Journal of Education and Teaching Learning (JETL)
Volume 8, Issue 2, May 2026
Journal Homepage:
http://pusdikra-publishing.com/index.php/jetl

Pengembangan Video Animasi "Cerna" Berbasis Budaya Lokal pada Konsep Pendidikan Pancasila Kelas V SD Negeri 4 Pendem

Ni Kadek Ayu Angga Setiya Dewi[1], I Made Aditya Dharma[2], Made Padmarani Sudewiputri[3]
[1,2,3] *Universitas Triatma Mulya, Jembrana, Bali, Indonesia*
Corresponding Author : 2286206016@triatmamulya.ac.id

ARTICLE INFO
Article history:
Received
08 April 2026
Revised
25 April 2026
Accepted
09 May 2026

ABSTRACT

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan video animasi "CERNA" berbasis budaya lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 4 Pendem berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan memahami materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan video animasi "CERNA" menjadi solusi pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual melalui pengintegrasian budaya lokal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa video animasi "CERNA" memperoleh kategori validitas sangat tinggi dengan persentase rata-rata validasi ahli materi sebesar 84,33% dan ahli media sebesar 84,99%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Nilai tambah penelitian ini terletak pada pengembangan media video animasi berbasis budaya lokal yang tidak hanya membantu siswa memahami materi norma, tetapi juga mendukung penguatan karakter dan pengenalan budaya daerah kepada siswa sejak dini. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dan berfokus pada pengujian validitas media. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas video animasi terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar, serta penerapannya pada materi dan jenjang pendidikan yang lebih luas sehingga media yang dikembangkan dapat memberikan manfaat yang lebih optimal dalam dunia pendidikan.

Key Word *Video Animasi, Budaya Lokal, Pengembangan Media.*
How to cite https://pusdikra-publishing.com/index.php/jetl

This work is licensed under a
Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

PENDAHULUAN

Kualitas sumber daya manusia sangat bergantung pada sejauh mana proses pendidikan mampu membentuk karakter dan keahlian mereka. (Fariha *et al.*, 2025). Proses edukasi tidak sekadar berfokus pada pengasahan nalar intelektual,

melainkan juga instrumen untuk menginternalisasi kompetensi praktis serta karakter moral yang krusial dalam menjawab dinamika zaman. Di tengah arus globalisasi serta masifnya transformasi teknologi kontemporer, pendidikan dituntut untuk bersifat adaptif, inovatif, serta mampu menyesuaikan diri dengan kebutuhan zaman (Lestari & Achdiani, 2024). Keterlibatan aktif dan minat belajar siswa akan meningkat apabila kurikulum di sekolah dasar dikembangkan melalui pendekatan yang menggabungkan daya tarik visual, urgensi materi, serta keterhubungan dengan dunia keseharian siswa (Pendidikan, 2022). Selain berperan dalam meningkatkan kemampuan akademik, pendidikan juga memiliki peranan apek moralitas individu dipengaruhi secara mendalam oleh hal tersebut seperti, moral, dan sikap sosial generasi muda pada tingkat pertumbuhan dini. Pembelajaran di sekolah dasar menjadi tahap memegang peranan vital dalam internalisasi prinsip-prinsip moral karakter karena siswa sedang menjalani tahapan pertumbuhan dan perkembangan tertentu. yang sangat mudah menerima pembiasaan dan pengalaman belajar dari lingkungan sekitar (Komang et al., 2025). Oleh sebab itu, pendidik memiliki urgensi untuk memformulasikan suasana instruksional yang efektif yang inovatif dan menyenangkan demi merealisasikan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan secara optimal. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan instruksional merupakan faktor kunci yang mendorong penguatan aspek afektif dan kognitif. Oleh karena itu, skema belajar yang mengedepankan interaksi dua arah dan kemandirian siswa di jenjang SD sangat krusial dalam mengoptimalkan potensi serta luaran edukasi mereka (Islam & Agung, 2025).

