



## Pengembangan Video Animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” Siswa Kelas V Mis Kesuma LKMD

Mutiara Rahmah<sup>1</sup>, Arrini Shabrina Anshor<sup>2\*</sup>

<sup>1,2\*</sup>PGSD, FKIP, UMN Al-Washliyah, Medan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>mutiararahmah@umnaw.ac.id, <sup>2\*</sup>shabrinaansh@umnaw.ac.id

### Informasi Artikel

Submitted: 18-05-2025

Accepted: 04-06-2025

Published: 10-07-2025

### Keywords:

Animation Video  
Pancasila Values  
Learning Interest  
ADDIE Models  
Elementary School

### Abstract

*This study aims to develop an educational animation video entitled "Si Raja Kecil di Tanah Batak" to enhance students' learning interest in understanding the values of Pancasila. The research employed a Research and Development (R&D) approach using the ADDIE model, which includes five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this study were fifth-grade students at MIS Kesuma LKMD, totaling twenty two students. The results of the validation process indicated that the developed media was highly valid, with a media expert validation score of 93.33% and a material expert score of 86%. The practicality test yielded a score of 84.54%, indicating that the media is highly practical for daily classroom learning activities. Furthermore, the effectiveness of the animation video in increasing students' interest in learning Pancasila values reached 82.87%. Therefore, the animation video "Si Raja Kecil di Tanah Batak" is proven to be valid, practical, and effective as a learning medium for supporting the understanding of Pancasila values at the elementary school level.*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berjudul "Si Raja Kecil di Tanah Batak" untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan pendekatan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di MIS Kesuma LKMD yang berjumlah 22 siswa. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 93,33% menurut ahli media dan 86% menurut ahli materi, sehingga dinyatakan valid dan layak digunakan. Uji kepraktisan memperoleh skor 84,54%, mengindikasikan bahwa media sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas. Sementara itu, efektivitas video animasi dalam meningkatkan minat belajar terhadap nilai-nilai Pancasila mencapai persentase 82,87%. Dengan demikian, video animasi "Si Raja Kecil di Tanah Batak" terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran yang mendukung pemahaman nilai-nilai Pancasila di tingkat sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Video Animasi, Nilai Pancasila, Minat Belajar, Model ADDIE, Sekolah Dasar.

### 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses yang dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan melibatkan siswa secara aktif dalam upaya mengembangkan potensi dirinya. Pristiwanti et al.[1] Dalam pendidikan, siswa tidak hanya dibekali dengan pengetahuan, tetapi juga diarahkan untuk mampu berperan dalam pemberdayaan diri dan lingkungan. Pendidikan sekolah dasar memiliki peran penting sebagai

lembaga yang berfokus pada pengembangan dasar-dasar kepribadian, pengetahuan, dan keterampilan anak-anak Indonesia. Tujuan utama pendidikan dasar ini selaras dengan amanat dalam Undang-Undang Dasar 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk pribadi yang berakhlak mulia, cerdas, dan mandiri. Dengan memperkuat fondasi keilmuan sejak usia dini, sekolah dasar diharapkan dapat menanamkan nilai-nilai luhur kebangsaan yang nantinya berperan dalam membangun masyarakat yang berdaya saing dan berkualitas melalui kegiatan pembelajaran yang dilakukan.

Fida [2] mengatakan bahwa pembelajaran merupakan inti dari seluruh aktivitas pendidikan, karena melalui proses pembelajaran siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga mengembangkan keterampilan, sikap, dan nilai-nilai yang akan membentuk karakter mereka. Pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Dalam proses ini, siswa tidak harus selalu diberi materi atau dilatih secara langsung, melainkan juga diberi kesempatan untuk mencari, menemukan, serta menyelesaikan permasalahan secara mandiri. Dwi & Azmi [3] memaparkan bahwa Pembelajaran adalah pusat dari aktivitas pendidikan, yang menegaskan pentingnya pendekatan dan metode yang efektif agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal.

