

Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Bogor pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 3 Peserta Didik Kelas IV di SDN Cimanggu Kecil Bogor

Adinda Ratu Salsadilla¹, Fajar Surya Utama²

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember

¹ratusalsadilaa@gmail.com

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Jember

²fajarsurya.fkip@unej.ac.id

Abstrak

Penelitian ini didorong oleh terbatasnya penggunaan media pembelajaran inovatif di SDN Cimanggu Kecil Bogor, di mana metode konvensional masih mendominasi kelas, yang menyebabkan rendahnya keterlibatan siswa dan kurangnya pemahaman terhadap nilai-nilai budaya lokal. Tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran video animasi yang valid, praktis, dan efektif yang terintegrasi dengan kearifan lokal Bogor, khususnya untuk kurikulum Unit 3 yang berjudul "Membangun Identitas dalam Keberagaman" dalam Pendidikan Pancasila. Dengan memasukkan unsur-unsur daerah seperti tarian tradisional, cerita rakyat lokal, dan warisan kuliner, media ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara pengetahuan teoritis dan pelestarian budaya. Dengan menggunakan model Penelitian dan Pengembangan (R&D) Borg dan Gall melalui delapan tahap sistematis, penelitian ini melibatkan 35 siswa kelas empat. Proses pengembangannya mencakup validasi ahli, di mana media ini memperoleh skor validitas sebesar 75,2% (Layak). Tes kepraktisan yang melibatkan respons siswa menghasilkan skor tinggi sebesar 88,3% (Sangat Praktis). Selain itu, efektivitas media secara statistik dikonfirmasi melalui uji-t sampel independen, yang menunjukkan t-hitung signifikan sebesar 38,9, melebihi nilai t-tabel 1,667. Kelompok eksperimen secara signifikan mengungguli kelompok kontrol, membuktikan bahwa video animasi secara efektif meningkatkan hasil belajar kognitif. Kesimpulannya, media ini berfungsi sebagai alat pembelajaran berkualitas tinggi dan relevan secara budaya yang mengoptimalkan pelaksanaan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

Kata Kunci: Bogor, Kearifan Lokal, Media Pembelajaran, Video Animasi, Pendidikan Pancasila

Abstract

This research is motivated by the limited use of innovative learning media at SDN Cimanggu Kecil Bogor, where conventional methods still dominate the classroom, leading to low student engagement and a lack of understanding regarding local cultural values. The primary objective of this study is to develop a valid, practical, and effective animated video learning media integrated with Bogor's local wisdom, specifically for the Unit 3 curriculum titled "Building Identity in Diversity" in Pancasila Education. By incorporating regional elements such as traditional dances, local folklore, and culinary heritage, the media aims to bridge the gap between theoretical knowledge and cultural preservation. Using the Borg and Gall Research and Development (R&D) model across eight systematic stages, this study involved 35 fourth-grade students. The development process included

expert validation, where the media achieved a validity score of 75.2% (Feasible). Practicality tests involving student responses yielded a high score of 88.3% (Very Practical). Furthermore, the effectiveness of the media was statistically confirmed through an independent sample t-test, which showed a significant t-count of 38.9, exceeding the t-table value of 1.667. The experimental group significantly outperformed the control group, proving that the animated video effectively enhances cognitive learning outcomes. In conclusion, this media serves as a high-quality, culturally relevant instructional tool that optimizes the implementation of the Merdeka Curriculum in elementary schools.

Keywords: *Animated Video, Bogor, Learning Media, Local Wisdom, Pancasila Education*

1. PENDAHULUAN

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran wajib yang ada pada pendidikan dasar sampai pendidikan tinggi. Penegasan Pendidikan Pancasila menjadi mata pelajaran wajib tertera dalam pasal 37 Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memiliki peran penting dalam mencapai fungsi pendidikan nasional, yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa (Nugraha, dkk., 2022). Menurut Wulandari (2022), Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang lebih fokus pada pembentukan diri individu yang sangat beragam dari segala segi, mulai dari agama, bahasa, usia, dan sosial, serta menjadikan warga negara yang cerdas, terampil, dan juga memiliki karakter yang diamanatkan oleh Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945. Pendidikan Pancasila di sekolah dasar lebih mengembangkan pengetahuan dan keterampilan bagi peserta didik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, berfikir secara kritis, berpartisipasi aktif dan bertanggung jawab dalam kegiatan bermasyarakat, sehingga menjadi bekal bagi peserta didik di kemudian hari. Pendidikan Pancasila juga tidak terlepas dari kurikulum sebagai penyangga utama dalam sebuah proses belajar mengajar untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Kurikulum di Indonesia memiliki peningkatan kompleksitas sesuai dengan kebutuhan visi misi dari pemerintah yang mempengaruhi dalam pembentukan kebijakan kurikulum pendidikan di Indonesia, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila terdapat kekuatan keberagaman yang menjadi pondasi, yaitu Pancasila, Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, politik, hukum, nilai, moral, kearifan lokal, dan

kebhinnekaan dalam berkebudayaan. Hal ini ditinjau pada substansi kebijakan Kurikulum Merdeka belajar sebagai bentuk penyesuaian untuk mengembalikan esensi dari asesmen yang dilupakan. (Manalu, dkk., 2022) menyatakan perkembangan teknologi saat ini mempengaruhi kualitas dalam pendidikan, setiap aktivitas yang dilakukan baik pendidik maupun peserta didik tidak terlepas dari perangkat yang berbasis digital, sehingga konsep Kurikulum Merdeka belajar mengintegrasikan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap, serta penguasaan teknologi. Pendidik diharuskan menerapkan proses pembelajaran yang inovatif dan imajinatif, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat membantu kekreatifan peserta didik dan memberikan kebebasan dalam berpikir, salah satunya yaitu dengan media pembelajaran video animasi.

Penelitian sebelumnya oleh (Isti, Agustiningsih, & Wardoyo, 2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran video animasi dinyatakan efektif serta berhasil membantu peserta didik dalam memahami materi. Penelitian yang dilakukan oleh (Hapsari & Zulherman, 2021) mengenai media pembelajaran video animasi dinyatakan layak dengan respon peserta didik pada kategori positif. Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh (Utami, Astawan, & Trisna, 2023), bahwa media animasi berbasis kearifan lokal dikategorikan layak dengan memperoleh penilaian dengan kualifikasi sangat baik. Penelitian-penelitian tersebut menjadi referensi bagi peneliti sehingga berharap dapat melengkapi penelitian sebelumnya.

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN Cimanggu Kecil Bogor, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor pada hari Selasa, 4 April 2023 mendapatkan hasil bahwa masih terdapat beberapa masalah yang dihadapi dan timbul di dalam kelas. SDN Cimanggu Kecil Bogor masih baru diterapkan Kurikulum Merdeka belajar untuk kelas I dan IV, namun pemanfaatan media pembelajaran masih belum maksimal, terlebih pada pelajaran Pendidikan Pancasila. Dibuktikan belum adanya media pembelajaran dan hanya mengandalkan buku pelajaran dan menggunakan metode ceramah, serta penugasan. Peserta didik masih belum memahami materi dengan baik, terutama pada materi kearifan lokal. Pendidik dan peserta didik belum pernah

menggunakan media pembelajaran video animasi, dikarenakan beberapa peserta didik tidak memiliki handphone dan pendidik masih belum paham terkait teknologi. Sekolah sudah memfasilitasi sarana berupa, ruang komputer dan proyektor untuk menunjang penggunaan media pembelajaran audio visual.

Hasil wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran masih belum digunakan secara optimal. Pendidik hanya menggunakan buku pelajaran sebagai pembelajaran dan metode pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah, sehingga peserta didik kurang tertarik mengikuti pembelajaran karena membosankan. Peserta didik juga belum memahami terkait kearifan lokal, terlebih pada kearifan lokal Bogor.

Pengenalan budaya lokal dapat berpotensi penting diberikan sejak dini kepada para peserta didik agar timbul rasa cinta tanah air dan rasa peduli serta tumbuh rasa cinta untuk memiliki budaya lokal. Upaya yang dilakukan yaitu memasukkan materi kebudayaan lokal ke dalam suatu media pembelajaran video animasi. Kearifan lokal yang dipadukan dalam kegiatan pembelajaran diharapkan dapat menjadikan para penerus bangsa yaitu peserta didik mengenal dan cinta akan budaya serta potensi daerah yang dimilikinya. Harapan tersebut tentunya dapat mendorong peserta didik dalam berpartisipasi dalam melestarikan budaya lokal daerah dan turut mengembangkan, mengenalkan, serta menjaga potensi yang dimiliki daerah. Penelitian ini juga bertujuan (1) untuk mengetahui untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan proses pengembangan media video animasi pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 3 kelas IV di SDN Cimanggu Kecil Bogor; dan (2) untuk mengetahui kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila unit 3 kelas IV di SDN Cimanggu Kecil Bogor.

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, maka akan dilaksanakan penelitian pengembangan tema dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal Bogor pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 3 Peserta Didik Kelas IV di SDN Cimanggu Kecil Bogor.”

Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran multidimensional yang berfungsi sebagai pendidikan demokrasi, moral, sosial, dan politik. Pada tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila mengusung misi pendidikan nilai dan moral karena materinya memuat konsep nilai Pancasila dan UUD NKRI Tahun 1945 yang harus diwujudkan dalam perilaku nyata sehari-hari (Hutama, 2018). Sejalan dengan UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas, pelaksanaan pendidikan harus dilakukan secara demokratis dan menjunjung tinggi nilai kultural serta keberagaman bangsa. Oleh karena itu, Parhan & Sukaenah (2020) menegaskan bahwa materi Pendidikan Pancasila bukan sekadar hafalan teoritis, melainkan harus diamalkan melalui proses pembelajaran yang melibatkan aspek emosional, intelektual, dan sosial peserta didik.

Untuk mendukung ketercapaian tujuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang efektif. Media pembelajaran didefinisikan sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi, merangsang pikiran, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Agustina, dkk., 2022). Sanaky (dalam Suryani, dkk., 2018) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran meliputi visualisasi konsep abstrak menjadi konkret serta mengatasi hambatan ruang dan waktu. Arsyad (dalam Suryani, dkk., 2018) mengklasifikasikan media ke dalam lima jenis: berbasis manusia, cetak, visual, audio-visual, dan komputer. Dalam penelitian ini, jenis media yang dikembangkan adalah video animasi berbasis audio-visual menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan video animasi dinilai mampu menciptakan ilusi gerak yang menarik sehingga meningkatkan daya tarik dan pemahaman peserta didik (Widiyasanti & Ayriza dalam Agustina, dkk., 2022).

Integrasi kearifan lokal dalam media pembelajaran menjadi krusial untuk menjaga eksistensi budaya di tengah globalisasi. Kearifan lokal adalah sistem tatanan kehidupan yang diwariskan turun-temurun dan menjadi ciri khas suatu daerah (Shufa, 2018). Dalam konteks Kota Bogor, potensi kearifan lokal yang diangkat meliputi:

- a. Seni Tari: Tari Langgir Badong yang memiliki filosofi ketenangan kalajengking dan Tari Lodong Bogor yang mengilustrasikan budaya bertani nira.

- b. Kesenian Tradisional: Rengkong Hatong yang merupakan alat musik sekaligus pemukul padi dalam upacara panen sebagai penghormatan kepada Dewi Sri.
- c. Kuliner: Tauge Goreng sebagai makanan khas yang menggunakan bahan baku lokal seperti tauco dan daun patat.

Keberhasilan penggunaan media ini diukur melalui hasil belajar peserta didik. Hasil belajar mencakup perubahan perilaku dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik (Novita, dkk., 2019). Penelitian ini secara khusus berfokus pada hasil belajar kognitif yang meliputi tingkatan mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis (C4). Pencapaian hasil belajar ini dipengaruhi oleh faktor internal seperti kondisi fisik dan psikologis, serta faktor eksternal seperti lingkungan sekolah dan keluarga (Salsabila, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan efektivitas penggunaan media serupa, di antaranya:

- a. Lukman, dkk. (2019): Menyatakan video animasi berbasis kearifan lokal layak digunakan dengan tingkat validitas materi dan media yang sangat tinggi.
- b. Isti, dkk. (2022): Menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 29,75% setelah menggunakan media video animasi.
- c. Hapsari & Zulherman (2021): Menemukan bahwa media berbasis Canva mendapatkan respon positif sebesar 90% dari peserta didik karena meningkatkan motivasi belajar.
- d. Utami, dkk. (2023) & Ponza, dkk. (2018): Memperkuat temuan bahwa media animasi yang mengintegrasikan budaya lokal memiliki kualifikasi sangat baik dan praktis untuk digunakan di sekolah dasar.