Sebuah strategi fundamental dalam mengakselerasi efektivitas instruksional adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media aspek ini sangat diperlukan guna memperlancar menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih jelas, mengatasi keterbatasan waktu dan tenaga, serta mengurangi kejenuhan siswa (Meri, 2024). Di samping itu, penggunaan media berfungsi sebagai stimulus bagi peserta didik guna belajar mandiri dan membangun persepsi yang lebih seragam terhadap materi yang disampaikan (Komara *et al*., 2023). Dengan demikian, Pemanfaatan instrumen edukasi yang relevan terbukti mampu memanifestasikan iklim pembelajaran yang suportif. Lebih dari itu, sarana ini berperan sebagai media konkretisasi bagi pengajar dalam memaparkan konsep-konsep teoretis yang sulit divisualisasikan secara manual, langkah tersebut diambil guna memastikan tujuan instruksional tercapai secara efektif dengan mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret, sehingga selaras dengan daya tangkap siswa SD (Saleh & Azis, 2023). Penggunaan media yang menarik dapat mengoptimalkan perhatian sekaligus menstimulasi motivasi

belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak monoton. Selain itu, media pembelajaran dapat menciptakan komunikasi dua arah antara guru dan dengan demikian, peserta didik cenderung terlibat secara lebih optimal dan menunjukkan keaktifan yang lebih baik selama kegiatan pembelajaran berlangsung di dalam kelas. (Dander, 2024). Studi terdahulu m enyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, minat belajar, serta hasil belajar siswa sekolah dasar karena materi disampaikan sehingga materi yang kompleks menjadi lebih renyah dan mudah diinternalisasi oleh siswa (Wulan *et al*., 2026).

Video animasi kini menjadi salah satu representasi dari pesatnya inovasi perangkat pembelajaran yang lahir dari kemajuan teknologi kontemporer. Video animasi menjadi alternatif media yang banyak diminati karena mampu memadukan unsur visual, audio, dan teks dalam satu sajian yang menarik (Safitri *et al*., 2023). Kelebihan tersebut memberikan ruang bagi peserta didik untuk meningkatkan akselerasi pemahaman terhadap substansi materi yang disampaikan, terutama yang bersifat abstrak. Selain itu, tampilan yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Kotimah, 2024). Meskipun demikian, pembuatan video animasi memerlukan waktu, keterampilan, serta perencanaan yang matang agar sesuai dengan tujuan pembelajaran dan mampu mengintegrasikan materi, gambar, suara, serta teks secara seimbang. Penggunaan video animasi dalam pembelajaran juga dinilai mampu menciptakan lingkungan pembelajaran menjadi lebih hidup dan interaktif ketika dominasi metode ceramah digantikan dengan keterlibatan langsung para pembelajar dalam mengonstruksi pemahaman mereka, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar melalui visualisasi yang menarik (Aditya *et al*., 2022). Media video animasi mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran secara lebih mendalam pembelajaran secara lebih konkret sehingga materi yang sulit dipahami menjadi lebih mudah dimengerti. Selain itu, video animasi serta berkontribusi dalam meningkatkan perhatian, partisipasi, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Rakhman et al., 2024). Penelitian lain juga keterlibatan aktif siswa dan penguatan daya serap terhadap bahan ajar secara signifikan dipengaruhi oleh penggunaan perangkat audiovisual berbasis animasi. Media ini mentransformasi suasana kelas menjadi lebih dinamis, sehingga proses transfer ilmu tidak lagi bersifat satu arah (Huzaini et al., n.d.).

Pada lingkup instruksional di jenjang pendidikan dasar, khususnya Pendidikan Pancasila, penggunaan media yang tepat menjadi sangat penting. Pendidikan Pancasila mengemban fungsi fundamental dalam menginternalisasi integritas diri siswa, sehingga mereka kompeten dalam mengartikulasikan serta

mengimplementasikan kaidah-kaidah sosial pada realitas keseharian (Sudewiputri *et al*., 2024). Namun, berdasarkan hasil Survei Karakter dalam Asesmen Nasional oleh (Pancasila et al., 2024) capaian indikator karakter siswa, seperti gotong royong, disiplin, tanggung jawab, dan kepedulian, masih berada pada kategori sedang dan belum optimal. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa nilai-nilai norma belum sepenuhnya terinternalisasi dalam perilaku peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan proses pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih menarik, kontekstual, dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu guru dalam menginternalisasikan nilai-nilai Pancasila melalui penerapan contoh konkret yang relevan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Sunaryati *et al*., 2024). Di samping itu, sarana edukasi dua arah ini mampu mengoptimalisasi perhatian, partisipasi, dan motivasi belajar siswa sehingga proses penanaman karakter menjadi lebih efektif. Penelitian lain menjelaskan bahwa media pembelajaran yang digunakan berbasis audio visual pada Pendidikan Pancasila mampu membantu siswa memahami nilai-nilai karakter dan norma secara lebih konkret karena materi disajikan melalui penyajian visual dan penggambaran situasi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari peserta didik (Mutia et al., 2022).

Minimnya daya serap peserta didik terhadap substansi kaidah sosial sering kali berakar pada persistensi penggunaan strategi instruksional yang tradisional dan monoton. Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 26 September 2025 di kelas V SD Negeri 4 Pendem, pembelajaran Pendidikan Pancasila masih berorientasi pada penggunaan metode ceramah sebagai pendekatan utama dalam proses pembelajaran dan penjelasan satu arah. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton sehingga siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, materi norma yang bersifat abstrak juga sulit dipahami siswa tanpa adanya visualisasi atau melalui representasi empiris yang relevan dengan realitas harian siswa. Optimalisasi daya serap siswa terhadap materi dapat diwujudkan melalui penyediaan perangkat pembelajaran yang lebih atraktif serta komunikatif

Untuk meminimalisir kendala tersebut, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang mampu menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna dan interaktif. Sebuah strategi alternatif yang relevan untuk diimplementasikan adalah dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam media pembelajaran (Handayani *et al*., 2022). Budaya lokal mengandung nilai-nilai luhur, norma sosial, serta kearifan yang dekat dengan kehidupan siswa, guna mengakselerasi pemahaman sekaligus memfasilitasi implementasi pada realitas keseharian. Kebermaknaan pemahaman norma bagi siswa dapat

dioptimalkan apabila materi tersebut diselaraskan dengan latar belakang budaya setempat yang mereka alami secara langsung.

Berdasarkan uraian tersebut, video animasi dengan berbasis lokal yang akan dikembangkan untuk media pembelajaran menjadi salah satu solusi yang dapat diterapkan. Video animasi selain memiliki kapasitas untuk memvisualisasikan bahan ajar secara atraktif, instrumen ini pun memegang peranan krusial dalam dapat mengaitkan konsep norma dengan kehidupan nyata siswa melalui visualisasi yang kontekstual (Rakhman *et al*., 2024). Media ini juga dapat menghasilkan dengan fitur interaktif, seperti latihan soal dan evaluasi mandiri, meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian ini mengkaji pengembangan media pembelajaran video animasi "CERNA" (Cerdas Norma Anak) berbasis budaya lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 4 Pendem. Peningkatan penguasaan siswa terhadap materi norma melalui penyediaan media yang akuntabel dan efisien merupakan target utama yang ingin dicapai dalam penelitian ini. Demikian, diharapkan media yang dikembangkan dapat mendukung terciptanya proses edukasi yang lebih stimulatif, produktif, dan esensial dalam menginternalisasi integritas diri peserta didik yang selaras dengan prinsip-prinsip luhur Pancasila.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D). Penelitian dan pengembangan (R&D), Studi ini menerapkan metodologi pengembangan yang difokuskan pada pengonstruksian instrumen spesifik, diikuti dengan analisis komprehensif mengenai tingkat efikasinya saat diimplementasikan secara nyata. (Mustofa, 2017). Produk yang dikembangkan dengan produk yang dihasilkan melalui penelitian ini berupa sarana belajar video animasi "CERNA" berbasis budaya lokal pada konsep Pendidikan Pancasila. Melalui kombinasi data deskriptif-kualitatif dan numerik-kuantitatif, studi ini mendokumentasikan tahapan pengembangan berdasarkan atribusi para ahli. Selain itu, pengolahan data statistik dilakukan guna menjustifikasi kelayakan dan akurasi media secara objektif (Puspitasari, 2024). Dalam proses pengembangannya, penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Proses penelitian ini mengacu pada model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluation.* Pada

tahap *analysis* dilakukan identifikasi kebutuhan pembelajaran di SD Negeri 4 Pendem melalui analisis permasalahan belajar siswa, analisis kurikulum, dan analisis karakteristik siswa kelas V. Tahap design meliputi perencanaan media pembelajaran video animasi "CERNA" dengan menentukan tujuan pembelajaran, menyusun materi, serta merancang alur atau storyboard yang sesuai dengan karakteristik siswa. Selanjutnya, tahap development merupakan proses pembuatan media menggunakan aplikasi Gemini AI untuk desain animasi dan CapCut untuk proses editing serta penambahan dubbing, yang kemudian dilanjutkan dengan perancangan instrumen penilaian yang dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli materi serta ahli media. Fase tahap implementation dilaksanakan melalui uji coba media kepada peserta didik kelas V guna mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan penggunaannya dalam pembelajaran. Tahap terakhir yaitu evaluation, dilakukan dengan menganalisis hasil penilaian yang diperoleh dari para ahli (judges) serta hasil uji coba digunakan untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan media, yang selanjutnya dijadikan acuan dalam melakukan revisi dan penyempurnaan media pembelajaran dan penyempurnaan media pembelajaran hingga media dinyatakan valid dan layak digunakan.