Pembelajaran yang efektif dan berkualitas memerlukan peran aktif guru dalam mengelola seluruh komponen perangkat pembelajaran, termasuk metode, strategi, dan media yang digunakan. Diungkapkan oleh Jiwandono [4]. Pemanfaatan perangkat pembelajaran ini berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, yaitu meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa secara optimal. Media memang bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan pembelajaran, namun tanpa dukungan media berbasis teknologi, proses belajar mengajar tidak akan berjalan secara optimal. Dalam praktiknya, penggunaan teknologi dalam pembelajaran memiliki peran penting untuk mencapai hasil maksimal dalam penerapan media yang tepat ketika kegiatan belajar mengajar. Menurut Darwis & Amanda [5], guru sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran perlu memberikan perhatian khusus terhadap penggunaan media sebagai bagian integral dari kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk memahami dan mampu mengembangkan perangkat pembelajaran yang efektif guna menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan bagi siswa.

Namun, berdasarkan observasi yang dilakukan di kelas V MIS KESUMA LKMD, pembelajaran yang dilakukan masih terbatas pada penggunaan buku paket sebagai sumber utama, dengan kurangnya pemanfaatan teknologi dan media digital yang menghambat terciptanya suasana belajar yang dinamis. Berdasarkan wawancara dengan wali kelas, keterbatasan fasilitas, seperti hanya tersedianya satu proyektor untuk digunakan secara bergantian, menjadi salah satu penyebab jarangya penggunaan media berbasis teknologi. Hal ini berdampak pada rendahnya minat siswa dalam pembelajaran, terlihat dari perilaku mereka yang mudah bosan, kurang aktif, dan tidak bersemangat. Dalam konteks pembelajaran nilai-nilai Pancasila, siswa juga mengalami kesulitan memahami makna nilai-nilai tersebut karena kurangnya media pembelajaran yang relevan dengan latar belakang siswa. Hal ini juga diperkuat dengan hasil angket awal yang dibagikan kepada siswa, yang menunjukkan bahwa 68% siswa mengaku kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila dari buku teks saja, dan 72% menyatakan bahwa pembelajaran selama ini terasa membosankan.

Anshor & Nasution [6] menjelaskan bahwa penerapan nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan pemahaman kognitif siswa tentang Pancasila, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai moral dan etika yang terkandung di dalamnya, seperti kerja sama, gotong royong, diskusi kelompok, dan simulasi pengambilan keputusan yang adil.

Media pembelajaran memainkan peran krusial dalam mendukung terciptanya proses belajar yang efektif serta menyenangkan bagi peserta didik ungkap Landong dkk [7]. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif menjadi solusi yang potensial. Kemudian menurut Anshor & Sari [8], pemilihan media pembelajaran yang sesuai mampu meningkatkan interaksi selama proses belajar, sehingga peserta didik dapat terhindar dari rasa jenuh saat mengikuti pembelajaran. Kemudian, Fadlan & Melisa [9] menambahkan bahwa media pembelajaran memiliki peran yang signifikan dalam proses pendidikan, sehingga keberadaannya sangat dibutuhkan dalam mendukung kegiatan pembelajaran.

Sujarwo & Kartika [10] menyatakan bahwa adanya video animasi yang diterapkan dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar, media tersebut dapat mempermudah dalam menanamkan konsep materi yang dipelajari. Lalu, Kadir & Raynanda [11] juga mengungkapkan bahwa video pembelajaran berbasis animasi dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif dalam mentransfer pengetahuan, sekaligus membantu guru meningkatkan keterampilannya dalam menyampaikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis video animasi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa. Yulia [12] menegaskan bahwa video animasi memiliki daya tarik visual yang kuat sehingga mampu menyederhanakan konsep yang kompleks. Sementara itu, Novitasari et al. [13] menunjukkan bahwa integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran dapat membangun kedekatan emosional siswa dengan materi yang diajarkan.

Namun demikian, mayoritas studi sebelumnya masih membahas antara video animasi atau kearifan lokal secara terpisah, tanpa mengintegrasikannya secara langsung ke dalam konteks pembelajaran Pancasila di sekolah dasar. Misalnya, Silalahi & Ramadhani [14] meneliti pengaruh video animasi terhadap pemahaman IPA, sedangkan Sutarini & Melisa [15] lebih berfokus pada pengembangan media berbasis budaya lokal dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Belum banyak penelitian yang menggabungkan kekuatan visual animasi dan konteks budaya lokal secara terpadu untuk memperkuat pembelajaran nilai-nilai luhur bangsa dalam mata pelajaran PPKn di tingkat sekolah dasar.

Selain itu, dalam konteks lokal, khususnya di daerah dengan latar budaya Batak yang kental, masih minim ditemukan penelitian yang mengembangkan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal sebagai sarana untuk memperkuat pemahaman nilai-nilai Pancasila. Padahal, potensi budaya lokal sebagai jembatan pembelajaran nilai-nilai luhur bangsa sangat besar dan relevan. Kekosongan penelitian ini menjadi penting untuk dijawab guna menjawab tantangan pendidikan yang tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pembentukan karakter sesuai dengan konteks sosial-budaya siswa.

Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjembatani kekosongan tersebut dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis kearifan lokal Batak yang kontekstual dan mudah dipahami siswa. Media ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan visual yang menarik dan muatan budaya yang dekat dengan kehidupan mereka.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan antara kearifan lokal budaya Batak dengan video animasi edukatif sebagai media pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Hal ini memberikan kontribusi pada pengembangan pembelajaran PPKn berbasis budaya lokal yang masih minim dilakukan, serta memperkaya literatur tentang media inovatif berbasis karakter bangsa yang aplikatif di tingkat sekolah dasar. Dengan memadukan video animasi yang menarik dan berbasis kearifan lokal, diharapkan dapat tercipta suasana pembelajaran yang lebih hidup, menyenangkan, dan efektif. Hal ini berpotensi untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pemahaman terhadap nilai Pancasila secara lebih optimal.

Berdasarkan hal tersebut maka penulis akan mengembangkan video animasi berbasis kearifan lokal yang berjudul “Pengembangan Video Animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” untuk meningkatkan Minat Belajar dalam Pemahaman Nilai Pancasila Siswa Kelas V di MIS KESUMA LKMD”.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development*). Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah model ADDIE. Model ini sebagaimana dikembangkan oleh para praktisi pendidikan, dirancang untuk menciptakan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, serta mendukung proses belajar secara optimal. Model pengembangan ADDIE yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari 5 tahapan yaitu: *Analyze* (analisis), *Design* (desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi). Penelitian ini dilaksanakan di MIS Kesuma LKMD yang berlokasi di Jalan Sembahe, Jabah, Kecamatan Namorambe, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2024-2025.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIS Kesuma LKMD tahun ajaran 2024-2025. Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” untuk meningkatkan minat belajar dalam pemahaman nilai Pancasila.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket yang terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi yang memuat 12 pernyataan, kemudian angket keefektifan untuk mengukur minat belajar siswa pada pokok bahasan materi yang telah dipelajari oleh siswa kelas V memuat 10 pernyataan yang disebarkan sebelum dan sesudah implementasi serta angket kepraktisan diberikan kepada guru dan siswa dengan 10 butir pernyataan untuk menilai respon terhadap kejelasan tampilan dan kemudahan penggunaan. Semua angket menggunakan skala likert 5 poin yaitu sangat setuju, setuju, cukup setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan rumus persentase

$$\text{Persentase Tingkat Kelayakan} = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil persentase tiap validasi, keefektifan dan kepraktisan selanjutnya dikategorikan sebagai berikut;

Tabel 1. Kriteria Kelayakan

Interval Persentase	Kriteria
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Kurang Layak
0% - 20%	Tidak Layak

