.
- Mahnun, O. N. (2012). (Kajian Terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran). 37(1).
- Makar, A. B., Mcmartin, K. E., Palese, M., & Tephly, T. R. (2023). Formate Assay In Body Fluids: Application In Methanol Poisoning. *Biochemical Medicine*, 13(2), 117–126. [https://doi.org/10.1016/0006-2944\(75\)90147-7](https://doi.org/10.1016/0006-2944(75)90147-7)
- Marni, N. Z., Pebrina, R., & Akbar, A. (2023). Pengembangan Vidio Animasi Menggunakan Aplikasi Macromedia Flash 8 Pada Pembelajaran Pai Dan Budi Pekerti. *Surau: Journal Of Islamic Education*, 1(2), 130. <https://doi.org/10.30983/Surau.V1i2.7644>
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang Untuk Sd Kelas V. 08.
- Meilasari, S., Damris M, D. M., & Yelianti, U. (2020). Kajian Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Dalam Pembelajaran Di Sekolah. *Bioedusains:Jurnal Pendidikan Biologi Dan Sains*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/10.31539/Bioedusains.V3i2.1849>
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal On Education*, 6(1), 732–741. <https://doi.org/10.31004/Joe.V6i1.2988>

- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mulasi, S. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl).
- Munasiah, M., Zikriah, Z., & Heriyati, H. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran. *Jurnal Padi (Pengabdian Masyarakat Dosen Indonesia)*, 6(1), 1–6. <https://doi.org/10.51836/jpadi.v6i1.520>
- Murni, D., Mudjiran, M., & Mirna, M. (2023). Analisis Terhadap Kreativitas Dan Inovasi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1118–1128. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2066>
- Mustika, Z. (2015). Urgenitas Media Dalam Mendukung Proses Pembelajaran Yang Kondusif. *Circuit: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 1(1). <https://doi.org/10.22373/crc.v1i1.311>
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. 3.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Misykat: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Ponza, P. J. R., Jampel, I. N., & Sudarma, I. K. (2018). Pengembangan Media Video Animasi Pada Pembelajaran Siswa Kelas Iv Di Sekolah Dasar. 6.
- Prayogo, S. (2022). Peningkatan Kedisiplinan Dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pkn Kelas Ii Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 7934–7940. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3675>

- Putra, L. D., Assyifaningtyas, A. T., Jannah, M., & Arya, R. (2024). Pemanfaatan Video Animasi Sebagai Sarana Peningkatan Motivasi Belajar Di Sekolah Dasar. 5(3).
- Putri, A., & Reinita, R. (2022). Pengembangan Media Video Powtoon Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Model Problem Based Learning (Pbl) Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Muara Pendidikan*, 7(1), 1–8. <https://doi.org/10.52060/MP.V7i1.692>
- Rahmad,. (2015). *Kajian Pembelajaran Pkn*.
- Rahmatiani, L. (2020). Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pembentuk Karakter Bangsa.
- Rahmawati & Nanda Silvia, N. S., Qomaria, N., Wulandari, A. Y. R., Ahied, M., Bagus, D., & Putera, R. A. (2023). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dengan Menggunakan Adobe Animate Pada Materi Perubahan Iklim.
- Ramadhan, M. A., & Sugiyono, S. (2015). Pengembangan Sumber Dana Sekolah Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 5(3), 340. <https://doi.org/10.21831/Jpv.V5i3.6488>
- Resmini, S., & Satriani, I. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. 4.
- Rifki, A. W. (2022). Manajemen Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Bojonegoro. *Melior : Jurnal Riset Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia*, 2(2), 57–63. <https://doi.org/10.56393/Melior.V2i2.1150>
- Rosmiati, M., Sulistiyah, S., Farabi, N. A., & Susanti, S. (2023). Pengembangan Animasi Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Kebudayaan Indonesia Dengan Model Addie. *Multinetics*, 9(1), 79–88. <https://doi.org/10.32722/Multinetics.V9i1.5846>
- Sari & Auliya, A. A. F., Maskhuriyah, D. E., Fatchan, E. G., Murti, V. S., & Maulidia, W. (2022). Mempersiapkan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembelajaran Pkn Di Sekolah Dasar.

- Sarmini Dan Aisyah Amallia, S.-, Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Guru Sd Negeri 3 Jatilawang. Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 7(2), 1471. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i2.14965>
- Schmoldt, A., Benthe, H. F., & Haberland, G. (2024). Digitoxin Metabolism By Rat Liver Microsomes. *Biochemical Pharmacology*, 24(17), 1639–1641.
- Siti Anggreni, N. K., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan Video Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Hidup Hewan Pada Muatan Ipa Kelas Iv Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(2), 319–328. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i2.33212>
- Smith, R. J., & Bryant, R. G. (2020). Metal Substitutions Incarbonic Anhydrase: A Halide Ion Probe Study. *Biochemical And Biophysical Research Communications*, 66(4), 1281–1286. [https://doi.org/10.1016/0006-291x\(75\)90498-2](https://doi.org/10.1016/0006-291x(75)90498-2)
- Sukardi, M. K. (2021). Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Daring Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jrti (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6(2), 161. <https://doi.org/10.29210/3003991000>
- Supardi, S. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Persamaan Dan Fungsi Kuadrat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Xi Tia Smkn 2 Bogor. *Jpg: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1), 22. <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i1.6600>
- Supriadi, S. (2017). Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 3(2), 127. <https://doi.org/10.22373/lj.v3i2.1654>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tri Umi Faridah Hayati, J. (2022). Analisis Media Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Bangun Datar Di Sekolah Dasar.

- Tri Wulandari & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah* (Jurmia), 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.245>
- Wariaka, N., & Walalayo, Y. (2020). Pengembangan Video Animasi Berbasis Kontekstual Pada Pelajaran Ipa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Journal Of Basic Education Research*, 1(3), 87–92. <https://doi.org/10.37251/Jber.V1i3.108>
- Widyahabsari, D., Aka, K. A., & Zaman, W. I. (2023). Media Video Animasi Materi Bangun Ruang.
- Wulandari, E., Budi, H. S., & Suryandari, K. C. (2010). Penerapan Model Pbl (Problem Based Learning) Pada Pembelajaran Ipa Siswa Kelas V Sd.
- Wulandari H & Nizrina D A Z. (2023). Hubungan Kreativitas Dan Inovatif Guru Dalam Mengajar Di Kelas Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Minat Belajar Peserta Didik. <https://doi.org/10.5281/Zenodo.8242365>
- Yahya, R. F., & Khosmas, F. Y. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Aktivitas Belajar Siswa Di Smp.
- Yulianti, E., & Gunawan, I. (2019). Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl): Efeknya Terhadap Pemahaman Konsep Dan Berpikir Kritis. *Indonesian Journal Of Science And Mathematics Education*, 2(3), 399–408. <https://doi.org/10.24042/Ijsme.V2i3.4366>
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik.