

Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis *Plotagon Studio* dan *Capcut* Kelas II Sekolah Dasar

Linda Puspitaningrum^{1*}, Leny Suryaning Astutik²

^{1,2}Universitas Bhineka PGRI, Jl. Mayor Sujadi No. 7 Tulungagung Jawa Timur Indonesia

Email: lindapuspitaningrum01@gmail.com^{1*}

Abstrak

This research was motivated by the fact that teachers only used lecture methods during learning activities and had no access to engaging visual learning media. The aim of this study was to develop, validate, and assess the practicality of animated video media based on Plotagon studio and CapCut for the subject of Pancasila Education, focusing on the topic Symbols of Religious Diversity for Grade II students at SDI Raudlatul Musthofa. The research employed the ADDIE development model, which includes five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The instruments used in this study included media expert validation sheets, material expert validation sheets, and questionnaires for teacher and student responses. The results showed that Media Expert 1 gave a validity score of 95.4% ("very valid"), while Media Expert 2 gave 88.6% ("very valid"), with an average media expert score of 92% ("very valid"). Material Expert 1 gave a score of 95.4% ("valid"), and Material Expert 2 gave 96.8% ("very valid"), resulting in an average score of 91.5% ("very valid"). Practicality tests showed that the teacher's response scored 95.8% ("very practical"), small group trials scored 90% ("very practical"), and field trials scored 95.17% ("very practical")

Keywords: *Animated video, CapCut, Pancasila education, Plotagon studio*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat pada era industri 4.0 atau era digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Guru sebagai pelaku utama pembelajaran dituntut untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang bervariasi dan inovatif agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik yang semakin dinamis (Lukum, 2019). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu solusi yang efektif untuk menciptakan proses belajar yang interaktif dan menarik (Elindasari et al., 2024). Melalui platform pembelajaran online dan perangkat lunak pendidikan, guru dapat menyajikan konten yang lebih variatif sehingga memudahkan penyampaian materi kepada peserta didik.

Namun, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih menghadapi kendala, terutama faktor usia guru dan keterbatasan kemampuan teknologi yang menyebabkan mereka lebih memilih metode pengajaran tradisional (Syawaluddin, 2022). Media pembelajaran konvensional seperti buku cetak dianggap kurang menarik dan tidak mampu menyajikan materi secara detail serta tidak mengikuti perkembangan teknologi terkini. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang memanfaatkan unsur audio visual, seperti video animasi, menjadi sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Astutik et al., 2024).

Media video animasi melalui aplikasi seperti Plotagon Studio dan CapCut menawarkan berbagai keunggulan, antara lain kemudahan pembuatan animasi 3D dengan

karakter yang dapat disesuaikan, penyimpanan yang aman, serta fitur pendukung yang lengkap dan mudah digunakan (Hilman Mubarak, 2023; Khakim et al., 2024). Media ini juga memiliki karakteristik pembelajaran yang terstruktur dan relevan dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai peserta didik (Ratri & Janattaka, 2024).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila khususnya materi Simbol Keberagaman Agama sangat relevan untuk disampaikan menggunakan media ini. Materi ini bertujuan agar peserta didik memahami keberagaman agama di Indonesia sebagai kekayaan budaya bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan (Ninik Agustina, 2019). Pendidikan Pancasila berperan membentuk warga negara yang berkualitas melalui pengembangan aspek pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang harus ditanamkan sejak dini agar tercipta generasi yang bersatu di tengah keberagaman.

Berdasarkan observasi dan wawancara di SDI Raudlatul Musthofa pada Desember 2024, diketahui bahwa pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks sehingga peserta didik mengalami kejenuhan dan kurang aktif. Sekolah belum memiliki media pembelajaran interaktif yang dapat memfasilitasi pemahaman konten secara visual dan menarik. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran kurang efektif dan kurang mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik.

Penelitian terdahulu yang menggunakan model ADDIE menunjukkan bahwa media video animasi berbasis Plotagon Studio efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran (Hilman Mubarak, 2023; Khakim et al., 2024;

Lutfiyah Kurtubi et al., 2024). Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengembangkan media video animasi pembelajaran Pendidikan Pancasila berbasis Plotagon Studio dan CapCut pada materi Simbol Keberagaman Agama untuk siswa kelas 2 SD. Media ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar, pemahaman, dan hasil belajar peserta didik sekaligus menanamkan nilai-nilai Pancasila sejak dini.