Partisipan subjek dalam penelitian ini terdiri atas peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Pendem yang berjumlah 30 orang dan 1 orang guru kelas V sebagai responden. Selain itu, penelitian ini juga penelitian ini melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator guna mengevaluasi tingkat kelayakan produk yang dikembangkan. Siswa berperan sebagai pengguna media untuk menguji kepraktisan, sedangkan guru memberikan penilaian terhadap kesesuaian media dengan pembelajaran. Dalam penelitian ini, analisis data diterapkan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dianalisis melalui proses penyajian data, reduksi data, serta penarikan simpulan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan masukan yang diberikan oleh para ahli. Sementara itu, analisis data kuantitatif dilakukan dengan menerapkan teknik statistik deskriptif guna memperoleh nilai persentase dari data yang telah dikumpulkan. tingkat validitas media. Hasil penilaian kemudian dikategorikan ke dalam kriteria tertentu untuk menentukan kelayakan media pembelajaran video animasi "CERNA" yang dikembangkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa pengembangan video animasi "CERNA" (Cerdas Norma Anak) berbasis budaya lokal pada materi norma dalam mata

pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V di SD Negeri 4 Pendem. Video animasi ini dikembangkan sebagai media pembelajaran yang bertujuan sebagai fasilitator bagi pendidik dalam mendiseminasikan konten pembelajaran secara stimulatif, kontekstual, serta mengakselerasi daya serap kognitif peserta didik. Pengembangan media dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analysis (analisis), design (desain), development (pengembangan), implementation (implementasi), dan evaluation (evaluasi).

1. Tahap Analisis

   Tahap analisis dilakukan untuk memperoleh 141ambaran awal mengenai kondisi pembelajaran serta mengidentifikasi berbagai permasalahan yang sedang dihadapi di sekolah. Selain itu, tahap ini juga Penelitian ini difokuskan pada identifikasi kebutuhan siswa dan kesiapan sekolah dalam mendukung pengembangan media pembelajaran.

Tabel 1.
Tabel Hasil Wawancara Oleh Guru

Pertanyaan	Hasil wawancara guru
Apakah ada materi yang sulit dimengerti siswa?	Siswa sulit memahami jenis-jenis norma dan penerapannya.
Kendala apa yang dialami saat mengajar materi tersebut?	Siswa cepat bosan dan kurang fokus karena pembelajaran masih ceramah.
Kendala apa yang dialami saat mengajar materi tersebut?	Guru menggunakan media, namun masih terbatas.
Apakah pernah menggunakan video animasi?	Guru belum pernah menggunakan video animasi.
Media apa yang biasanya digunakan?	Buku paket, papan tulis, dan penjelasan guru.
Apakah media tersebut sudah efektif?	Media yang digunakan kurang efektif karena siswa kurang aktif dan kurang tertarik belajar.

Tabel tersebut menunjukkan hasil wawancara oleh guru bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan munculnya indikasi kebosanan serta perilaku pasif siswa berakar dari pola penyampaian materi yang bersifat monolog dan belum didukung oleh media edukasi yang memadai, dan mengalami kesulitan memahami materi norma. Pemanfaatan perangkat instruksional yang responsif dan menggugah minat diperlukan sebagai langkah strategis dalam memperbaiki kualitas transfer ilmu di dalam kelas.