Berdasarkan tinjauan teori dan penelitian relevan tersebut, hipotesis dalam penelitian ini adalah penggunaan media video animasi Canva berbasis kearifan lokal Bogor efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV sekolah dasar.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model Borg and Gall. Prosedur pengembangan dilaksanakan hingga tahap kedelapan, yang meliputi penelitian pendahuluan, perencanaan, pengembangan desain produk awal, validasi desain, revisi produk awal, uji coba penggunaan, revisi produk pengembangan, serta uji coba keefektifan. Data yang dikumpulkan terdiri dari data kualitatif berupa saran validator dan data kuantitatif berupa skor validasi, angket respon, serta nilai hasil belajar peserta didik. Seluruh instrumen yang digunakan telah melalui uji validitas dan reliabilitas untuk memastikan data yang diperoleh akurat sebelum dilakukan analisis efektivitas menggunakan uji *t* (*Independent Sample t-test*).

a. Desain Penelitian

Desain penelitian mengacu pada model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi delapan tahap utama untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media video animasi.

b. Jenis dan Sumber Data

Jenis data meliputi data primer yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dan data sekunder dari studi literatur. Sumber data berasal dari validator ahli (media, bahasa, materi), guru kelas IV sebagai informan, dan peserta didik kelas IV sebagai subjek uji coba.

c. Sampel dan Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN Cimanggu Kecil Bogor tahun ajaran 2023/2024. Sampel penelitian terdiri dari 35 peserta didik kelas IVA sebagai kelas eksperimen dan 35 peserta didik kelas IVB sebagai kelas kontrol.

d. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui teknik observasi, wawancara terstruktur, angket (kuesioner) respon peserta didik, lembar validasi untuk para ahli, serta metode tes berupa *pre-test* dan *post-test*.

e. Variabel dan Pengukuran Variabel

Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas berupa penggunaan media video animasi berbasis kearifan lokal Bogor, serta variabel

terikat yang mencakup kevalidan media, kepraktisan media, dan hasil belajar kognitif peserta didik. Pengukuran dilakukan dengan skala Likert untuk angket dan skor tes untuk hasil belajar.

f. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data meliputi analisis deskriptif kuantitatif untuk mengolah skor validitas dan kepraktisan. Untuk menguji keefektifan produk, digunakan analisis statistik inferensial melalui *Independent Sample t-test* untuk membandingkan rata-rata hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal Bogor ini mengikuti model Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi delapan tahap utama. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data mengenai kualitas produk sebagai berikut. Uji validitas dilakukan oleh para ahli yang meliputi ahli media, materi, dan bahasa. Hasil validasi produk media pembelajaran menunjukkan skor rata-rata sebesar 75,2% yang masuk dalam kategori “Layak”. Sementara itu, validasi untuk instrumen angket respon peserta didik mencapai 90% (Sangat Layak) dan instrumen tes hasil belajar mencapai 68,5% (Layak). Hal ini menunjukkan bahwa media dan instrumen penelitian telah memenuhi standar kualitas secara teoritis untuk digunakan dalam pembelajaran. Tabel hasil uji validasi dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Hasil Uji Validasi Produk Media Pembelajaran

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Valpro	Kategori
Kendid Mahmudi, S.Pd., M.Pfis	31	35	88,5	Sangat Layak
Chandra Ayu Proborini, S.Pd., M.Pd	23	35	65,7	Layak
Yeti, M.Pd	25	35	71,4	Layak
Rata-rata Valpro			75,2	Layak

Tabel 2. Analisis Hasil Uji Validasi Produk Angket Respon Peserta Didik

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Valpro	Kategori
Naomi Dias Laksita Dewi, S.Pd., M.Pd	18	20	90	Sangat Layak
Yeti, M.Pd	18	20	90	Sangat Layak

Rata-rata Valpro	90	Sangat Layak
-------------------------	-----------	---------------------

Tabel 3. Analisis Hasil Uji Validasi Produk Instrumen Tes

Validator	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Valpro	Kategori
Fahimatul Anis, M.Pd	23	35	65,7	Sangat Layak
Yeti, M.Pd	25	35	71,4	Sangat Layak
Rata-rata Valpro			68,5	Sangat Layak