METODE PENELITIAN

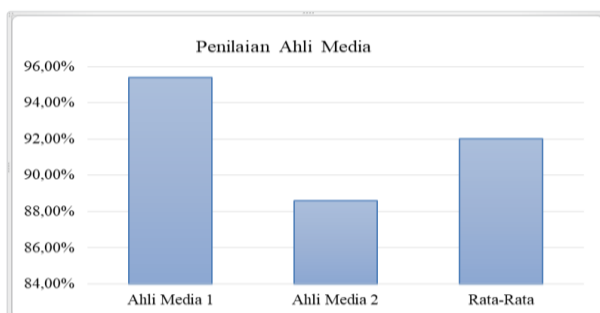
Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) karena dinilai mampu memfasilitasi pengembangan media pembelajaran secara sistematis dan terstruktur (Hidayat & Nizar, 2021). Proses penelitian terdiri atas lima tahap, yakni: (1) *Analyze*, yaitu menganalisis kebutuhan dan permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas II SDI Raudlatul Musthofa pada materi *Simbol Keberagaman Agama*; (2) *Design*, merancang media video animasi berbasis Plotagon Studio dan CapCut serta menyusun instrumen validasi dan angket; (3) *Develop*, membuat media video animasi, melakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta merevisi berdasarkan masukan; (4) *Implement*, melaksanakan uji coba kelompok kecil dan lapangan; dan (5) *Evaluate*, mengevaluasi kepraktisan dan keefektifan media melalui data hasil uji coba.

Ruang lingkup penelitian berfokus pada media video animasi untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi *Simbol Keberagaman Agama*. Penelitian dilakukan di

SDI Raudlatul Musthofa, Kecamatan Rejotangan, Kabupaten Tulungagung, dengan subjek 17 siswa kelas II. Bahan utama berupa materi pembelajaran, sedangkan alat yang digunakan meliputi laptop, aplikasi Plotagon Studio dan CapCut, serta instrumen berupa angket, lembar validasi, panduan wawancara, dan observasi. Teknik pengumpulan data meliputi angket (untuk mengetahui respon siswa dan guru), observasi (untuk melihat proses pembelajaran), wawancara (untuk menggali informasi dari guru), dan dokumentasi (untuk merekam kegiatan). Variabel operasional meliputi media video animasi (produk berupa video berbasis Plotagon dan CapCut yang memuat materi keberagaman agama) dan keefektifan media (dilihat dari peningkatan minat, pemahaman, dan hasil belajar). Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif untuk data kualitatif dan persentase untuk data kuantitatif dari angket, dengan validasi oleh ahli dan uji kepraktisan melalui uji coba kelompok kecil dan besar.

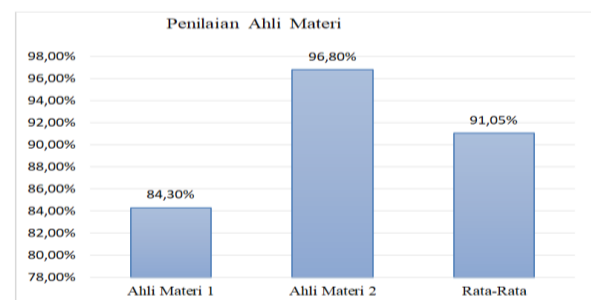
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan ini memakai metode Researc & Development (R&D) model ADDIE. Terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, *Evaluation*.



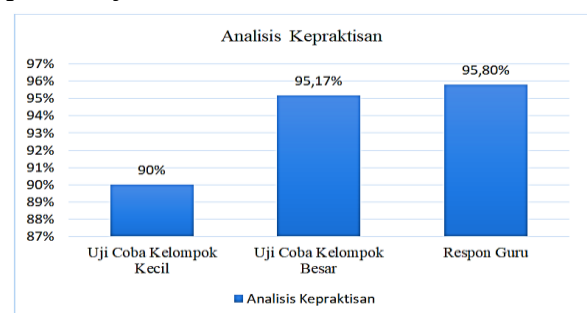
Gambar 1. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil dari validasi ahli media 1 mendapat skor 95,4% dengan kategori “sangat valid” sedangkan ahli media 2 mendapat skor 88,6% dengan kategori “sangat valid”. Ahli validasi media 1 dan ahli validasi media 2 dijumlah menjadi mendapat nilai rata rata validitas 92% dengan kategori “sangat valid”. Penelitian ini sejalan dengan penelitian (Nuratika et al., 2024) mendapat skor 94% dengan kategori “sangat valid” digunakan dan memenuhi kriteria untuk pembelajaran disekolah.



