

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI CANVA *HIDUP*
DENGAN PANCASILA BAGI SISWA KELAS IV SDN 62
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Alya Cristina

NIM : 06131382126083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI CANVA *HIDUP*
DENGAN PANCASILA BAGI SISWA KELAS IV SDN 62
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Alya Cristina

NIM : 06131382126083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

TAHUN 2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI CANVA *HIDUP*
DENGAN *PANCASILA* BAGI SISWA KELAS IV
SDN 62 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Alya Cristina

NIM: 06131382126083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana
Pembimbing,



Bunda Harini, M.Pd.

NIP. 198909132023212031

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.

NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI CANVA *HIDUP*
DENGAN PANCASILA BAGI SISWA KELAS IV SDN 62
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Alya Cristina

NIM: 06131382126083

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

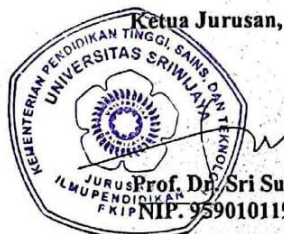
Mengesahkan
Pembimbing,



Bunda Harini, M.Pd.

NIP. 198909132023212031

Mengetahui,



Ketua Jurusan,

Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd.
NIP. 95901011986032001

Koordinator Program Studi,



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI BERBANTUAN APLIKASI CANVA *HIDUP*
DENGAN *PANCASILA* BAGI SISWA KELAS IV SDN 62
PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Alya Cristina

NIM: 06131382126066

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 21 Mei 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Bunda Harini, M.Pd.
2. Anggota : Dr. Suratmi, M.Pd.



Palembang, Mei 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd.
NIP. 196012151986032002

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Alya Cristina

NIM : 06131382126083

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva *Hidup Dengan Pancasila* Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang", ini adalah benar-benar karya saya dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Jika di kemudian hari, ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Alya Cristina

NIM. 06131382126083

PERSEMBAHAN DAN MOTTO

Puji Syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan berkahnya yang telah meridhoi dan memperlancar saya selama melakukan penyusunan skripsi ini. Peneliti secara khusus mengucapkan terima kasih kepada semua pihak atas dukungan serta bantuannya. Dengan penuh rasa syukur dan cinta, saya persembahkan skripsi ini kepada:

1. Allah SWT atas segala Rahmat dan karunianya yang memberikan kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan berbagai macam kesulitan, namun Allah SWT selalu memberikan kemudahan.
2. Kepada ibuku tercinta, yang telah menjadi sumber inspirasi dan kekuatan dalam hidup saya, Ibunda Junia, terima kasih atas segala pengorbanan, kasih sayang, dan doa yang tiada henti. Setiap tetes keringat dan air mata yang Ibu curahkan demi masa depan saya adalah motivasi terbesar bagi saya untuk terus berjuang. Ibu adalah pahlawan dalam hidup saya, dan saya berjanji untuk selalu berusaha menjadi yang terbaik sebagai wujud rasa terima kasih saya.
3. Kepada keluarga besar, yang selalu mendukung dan memberikan semangat. Terima kasih atas cinta dan perhatian yang selalu mengelilingi saya. Setiap momen kebersamaan, tawa, dan dukungan dari kalian adalah harta yang tak ternilai. Keluarga adalah fondasi yang membuat saya kuat, dan saya bersyukur memiliki kalian di sisi saya dalam setiap langkah perjalanan ini.
4. Kepada adik saya Ricardo Agustiawan, yang selalu memberikan keceriaan dan semangat. Terima kasih telah menjadi teman bermain dan belajar yang menyenangkan. Saya berharap dapat menjadi panutan yang baik untukmu, dan semoga kita selalu saling mendukung dalam mengejar impian masing-masing.
5. Kepada dosen Pembimbing skripsi Ibu Bunda Harini, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga. Terima kasih atas kesabaran, dedikasi, dan ilmu yang telah dibagikan. Setiap saran dan kritik yang diberikan telah membantu saya untuk tumbuh dan belajar lebih

banyak. Saya sangat menghargai waktu dan perhatian yang diberikan, serta kepercayaan yang telah ibu tanamkan dalam diri saya.

6. Kepada dosen Penguji yang telah meluangkan waktu untuk menilai karya ini. Terima kasih atas masukan dan kritik konstruktif yang sangat berarti. Saya menghargai setiap pertanyaan dan saran yang Anda berikan, yang telah membantu saya untuk melihat karya ini dari sudut pandang yang berbeda. Semoga hasil kerja ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia akademis.
7. Kepada sahabatku Zammiluni Syania Syamani Azzahwa, yang selalu ada di samping saya dalam suka dan duka. Terima kasih atas kebersamaan, tawa, dan dukungan yang telah dibagi selama perjalanan ini. Sahabat sejati yang selalu memberikan semangat dan motivasi ketika saya merasa lelah. Setiap momen yang kita lewati bersama adalah kenangan berharga yang akan selalu saya ingat, dan tidak lupa dengan sahabatku 1 ini juga Nyimas Intan Meylia meskipun sekarang lagi skripsian juga dan beda kota, semoga kita terus saling mendukung dan menginspirasi satu sama lain di masa depan.
8. Kepada teman-teman seperjuangan Rosa Nilasari, Sinta Adelia, dan Ayu Setia Ningsih yang telah berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas kerja sama, diskusi, dan semangat yang telah kita bagi. Kita telah melewati banyak tantangan bersama, dan setiap langkah yang kita ambil adalah bukti bahwa kita bisa mencapai tujuan ini. Semoga kita semua dapat meraih kesuksesan di masa depan dan terus saling mendukung dalam setiap langkah yang kita ambil.
9. Kepada teman-temanku Alya Salwa, Mutiara, Intan, Romi, Afiq, Zidan, Yopi, Asri, dan Putri terima kasih atas kehadiran kalian dalam hidup saya, yang telah menjadi motivasi dalam setiap usaha yang saya lakukan. Semoga kita selalu dapat berkumpul dan berbagi kenangan indah bersama.
10. Kepada teman-teman PGSD angkatan 2021, yang tak mampu penulis sebutkan satu persatu, bersama kalian penulis merasakan keindahan ditengah perbedaan. Dari kalian pula penyusun banyak belajar bahwa keikhlasan, kesabaran dan ketulusan adalah hal terindah dalam hidup.