Berdasarkan kriteria kelayakan tersebut, hasil dari setiap tahap pengembangan media video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” kemudian dianalisis dan disajikan secara sistematis pada bagian hasil berikut ini. Setiap tahap dalam model ADDIE dipaparkan untuk menggambarkan proses serta capaian dari pengembangan media pembelajaran yang telah dilakukan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tahap Analisis

Tahapan awal dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah analisis kebutuhan pembelajaran. Analisis dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, serta dokumentasi. Hasil dari tahapan ini menjadi dasar dalam perancangan video animasi "Si Raja Kecil di Tanah Batak". Berdasarkan hasil observasi di kelas V MIS Kesuma LKMD, ditemukan bahwa proses pembelajaran masih bergantung pada buku paket sebagai satu-satunya sumber belajar. Penggunaan media pembelajaran digital sangat terbatas, dan media yang tersedia kurang mampu menumbuhkan rasa ingin tahu serta keaktifan siswa. Oleh karena itu, peneliti merancang media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif guna meningkatkan pemahaman serta minat siswa terhadap materi Pancasila.

Selain data observasi dan wawancara, peneliti juga membagikan angket kebutuhan belajar kepada siswa kelas V sebagai instrumen penguat pada tahap analisis. Hasil angket menunjukkan bahwa 72% siswa merasa pembelajaran selama ini kurang menarik karena hanya menggunakan buku teks, tanpa adanya media visual atau animasi. Sebanyak 68% siswa menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan memahami nilai-nilai Pancasila karena materi disampaikan secara abstrak dan tidak dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Data ini memperkuat kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih kontekstual, interaktif, dan sesuai dengan latar budaya siswa, sehingga pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal menjadi pilihan strategis untuk menjawab permasalahan yang ada.

#### 3.2 Tahap Design

Pada tahap perancangan, pengembangan video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” difokuskan pada desain format dan isi yang sistematis. Proses diawali dengan perencanaan intro yang mencakup tampilan judul, pengenalan tokoh utama serta unsur adat Batak, dan penyampaian tujuan pembelajaran. Bagian inti video menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara bertahap melalui alur cerita interaktif yang diselingi sesi tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Pengembangan video ini menggunakan aplikasi Canva karena kemudahan akses dan kemampuannya mengintegrasikan teks, gambar, dan audio. Materi diambil dari buku tema kelas V “Pancasila dalam Kehidupanku”, dengan fokus pada kelima sila. Tujuan pembelajaran dirancang untuk menumbuhkan minat dan pemahaman siswa melalui pendekatan visual dan cerita kontekstual.

Cerita berpusat pada tokoh Si Raja Kecil, seorang anak Batak yang menjalani kehidupan berdasarkan nilai-nilai Pancasila. Karakter dan latar dirancang mencerminkan budaya Batak, termasuk penggunaan pakaian adat, nama lokal, musik tradisional, serta gaya bahasa yang akrab bagi siswa. Struktur video terdiri dari pembuka, pengenalan tokoh, tujuan, materi inti, sesi tanya jawab, dan penutup.

Naskah narasi dibuat komunikatif sesuai tingkat pemahaman siswa sekolah dasar, dan disuarakan oleh peneliti untuk memberi kesan personal. Elemen visual seperti gambar, transisi, dan animasi sederhana disusun agar mendukung alur cerita tanpa membingungkan siswa. Selain itu, instrumen penilaian seperti lembar validasi dan angket juga disiapkan untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media.

Seluruh proses ini dirancang untuk memastikan bahwa video tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif sebagai media pembelajaran nilai Pancasila yang kontekstual.

### 3.3 Tahap Pengembangan

Tahap pengembangan video animasi "Si Raja Kecil di Tanah Batak" difokuskan pada mewujudkan desain menjadi media pembelajaran utuh dengan bantuan aplikasi Canva. Video dimulai dengan halaman pembuka berisi judul, identitas pengembang dan institusi, disertai ilustrasi tokoh serta musik tradisional Batak untuk memperkuat nuansa budaya.