Tingkat kepraktisan media diukur melalui angket respon peserta didik kelas IVA yang bertindak sebagai kelas eksperimen. Hasil analisis data menunjukkan skor rata-rata kepraktisan sebesar 88,3 yang dikategorikan sebagai media yang “Sangat Praktis”. Secara kualitatif, selama proses pembelajaran, peserta didik menunjukkan antusiasme yang tinggi, lebih kritis dalam bertanya, dan aktif mengikuti setiap tahapan belajar yang disajikan melalui video animasi. Adapun hasil pengisian angket respon oleh peserta didik dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Pengisian Angket Respon oleh Peserta Didik

No.	Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Keterangan
		F	%	F	%	
1	Saya dapat melihat materi sesuai dengan topik yang diajarkan.	14	100	0	0	Baik
2	Saya dapat merasakan manfaat dalam pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.	14	100	0	0	Baik
3	Saya menyukai ilustrasi atau video dalam media video animasi karena mendukung kegiatan pembelajaran.	14	100	0	0	Baik
4	Saya memahami materi dalam media video animasi.	12	87,5	2	12,5	Baik
5	Saya mendengar dengan jelas audio dalam media video animasi.	14	100	0	0	Baik
6	Saya memahami bahasa dalam media video animasi.	14	100	0	0	Baik

No.	Pernyataan	Jawaban Ya		Jawaban Tidak		Keterangan
		F	%	F	%	
7	Saya menyukai ilustrasi atau video dalam media video animasi.	14	100	0	0	Baik
8	Saya memperhatikan pembelajaran dengan menggunakan media video animasi.	12	87,5	2	12,5	Baik
9	Saya berbicara dengan teman ketika melakukan pembelajaran menggunakan media video animasi.	2	12,5	12	87,5	Baik
10	Saya merasa tertarik dan bersemangat mempelajari budaya Bogor dengan menggunakan media video animasi.	13	93,75	1	6,25	Baik
11	Saya merasa pembelajaran tidak membosankan menggunakan media video animasi.	14	100	0	0	Baik
12	Saya lebih menyenangkan dan mudah mengerjakan soal dengan menggunakan media video animasi.	14	100	0	0	Baik

Uji keefektifan dilakukan dengan membandingkan hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan *Independent Sample t-test*.

$$t = \frac{M2 - M1}{\sqrt{\frac{\sum x_1^2 + \sum x_2^2}{N(N-1)}}$$

$$t = \frac{87,4 - 55,1}{\sqrt{\frac{559,6 + 252}{35(35-1)}}$$

$$t = \frac{32,3}{\sqrt{\frac{811,6}{1.190}}}$$

$$t = \frac{32,3}{\sqrt{0,69}}$$

$$t = \frac{32,3}{0,83}$$

$$t = 38,9$$

Hasil analisis data menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 38,9, nilai ini lebih besar dari t_{tabel} (1,667) pada taraf signifikansi 0,05. Rata-rata nilai *post-test* kelas eksperimen mencapai 87,4, jauh melampaui kelas kontrol yang hanya memperoleh rata-rata 55,05. Dengan demikian, penggunaan video animasi berbasis kearifan lokal terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

Pengembangan media video animasi berbasis kearifan lokal Bogor pada materi "Membangun Jati Diri dalam Kebhinekaan" memberikan dampak signifikan terhadap proses pembelajaran di SDN Cimanggu Kecil Bogor. Integrasi unsur budaya lokal seperti Tari Langgir Badong, Tari Lodong Bogor, Rengkong Hatong, dan kuliner Tauge Goreng ke dalam media digital mampu menjembatani pemahaman peserta didik terhadap materi yang sebelumnya dianggap membosankan karena hanya menggunakan metode ceramah dan buku paket. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana penanaman nilai karakter dan rasa cinta tanah air sejak dini. Keberhasilan media ini didukung oleh penggunaan aplikasi Canva yang memungkinkan visualisasi materi menjadi lebih interaktif dan relevan dengan gaya belajar peserta didik generasi digital saat ini. Hasil belajar yang meningkat tajam di kelas eksperimen mengonfirmasi bahwa keterlibatan emosional melalui pengenalan budaya daerah sendiri dalam format animasi dapat memperkuat retensi memori dan pemahaman konsep kognitif peserta didik. Secara keseluruhan, media ini telah memenuhi kriteria kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai inovasi pembelajaran dalam implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video animasi berbasis kearifan lokal Bogor layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi, media, dan bahasa yang mencapai kategori layak. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon positif peserta didik yang mencapai kategori sangat praktis, di mana penggunaan video