Journal of Education and Teaching Learning (JETL)
Volume 8, Issue 2, May 2026
Page 135-150

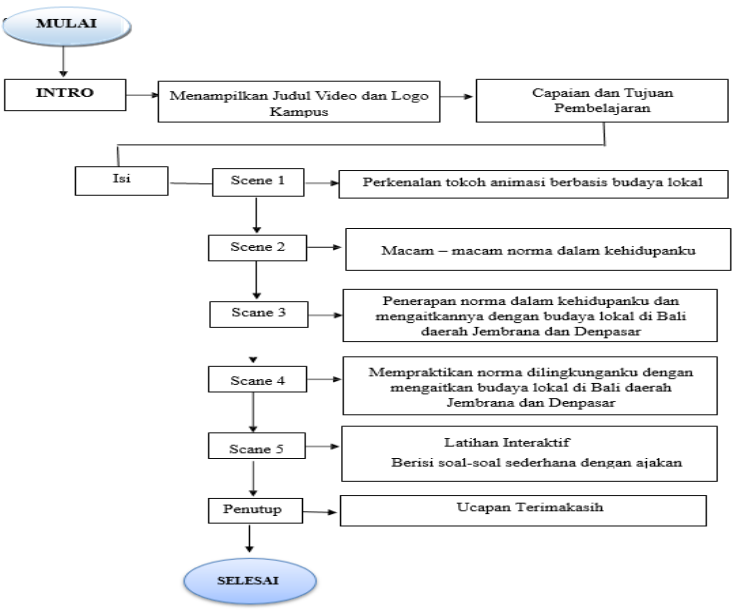
Tabel 2.
Tabel Hasil Wawancara Oleh Siswa

Pertanyaan	Hasil wawancara siswa
Bagaimana perasaan saat mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila?	Siswa terkadang merasa bosan saat pembelajaran berlangsung.
Apakah suasana pembelajaran menyenangkan?	Suasana pembelajaran kurang menarik karena masih banyak menggunakan ceramah.
Apakah berani bertanya atau berpendapat?	Sebagian siswa masih malu untuk bertanya dan berpendapat.
Apakah penjelasan guru mudah dipahami?	Penjelasan cukup jelas, namun beberapa materi masih sulit dipahami.
Apakah pembelajaran membuat lebih semangat belajar?	Siswa kurang semangat karena pembelajaran masih monoton.

Tabel tersebut menunjukkan hasil bahwa siswa merasa pembelajaran Pendidikan Pancasila karena menggunakan metode ceramah sehingga proses belajar kurang diminai siswa dan cepat merasa bosan. Kondisi tersebut menyebabkan siswa mudah bosan, kurang berani bertanya, dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Tahap desain

Tahap desain dilakukan dengan merancang bentuk media video animasi yang akan dikembangkan. Hasil tahap ini berupa rancangan awal produk yang akan digunakan dalam proses pengembangan.



Gambar 1.
Gambar Flowchart Video Animasi CERNA

Journal of Education and Teaching Learning (JETL)
Volume 8, Issue 2, May 2026
Page 135-150

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan ini, seluruh proses pembuatan dan penyempurnaan video animasi ”CERNA” dilakukan secara sistematis agar produk agar instrumen yang dikembangkan memenuhi standar kelayakan secara komprehensif untuk diimplementasikan dalam pembelajaran dalam pembelajaran materi norma dalam kehidupanku di kelas V SD.

Tabel 3.
Tabel Hasil Visualisasi Video Animasi CERNA

Cover atau sampul awal

Opening scene CP dan TP

Pengenalan karakter

Scene dialog Pengertian norma

Scene Pengertian norma agama

Scene implementasi keseharian norma agama

Scene pengertian norma kesusilaan

Scene implementasi keseharian norma kesusilaan

Journal of Education and Teaching Learning (JETL)
Volume 8, Issue 2, May 2026
Page 135-150

Scene pengertian norma kesopanan

Scene implementasi keseharian norma kesopanan

Scene pengertian norma hukum

Scene implementasi keseharian norma hukum

Scene ending dari dialog tentang pengertian norma

Scene quiz

Scene ending dari quiz

Profil Pencipta

Setelah video animasi "CERNA" selesai dikembangkan dan dapat digunakan dengan baik, tahap langkah berikutnya menitikberatkan pada uji validitas. Proses validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan video animasi yang dikembangkan.

Tabel 4.

Tabel Kriteria dan Rentang Nilai Gregory

No	Rentang Nilai	Kriteria
1	80%-100%	Validitas Sangat Tinggi
2	60% - 79%	Validitas Tinggi

3	40% - 59%	Validitas Sedang
4	20% - 39%	Validitas Rendah
5	0 % - 19%	Validitas Sangat Rendah

Tabel 5.
Tabel Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Materi

Ahli	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli 1	128	150	85.33%	Validitas Sangat Tinggi
Ahli 2	125	150	83.33%	Validitas Sangat Tinggi
Rata-rata			**84.33%**	**Validitas Sangat Tinggi**

Kualifikasi 'Validitas Sangat Tinggi' berhasil diraih oleh video animasi 'CERNA' berdasarkan hasil penilaian dua ahli materi. Secara rinci, validator pertama memberikan persentase sebesar 85,33% (skor 128/150), sedangkan validator kedua memberikan persentase 83,33% (skor 125/150). Hal ini membuktikan bahwa konten dalam media tersebut telah memenuhi standar kelayakan yang ditetapkan.