Pada halaman pengenalan, tokoh utama memperkenalkan diri dan budaya Batak untuk membangun kedekatan dengan siswa. Selanjutnya, tokoh menyampaikan tujuan pembelajaran menggunakan bahasa yang sederhana dan komunikatif.

Bagian inti menyajikan cerita tokoh utama yang mengamalkan nilai-nilai lima sila Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, dikaitkan dengan praktik budaya lokal. Setiap sila dilengkapi sesi tanya jawab untuk meningkatkan pemahaman dan partisipasi siswa.

Video ditutup dengan ajakan meneladani nilai-nilai Pancasila, salam penutup, dan musik tradisional. Media ini dikembangkan dari buku siswa kelas V "Pancasila dalam Kehidupanku" dan dirancang agar menarik serta sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.



Gambar 1. Sampul depan



Gambar 2. Halaman pengenalan



Gambar 3. Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. Halaman materi



Gambar 5. Sesi Tanya jawab



Gambar 6. Halaman penutup

Tahap pengembangan dalam penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran akhir yang siap digunakan dalam proses belajar mengajar. Tahapan ini diawali dengan proses validasi media dan materi oleh dosen dari Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah. Validasi dilakukan untuk menilai kelayakan media dari berbagai aspek, meliputi konten, cara penyajian, penggunaan bahasa, serta kesesuaannya dengan unsur budaya lokal. Berdasarkan hasil penilaian para validator, video animasi yang dikembangkan memperoleh tingkat validitas yang tinggi, dengan rata-rata persentase sebesar 89,66%. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa video animasi telah memenuhi standar kualitas yang ditetapkan dan dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba di lapangan.

### 3.4 Tahap Implementasi

Tahap implementasi merupakan lanjutan dari proses pengembangan video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” setelah dilakukan revisi berdasarkan masukan para ahli. Uji coba terbatas dilaksanakan di kelas V MIS Kesuma LKMD dengan melibatkan satu guru dan 22 siswa untuk menilai keefektifan dan kepraktisan media dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila.

Pembelajaran dilakukan oleh guru kelas dengan bantuan laptop dan proyektor untuk menayangkan video, sementara peneliti berperan sebagai pengamat guna memastikan kegiatan berjalan sesuai prosedur. Sebelum pembelajaran dimulai, peneliti memberikan penjelasan tentang isi dan cara penggunaan media untuk membangun antusiasme siswa. Setelah pemutaran video, siswa dan guru diminta mengisi angket untuk mengevaluasi media yang digunakan.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa video animasi tergolong sangat efektif dengan skor keefektifan 82,87%, dan sangat praktis digunakan berdasarkan penilaian guru dan siswa dengan skor kepraktisan sebesar 87,27%. Temuan ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila di sekolah dasar.



Gambar 7. Implementasi media

### 3.5 Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dalam proses pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai keseluruhan kelayakan media pembelajaran video animasi berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan pada tahap-tahap sebelumnya, khususnya pada proses validasi.

Tabel 2. Hasil skor

No	Penilai	Persentase
1	Ahli Media	93,33%
2	Ahli Materi	86%
3	Keefektifan Media	82,87%
4	Respon Guru	90%
5	Respon Siswa	84,54%
Rata-rata		87,34%

Berdasarkan hasil analisis dari kelima aspek penilaian yang telah disajikan, dapat disimpulkan bahwa video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” memenuhi kriteria valid, efektif, dan praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, video animasi yang dikembangkan mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan minat belajar dalam pemahaman nilai Pancasila siswa.