Gambar 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

Hasil validasi ahli materi 1 menunjukkan skor 84,3% (kategori “valid”) dan ahli materi 2 menunjukkan skor 96,8% (kategori “sangat valid”), dengan rata-rata 91,05% (kategori “sangat valid”). Hasil ini sejalan dengan penelitian Hilman Mubarak (2023) yang memperoleh skor 92% dan dinyatakan sangat valid. Dengan demikian, media video animasi berbasis Plotagon Studio dan CapCut layak digunakan dalam pembelajaran.



Gambar 3. Hasil Penilaian Ahli Media

Hasil uji coba menunjukkan kepraktisan media video animasi berbasis Plotagon Studio dan CapCut dengan skor tinggi: uji kelompok kecil 90%, kelompok besar 95,17%, dan respon guru 95,8% seluruhnya berkategori “sangat praktis”. Temuan ini sejalan dengan penelitian Suryaman & Suryanti (2022), Putri et al. (2024), dan Hilman Mubarak (2023) yang juga mencatat kepraktisan media serupa di atas 90%. Tingginya respon positif dari siswa dan guru menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat praktis, sesuai perkembangan serta kebutuhan peserta didik, dan layak diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Hasil dari penelitian pengembangan media video animasi berbasis *Plotagon studio* dan *CapCut* dapat disimpulkan bahwa.

1. Pengembangan ini menggunakan metode *Research & Development* dengan model ADDIE yang meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.
2. Tingkat kevalidan pada media video animasi berbasis *Plotagon studio* dan *CapCut* memperoleh presentase 92% dengan kategori “sangat valid” dari ahli media dan 91,05% dengan kategori “sangat valid” dari ahli materi. Berdasarkan hasil presentase dari validator ahli media dan ahli materi media video animasi berbasis *Plotagon studio* dan *CapCut* sangat valid dan sangat layak digunakan.
3. Tingkat kepraktisan media pembelajaran video animasi berbasis *Plotagon studio* dan *CapCut* dinilai “sangat praktis” oleh

seluruh responden. Peserta didik kelompok kecil memberikan skor 90%, kelompok besar 95,17% dan guru kelas II memperoleh skor 95,8%, menunjukkan media sangat praktis digunakan dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua tercinta atas doa, dukungan, dan cinta tanpa batas. Ucapan tulus juga disampaikan kepada Ibu Leny Suryaning Astutik, M.Pd. selaku dosen pembimbing, seluruh dosen PGSD Universitas Bhinneka PGRI, serta semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini, termasuk guru, peserta didik, dan sahabat seperjuangan. Terima kasih khusus untuk sosok yang selalu mendampingi dan memberi semangat sejak awal perjalanan ini. Semoga segala kebaikan dibalas oleh Allah SWT.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdollah, A., Marwah, A. S., Wally, P., Sima, I., & Sohilaui, S. (2022). Uji Kepraktisan Pengembangan Alat Peraga Untuk Siswa SMA Pada Konsep Sistem Respirasi. *Jurnal Biologi Dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 1–12.
- Agustina, Ninik, Rahayu1, Srijani, Ninik, & Murahayu. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Materi Simbol Keberagaman Agama Dengan Menggunakan Media Diorama Kelas 2 SDN 02 Pandean Kota Madiun Ninik. *Concept and Communication*, null(23), 301–316. <https://doi.org/10.15797/concom.2019..23.009>
- Akhyar, S. M., & Dewi, D. A. (2022). Pengajaran Pendidikan Pancasila Di

- Sekolah Dasar Guna Mempertahankan Ideologi Pancasila Di Era Globalisasi. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1541–1546.
- Aldiyanto, H. . H. D. . S. A. . dan D. R. (2023). Dasar Editing *CapCut* Untuk Media Sosial Bagi Siswa Menengah Pertama (Smpit Aulady). *Prosiding Seminar Nasional LPPM UMJ*, 1(1), 20–25.
- Astutik, L. S., Ana, R. F. R., Ulum, B., & Jadmiko, R. S. (2024). *Pengembangan LKPD Mengenal Huruf Alfabet dan Coding Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar*. 09, 100–103.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Firdiana, W. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Moodle Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X Di SMA Negeri 29 Jakarta. *Skripsi*, 1–191.
- Lutfiyah Kurtubi, T., Kurniasih MSi, S., & Handayani MPd, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Plotagon Pada Tema 1 Subtema 3 Pembelajaran 1 Kelas VI. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10(02), 116.
<https://journal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/2797>
- Maghfiroh, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis *CapCut* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas V Di Sekolah Dasar Muhammadiyah 01 Tanggul Jember Tahun Pelajaran 2023/2024. *Prosiding Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*, 1(1), 32–43.