Tabel 6.
Tabel Hasil Uji Validitas Oleh Ahli Media

Ahli	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ahli 1	52	60	86.66%	Validitas Sangat Tinggi
Ahli 2	50	60	83.33%	Validitas Sangat Tinggi
Rata-rata			**84.99%**	**Validitas Sangat Tinggi**

Berdasarkan tinjauan para pakar media, video animasi 'CERNA' yang dikonstruksi memenuhi kriteria 'Validitas Sangat Tinggi'. Hal ini didasarkan pada skor yang diberikan oleh validator pertama sebanyak 52 poin dengan tingkat persentase 86,66%. Secara paralel, validator kedua memberikan skor 50 dengan persentase 83,33% dari angka maksimal 60.

4. Tahap Impementasi

   Kegiatan pada tahap ini dilakukan dengan mengimplementasikan video animasi “CERNA” yang telah melalui uji validitas oleh ahli materi dan ahli media kepada guru serta siswa kelas V SD Negeri 4 Pendem. Pada tahap ini, siswa diminta menyaksikan video animasi “CERNA” sesuai arahan peneliti selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan uji

coba bertujuan untuk memperoleh tanggapan dari guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Setelah proses uji coba selesai dilakukan, guru serta peserta didik diminta mengisi angket respons sebagai instrumen untuk mengukur tingkat kepraktisan media yang digunakan video animasi "CERNA" dalam pembelajaran.

5. Tahap Evaluasi

   Pada proses pengembangan media pembelajaran berupa video animasi untuk materi norma di kelas V SD Negeri 4 Pendem, dilakukan evaluasi dan revisi secara bertahap pada setiap proses pengembangan hingga media dinyatakan benar-benar valid dan layak untuk digunakan. Setiap masukan dan perbaikan yang diperoleh selama proses pengembangan mendorong peneliti untuk melakukan revisi secara terus-menerus, sehingga kelayakan penggunaan video animasi tersebut dalam konteks pembelajaran kini telah terjustifikasi, sehingga produk ini siap menjadi sarana penunjang bagi guru dan siswa.

Pembahasan

Merujuk pada hasil kajian yang diperoleh, pembahasan mengindikasikan bahwa pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila pada peserta didik kelas V di SD Negeri 4 Pendem masih proses pembelajaran cenderung berorientasi pada penerapan metode ceramah dengan pemanfaatan media pembelajaran yang masih kurang optimal. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan memahami materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Materi norma yang bersifat abstrak membuat siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu memberikan contoh konkret dan visualisasi yang menarik. Penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat penting untuk membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Temuan tersebut sejalan dengan Teknologi Pendidikan yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat membantu menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa video animasi dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa sekolah dasar karena memadukan unsur audio dan visual dalam satu media pembelajaran (Nyoman et al., 2023).

Pengembangan video animasi "CERNA" dilakukan dengan mengintegrasikan budaya lokal ke dalam materi Pendidikan Pancasila khususnya pada konsep norma. Penggunaan budaya lokal bertujuan agar materi yang disampaikan memiliki keterkaitan dengan pengalaman nyata peserta didik sehingga mempermudah proses pemahaman terhadap konsep pembelajaran. Video animasi dikembangkan menggunakan aplikasi Gemini AI dan CapCut

dengan menampilkan karakter animasi, dubbing, ilustrasi kehidupan sehari-hari, serta quiz interaktif. Penggunaan budaya lokal dalam media pembelajaran mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami nilai-nilai norma secara kontekstual sesuai dengan kehidupan sehari-hari dan bermakna. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa video animasi berbasis budaya lokal sangat efektif digunakan pada pembelajaran sekolah dasar karena dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus mengenalkan budaya daerah kepada siswa (Suzianti & Dafit, 2023).