animasi mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, keefektifan media terbukti secara signifikan melalui peningkatan hasil belajar kognitif peserta didik pada kelas eksperimen yang jauh melampaui kelas kontrol, didukung oleh hasil uji t yang menunjukkan perbedaan rata-rata yang sangat nyata. Integrasi nilai kearifan lokal dalam format digital terbukti mampu mempermudah peserta didik dalam memahami konsep kebhinekaan sekaligus menumbuhkan rasa cinta terhadap budaya lokal.

Berdasarkan simpulan di atas, peneliti menyarankan bagi guru agar dapat memanfaatkan media video animasi berbasis Canva ini sebagai salah satu alternatif inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Bagi sekolah, diharapkan dapat mendukung ketersediaan sarana teknologi informasi guna mengoptimalkan pemanfaatan media berbasis digital. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media video animasi dengan cakupan materi kearifan lokal yang lebih luas dan mengeksplorasi pengaruhnya terhadap ranah afektif maupun psikomotorik peserta didik guna mendapatkan gambaran efektivitas media secara lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustien, R., Umamah, N., & Sumarno. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi. *Jurnal Edukasi*. (Fokus: Visualisasi objek diam menjadi bergerak untuk daya tarik).
- Agustien, R., N. Umamah, dan Sumarno. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dua Dimensi Situs Pekauman di Bondowoso dengan Model Addie Mata Peajaran Sejarah Kelas X IPS. *Jurnal Edukasi*. 5(1): 19-23. [diakses pada 13 Juni 2023].
- Farida, C., Destiniar, D., & Fuadiah, N. F. (2022). Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi penyajian data. *Plusminus: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 53-66.
- Hendracipta, N, dan S. P. Aan. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *hands move* dengan Konteks Lingkungan pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. 6(1): 34-48. <https://unej.id/I0PCWdN> [Diakses pada 8 Mei 2023].
- Hutama, F. S. 2018. *Dasar-Dasar Pembelajaran PPKn SD*. Jember: LaksBang PREESindo.

- Ismail, M. N, dan R. Alexandro. 2021. Pemanfaatan Media Pembelajaran *Online* disaat Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*. 12(1): 37-46. <https://unej.id/AJfVPa1> [diakses pada 12 Juni 2023].
- Lukman, A., D. K. Hayati, dan N. Hakim. 2019. Pengembangan Video Animasi Berbasis Kearifan Lokal pada Pembelajaran IPA Kelas V di Sekolah Dasar. *Elementary: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 5(2): 153. <https://unej.id/TJCooj5> [diakses pada 20 Mei 2023]
- Mahmudi, I., M. Z. Athoillah., E. B. Wicaksono, dan A. R. Kusuma. 2022. Taksonomi Hasil Belajar menurut Benyamin S. Bloom. *Jurnal Multidisiplin Madani*. 2(9): 3507-3514. <https://unej.id/QE51QxF> [diakses pada 4 Juli 2023].
- Manalu, J. B., P. Sitohang, dan N. H. H. Turnip. 2022. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Prosiding Pendidikan Dasar*. 1(1): 80-86. <https://unej.id/X8e8UdL> [diakses pada 12 April 2023].
- Nurrita, T. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*. 3(1): 171-187. <https://unej.id/PF30GYM> [diakses pada 11 Juli 2023].
- Puspitaningrum, D. A., H. Istiqomah, dan Fitriyah, C. Z. 2022. Pengaruh Penggunaan Media Audio-Visual terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*. 14(1). 92-98. <https://jurnal.stkipkusumanegara.ac.id/index.php/jip/article/view/1403> [Diakses pada 6 Juni 2023]
- Rosanaya, S. L, dan D. Fitrayati. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi pada Materi Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(5): 2258-2267. <https://unej.id/IYxMwMc> [Diakses pada 8 Mei 2023].
- Shufa, N. K. F. 2018. Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar: Sebuah Kerangka Konseptual. *Inopendas Jurnal Ilmiah Kependidikan*. 1(1): 48-53. <https://bit.ly/45YlvHL> [diakses pada 13 Juni 2023].
- Suryani, N., S. Achmad, dan P. Aditin. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.