### 3.6 Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan adanya keterkaitan yang erat antar tahap dalam model pengembangan ADDIE. Tahap analisis mengungkap bahwa pembelajaran di kelas V MIS Kesuma LKMD masih didominasi oleh penggunaan buku teks tanpa dukungan media digital yang memadai. Rendahnya minat belajar siswa serta terbatasnya pemahaman mereka terhadap nilai-nilai Pancasila menjadi landasan penting dalam merancang media pembelajaran yang bersifat lokal, visual, dan interaktif. Temuan ini kemudian direspons pada tahap desain dengan menyusun alur cerita, tampilan visual, serta narasi yang selaras dengan budaya Batak sebagai konteks lokal siswa. Selanjutnya, tahap pengembangan menghasilkan media video animasi yang divalidasi oleh ahli media dan materi, dengan hasil penilaian sangat tinggi, yang memperkuat bahwa desain awal telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Validitas yang tinggi ini menjadi dasar kuat untuk melanjutkan ke tahap implementasi, yang terbukti berjalan efektif berdasarkan hasil evaluasi siswa dan guru. Tahap evaluasi secara keseluruhan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memenuhi aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas untuk digunakan dalam pembelajaran.

Temuan dalam penelitian ini relevan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, di mana pembelajaran yang bermakna terjadi melalui interaksi langsung dengan pengalaman kontekstual. Dalam hal ini, video animasi yang diangkat dari budaya Batak menjadi representasi pengalaman belajar yang dekat dengan realitas keseharian siswa, sehingga lebih mudah dipahami dan diinternalisasi. Hal ini selaras dengan pendapat Sujarwo dan Kartika [10] yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis budaya lokal dapat meningkatkan kedekatan emosional siswa terhadap materi pembelajaran, sekaligus memperkuat keterhubungan antara konsep yang diajarkan dan lingkungan tempat mereka hidup.

Implikasi praktis dari penelitian ini sangat besar, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang kontekstual di tingkat sekolah dasar. Video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” dapat diadopsi oleh guru PPKn di berbagai daerah yang memiliki latar belakang budaya lokal yang kuat. Konten video juga dapat disesuaikan dengan kearifan lokal masing-masing wilayah untuk memberikan pengalaman belajar yang relevan dan bermakna bagi siswa. Selain berkontribusi dalam peningkatan minat belajar, media ini juga memperkuat pemahaman dan penghayatan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila sejak dini.

Lebih jauh lagi, pengembangan media ini membuka peluang besar dalam mengintegrasikan pendidikan karakter dan teknologi digital secara bersamaan dalam pembelajaran sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka, yang mendorong pembentukan profil pelajar Pancasila melalui pembelajaran yang kontekstual, berbasis nilai, dan adaptif terhadap kemajuan zaman. Dengan demikian, media pembelajaran ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu ajar, tetapi juga sebagai sarana strategis dalam mewujudkan tujuan pendidikan nasional yang berkarakter dan relevan dengan budaya bangsa.

Namun, Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan seperti lingkup lokasi terbatas hanya pada satu sekolah (MIS Kesuma LKMD) di Kabupaten Deli Serdang, jumlah sampel kecil, yakni 22 siswa, sehingga belum dapat digeneralisasi ke populasi yang lebih luas, kemudian penelitian hanya mengukur minat belajar dan pemahaman, belum mencakup aspek lain seperti penguatan karakter atau perubahan sikap jangka panjang sehingga penelitian lanjutan disarankan untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan variabel pembelajaran lainnya guna menguatkan temuan dan dampaknya.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, Pengembangan media pembelajaran video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” dilakukan menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap sistematis: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran di kelas V MIS Kesuma LKMD masih didominasi oleh penggunaan buku teks tanpa dukungan media digital, yang menyebabkan siswa cepat merasa bosan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah media pembelajaran yang lebih menarik, kontekstual, dan relevan dengan kehidupan siswa. Salah satu upaya inovatif yang dilakukan adalah dengan mengangkat budaya lokal Batak ke dalam bentuk video animasi.

Pada tahap desain, peneliti mulai menyusun alur cerita, karakter yang sesuai dengan budaya Batak, teknik animasi, serta struktur video yang selaras dengan tujuan pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Aplikasi Canva dipilih sebagai alat bantu pengembangan karena kemudahan akses dan pengoperasiannya.