Hasil validasi menunjukkan bahwa video animasi "CERNA" memperoleh kategori validitas sangat tinggi baik dari ahli materi maupun ahli media. Persentase validasi ahli materi memperoleh rata-rata 84,33%, sedangkan ahli media memperoleh rata-rata 84,99%. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi, desain tampilan, penggunaan bahasa, serta kesesuaiannya dengan karakteristik peserta didik di SD. Tingginya tingkat validitas media dipengaruhi oleh penyajian materi yang sistematis, tampilan animasi yang menarik, serta penggunaan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan siswa. Penelitian lain juga menunjukkan bahwa media video animasi memiliki tingkat validitas tinggi karena mampu menyajikan materi secara lebih nyata dan interaktif apabila dibandingkan dengan penerapan metode pembelajaran konvensional (Parisu & Sisi, 2024).

Video animasi "CERNA" memiliki beberapa keunggulan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Media ini menyajikan materi norma melalui tampilan visual bergerak, suara narasi, musik, dan ilustrasi budaya lokal yang menarik sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran. Selain itu, adanya quiz interaktif pada akhir video mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih komprehensif dan mendalam. Media ini juga mudah dan dapat dimanfaatkan oleh pendidik maupun peserta didik sebagai sarana pendukung dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Penggunaan video animasi dinilai efektif karena mampu memfasilitasi peserta didik dalam memahami materi pembelajaran secara lebih efektif. Aspek kognitif dan afektif siswa, termasuk motivasi serta penguasaan materi, terbukti mengalami peningkatan melalui pemanfaatan video animasi. Pendekatan ini menawarkan pengalaman instruksional yang lebih atraktif, sekaligus menjadi solusi atas pola pembelajaran yang cenderung bersifat satu arah (Wuryanti, 2024).

Pengembangan video animasi "CERNA" berbasis budaya lokal memberikan implikasi positif dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Media pembelajaran ini dapat menjadi alternatif inovatif bagi

guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik sesuai karakteristik siswa sekolah dasar. Selain membantu siswa memahami materi norma secara lebih konkret, penggunaan budaya lokal dalam video animasi juga dapat menanamkan nilai-nilai karakter dan memperkenalkan budaya daerah kepada siswa sejak dini. Dengan demikian, media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang bermakna dan kontekstual. Hal ini didukung oleh penelitian (Eldiva & Winata, 2025) yang menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan pemahaman siswa sekaligus memperkuat pendidikan karakter pada anak sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, pengembangan video animasi "CERNA" berbasis budaya lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD Negeri 4 Pendem berhasil dikembangkan melalui tahapan model ADDIE, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Data yang diperoleh dalam studi ini memberikan bukti bahwa penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif, mudah bosan, serta mengalami kesulitan memahami materi norma dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pengembangan video animasi "CERNA" menjadi solusi pembelajaran yang mampu menghadirkan materi secara lebih konkret, menarik, dan kontekstual melalui pengintegrasian budaya lokal.

Melalui serangkaian evaluasi pakar, video animasi 'CERNA' berhasil mencapai kualifikasi validitas yang sangat impresif, dengan capaian rata-rata dari validator materi sebesar 84,33% dan validator media mencapai 84,99%. Angka-angka tersebut menjadi justifikasi kuat terhadap kelayakan operasional instrumen ini dalam menunjang mata pelajaran Pendidikan Pancasila di jenjang sekolah dasar. Keunggulan distingtif dari riset ini tercermin pada integrasi nilai-nilai kearifan lokal dalam konten animasi, yang selain mengoptimalkan pemahaman siswa terhadap materi norma, juga berfungsi sebagai media internalisasi jati diri bangsa serta pelestarian budaya bagi peserta didik.

Terlepas dari kelebihan tersebut, studi ini memiliki batasan dalam hal masih memiliki keterbatasan karena hanya dilakukan pada satu sekolah dan berfokus pada pengujian validitas media. Oleh sebab itu, penelitian selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas video animasi terhadap hasil belajar siswa, motivasi belajar, serta penerapannya pada materi dan jenjang pendidikan yang lebih luas sehingga media yang dikembangkan Peningkatan kualitas pendidikan

secara substansial diharapkan dapat terwujud melalui implementasi hasil riset ini di lapangan.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, Made, Luh Tu, Selpi Wahyuni, Nyoman Ayu Putri, Lestari, I Made, Aditya Dharma, I Wayan , Lasmawan, I. W. S. (2022). Eksistensi Kearifan Lokal Bali pada Kurikulum Merdeka di Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, *9*(1), 2022. https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy/index

Dander, D. I. M. A. (2024). *ANTARA GURU DAN MURID PADA PEMBELAJARAN DARING*. 63–68.

