

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERORIENTASI NILAI
KARAKTER PADA MUATAN PELAJARAN PPKN
KELAS V SD NOMOR 2 KAPAL**

Oleh

Ni Wayan Padma Astiti, NIM 1711031267

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yaitu ditemukan proses pembelajaran yang berlangsung belum optimal, belum interaktif, inspiratif, dan kurang memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, hal tersebut disebabkan dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan media pembelajaran yang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan rancang bangun dari produk media video animasi berorientasi nilai karakter, dan mengetahui hasil validasi menurut hasil *review* para ahli, dan uji coba perorangan. Penelitian pengembangan ini menggunakan model *ADDIE* (*Analyze, Design, Development, Implementatio, and Evaluation*). Penelitian ini terbatas sampai tahap pengembangan, dikarenakan kondisi pandemi *Covid-19* yang tidak memungkinkan untuk melibatkan banyak siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini yakni kuesioner/angket. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif. Dalam pengembangan media video animasi berorientasi nilai karakter ini validitas media berdasarkan penilaian ahli isi mata pelajaran yaitu 92,5% dengan kualifikasi sangat baik, ahli desain pembelajaran memperoleh persentase 82,6% dengan kualifikasi baik, penilaian ahli media pembelajaran memperoleh persentase 90,6% dengan kualifikasi sangat baik. Uji penggunaan melalui uji perorangan pada 3 orang siswa memperoleh persentase 93,3% dengan kualifikasi sangat baik. Berdasarkan hasil analisis data uji produk oleh para ahli (ahli mata pelajaran, ahli desain pembelajaran, ahli media pembelajaran) dan hasil uji subjek pengguna (siswa) disimpulkan bahwa media video animasi berorientasi nilai karakter ini sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada muatan pelajaran PPKn di kelas V SD nomor 2 Kapal.

Kata-kata kunci: Video Animasi, Nilai Karakter, PPKn

ABSTRACT

This research is motivated by the problem that it is found that the learning process that takes place is not optimal, not interactive, inspiring, and does not motivate students to participate actively in learning, this is due to the teacher's learning activities have not used interesting learning media. The purpose of this study was to describe the design of animated video media products oriented to character values, and to find out the results of validation according to the results of expert reviews, and individual trials. This development research uses the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementatio, and Evaluation) model. This research was limited to the development stage, due to the Covid-19 pandemic conditions which made it impossible to involve many students. The data collection method in this study is a questionnaire/questionnaire. The data analysis used in this research is quantitative descriptive analysis and qualitative descriptive analysis. In the development of this character value-oriented animated video media, the validity of the media based on the assessment of subject matter experts is 92.5% with very good qualifications, learning design experts get a percentage of 82.6% with good qualifications, the assessment of learning media experts gets a percentage of 90.6% with very good qualifications. Test use through individual tests on 3 students obtained a percentage of 93.3% with very good qualifications. Based on the results of product test data analysis by experts (subject experts, learning design experts, learning media experts) and the results of user subject tests (students) it is concluded that this character value-oriented animated video media is very feasible to be used as a learning medium in Civics lesson content. in class V SD number 2 Ship.

Keywords: Animated Video, Character Value, PPKn