Hasil validasi oleh ahli menunjukkan bahwa media video animasi ini sangat layak digunakan. Validasi dari ahli materi memperoleh skor sebesar 86%, dan dari ahli media sebesar 93,33%, yang keduanya termasuk dalam kategori “sangat valid”.

Selanjutnya, dari uji keefektifan yang melibatkan siswa, diperoleh persentase sebesar 82,87%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat efektif dalam membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara menyenangkan dan mudah dipahami.

Sementara itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan persentase sebesar 90% dari guru dan 84,54% dari siswa, yang termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Guru menilai media ini mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan kelas, sementara siswa menunjukkan antusiasme tinggi selama pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa video animasi “Si Raja Kecil di Tanah Batak” merupakan media pembelajaran yang valid, efektif, dan praktis. Media ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual dan menarik, khususnya di kelas V MIS Kesuma LKMD.

#### REFERENCES

- [1] D. Pristiwanti, “Pengertian Pendidikan,” *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, vol. 4, no. 6, 2022.
- [2] L. Fida, “Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Problem Based Learning Pada Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu*, vol. 5, no. 110, pp. 395–405, 2021.
- [3] D. F. Dwi, T. R. Azmi, “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif Berbantuan Aplikasi Animaker dengan Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Materi Pengukuran Sudut Kelas IV SD Negeri 101981 Galang,” *Armada: Jurnal Penelitian Multidisiplin*, vol. 1, no. 10, 2023.

- [4] I. S. Jiwandono, "Analisis Metode Pembelajaran Komunikatif Untuk PPKn Jenjang Sekolah Dasar," *Elementary School Education Journal*, vol. 4, no. 1, pp. 9–19, 2020.
- [5] U. Darwis, R. Amanda, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD," *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, vol. 4, no. 5, 2023.
- [6] A. S. Anshor and U. T. R. Nasution, "Media kartu kuartet untuk meningkatkan nilai-nilai Pancasila siswa kelas III SDN 1304 Mompang," *Tuntun: Jurnal Pendidikan*, vol. 1, no. 1, 2024.
- [7] A. Landong, M. N. Fadlan, D. E. Syafitri, "Pengembangan Media Canva Berbasis Etnomatematika Pada Materi Bangun Ruang Menggunakan Model RME Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas V SDN 105331 Punden Rejo," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 10, no. 1, 2025.
- [8] A. S. Anshor, Y. F. Sari, "Pengembangan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Kembali Pada Tema Tumbuhan Dan Hewan Siswa Kelas III SDN 105350 Perbarakan," *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 10, no. 2, 2024.
- [9] M. N. Fadlan, A. D. Melisa, "Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon pada Tema Makanan Sehat di Kelas V Sekolah Dasar," *Edukasia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 4, no. 2, 2023.
- [10] Sujarwo, A.G. Kartika, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Bernuansa Budaya Jawa Pada Materi Geometri," *Jurnal Penelitian Pendidikan MIPA (JP2MIPA)*, vol. 8, no. 1, pp. 9–18, Jul. 2022.
- [11] D. Kadir, Z. Raynanda, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Doratoon pada Materi Komposisi dan Dekomposisi Bangun Datar Kelas IV di SD IT Darussalam Deli Tua," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 3, 2024.
- [12] R. Yulia, "Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi sebagai media pembelajaran inovatif Di sekolah dasar," *Jurnal Teladan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 2, pp. 89–96, 2022.
- [13] N. Novitasari et al., "Peran Media Video Berbasis Kearifan Lokal Pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, vol. 9, no. 1, 2024.
- [14] B. R. Silalahi, A. A. Ramadhani, "Pengembangan Media Vidio Animasi Dengan Menggunakan Model Discovery Learning Pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Peredaran Darah Manusia di SD," *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [15] Sutarini, I. Melisa, "Pengembangan Media Animasi Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Cerita Dongeng Kelas V UPT SD 060925 Medan Amplas," *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 11, no. 1, 2025.