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

Fariha, A. S., Muttaqin, I., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., & Timur, J. (2025). *Kepemimpinan Pendidikan meliputi Pengertian , Karakteristik , Model , Strategi , serta Keberhasilannya*. *3*.

Handayani, S. D., Irawan, A., Febriyanti, C., Kencanawaty, G., Studi, P., & Informatika, T. (2022). *MEWUJUDAN PELAJAR PANCASILA DENGAN*. *1*(1), 76–81.

Huzaini, D., Krogt, H. Van Der, & Kistiani, D. P. (n.d.). *Pembelajaran di Era Digital*.

Islam, U., & Agung, S. (2025). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Budaya dalam Pendidikan Pancasila*. *4*(2), 84–96.

Komang, N., Utami, T., Padmarani, M., Made, N., & Prima, I. (2025). *Pengembangan Media Simulasi Virtual Laboratorium pada Materi Perubahan Energi untuk Siswa Fase B*. *7*(2), 362–369.

Komara, E., Komarudin, R., Andiani, D., & Santika, R. (2023). *PERAN GURU PENDIDIKAN PANCASILA DAN*. *5*(1).

Kotimah, E. K. (2024). *Meningkatkan Pendidikan Sains Menjelajahi Dampak Video Animasi Powtoon dalam Instruksi IPA*. *1*, 5–12.

Lestari, R. N., & Achdiani, Y. (2024). *Pengaruh Globalisasi Terhadap Gaya Hidup Individualisme*.

Meri, R. (2024). *PERANGURUDALAMMENGINTEGRASIKANFILSAFATPENDIDIKANPANCASILADALAMPROSESPEMBELAJARAN*. *09*.

Mustofa, M. A. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif, dan rnd*.

Mutia, F., Ndona, Y., & Setiawan, D. (2022). *PERANAN PENDIDIKAN KEWARGANEGARAAN DALAM IMPLEMENTASI NILAI-NILAI PANCASILA*. *4*(04), 80–88.

Nyoman, G., Raditya, Y., Sujana, I. W., & Ganing, N. N. (2023). *Video Pembelajaran Animasi Berbasis Profil Pelajar Pancasila*. *4*(3), 468–477.

Pancasila, P., Merdeka, K., Sma, J., & Smk, M. A. (2024). *PENDAMPINGAN PEMAHAMAN MATERI ELEMEN PANCASILA PADA GURU PENDIDIKAN PANCASILA KURIKULUM MERDEKA JENJANG SMA/MA/SMK*. *6*(3), 1–7.

Parisu, C. Z. L., & Sisi, L. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar*. *9*, 579–585.

Pendidikan, D. A. N. U. (2022). *Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan*. *2*(1), 1–8.

Puspitasari, N. (2024). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi Pendampingan Pembelajaran Metode Penelitian Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*. *3*(1), 53–59.

Rakhman, P. A., Pribadi, R. A., Fahrul, M., & Al, M. R. (2024). *PEMANFAATAN VIDEO ANIMASI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SDN KARUNDANG 1*. *16*(1), 34–40.

Safitri, I., Hansyah, P., & Siregar, D. A. (2023). *Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi IPA Berbasis Karakter Melalui Analogy Learning*. 42–51.

Saleh, M. S., & Azis, I. (2023). *Media Pembelajaran*.

Sudewiputri, M. P., Bagus, I., Arnyana, P., Dantes, N., Dasar, P., Ganesha, U. P., Guru, P., Dasar, S., & Mulya, U. T. (2024). *KEBIJAKAN IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA DI SEKOLAH DASAR*. *11*, 626–636.

Sunaryati, T., Husniyah, N., & Ratih, S. (2024). *Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara Jurnal Pendidikan Kolaboratif Nusantara*. *6*(1), 49–63.

Suzianti, D., & Dafit, F. (2023). *Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Riau untuk Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar*. *6*(3), 392–401. https://doi.org/10.31004/aulad.v6i1.559

Wulan, Made, N., Prima, I., & Aditya, M. (2026). *Pengembangan Multimedia Interaktif " KEBAYA " Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila di Kelas V SDN 1 Lelateng*. *8*(1), 92–105.

Wuryanti, U. (2024). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DANKARAKTER KERJA KERAS SISWASEKOLAH DASAR*. 232–245.