11. Kepada seseorang yang belum bisa penulis tulis dengan jelas Namanya disini namun sudah tertulis di Lauhul Mahfudz untuk penulis. Terima kasih sudah menjadi salah satu sumber motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu bentuk penulis dalam memantaskan diri. Meskipun saat ini penulis tidak tahu keberadaanmu entah di bumi bagian mana dan menggenggam tangan siapa. Semoga kita segera dipertemukan dalam waktu yang tepat, dan bersama-sama menjalani kehidupan yang penuh cinta dan kebahagiaan.
12. Terakhir skripsi ini ku persembahkan untuk diriku sendiri Alya Cristina, yang telah berjuang dan berusaha keras dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih telah percaya pada dirimu sendiri dan tidak menyerah meskipun banyak rintangan yang harus dihadapi. Setiap usaha dan kerja keras yang telah dilakukan adalah langkah menuju impian yang lebih besar. Semoga saya selalu ingat untuk terus berjuang dan tidak pernah berhenti belajar.

Semoga karya ini dapat bermanfaat dan menjadi kontribusi yang berarti bagi ilmu pengetahuan serta masyarakat. Terima kasih kepada semua yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini.

MOTTO

“Bumi selalu berputar pada porosnya begitu juga dengan kehidupan yang selalu berputar, dengan harapan akan menjadi sosok dewasa yang sempurna.” (Alya Cristina)

"Life can be heavy, especially if you try to carry it all at once, part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch or release. what I mean by that is, knowing what things to keep and what things to release. you can't carry all things, all grudges, all updates on your ex, all enviable promotions your school bully got at the bedge fund his uncle started. decide what is yours to hold and let the rest go." -Taylor Swift

PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva *Hidup Dengan Pancasila* Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ibu Bunda Harini, M. Pd., sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Taufiq Marwa, S.E., selaku Rektor Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP Unsri, Ibu Prof. Dr. Sri Sumarni, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FKIP Unsri. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Prof. Dr. Siti Dewi Maharani, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Bunda Harini, M.Pd. selaku dosen pembimbing. Tak lupa ucapan terimakasih kepada seluruh dosen program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, keluarga terutama orang tua, dan semua pihak yang selalu memberikan bantuan, dukungan, semangat serta doa selama penulis mengikuti pendidikan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Sekolah Dasar dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, Mei 2025

Yang Membuat Pernyataan



Alya Cristina
NIM. 06131382126083

DAFTAR ISI

PERNYATAAN.....	v
PERSEMBAHAN DAN MOTTO.....	vi
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran.....	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran	7
2.1.3 Jenis Media Pembelajaran.....	7
2.2 Video Animasi	8
2.2.1 Pengertian Video Animasi.....	8
2.2.2 Kelebihan Video Animasi.....	9
2.2.4 Manfaat Video Animasi.....	10
2.3 Aplikasi Canva	11
2.3.1 Pengertian Aplikasi Canva	11
2.3.2 Langkah-langkah Membuat Video Animasi di Aplikasi Canva	12
2.3.3 Kelebihan Aplikasi Canva.....	12
2.3.4 Kekurangan Aplikasi Canva	14
2.4 Hidup Dengan Pancasila	15
2.4.1 Pengertian Hidup Dengan Pancasila	15
2.4.2 Tujuan Pembelajaran Hidup Dengan Pancasila	16
2.5 Penelitian Relevan.....	17

BAB III METODE PENELITIAN	19
3.1 Jenis Penelitian.....	19
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
3.3 Prosedur Penelitian	19
3.3.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	20
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan)	20
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	21
3.3.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	22
3.3.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	22
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	22
3.4.1 Wawancara	22
3.4.2 Angket.....	23
3.4.3 Dokumentasi	23
3.5 Instrumen Penilaian	23
3.5.1 Lembar Pedoman Wawancara	23
3.5.2 Lembar Validasi Ahli	24
3.5.3 Angket Respon Siswa	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	30
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	33
4.1 Hasil Penelitian	33
4.2 Hasil Pengembangan.....	34
4.2.1 <i>Analysis</i> (Tahap Analisis)	34
4.2.2 <i>Design</i> (Tahap Perancangan)	36
4.2.3 <i>Development</i> (Tahap Pengembangan).....	44
4.2.4 <i>Implementation</i> (Tahap Implementasi)	58
4.2.5 <i>Evaluation</i> (Tahap Evaluasi).....	60
4.3 Pembahasan.....	60
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	64
5.1 Simpulan	64
5.2 Saran	65
DAFTAR PUSTAKA.....	66
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Wawancara	24
Tabel 3. 2 Lembar Validasi Ahli.....	25
Tabel 3. 3 Kategori Jawaban Validasi	29
Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa.....	29
Tabel 3. 5 Kriteria Skala Guttman.....	30
Tabel 3. 6 Kriteria Kevalidan Produk	31
Tabel 3. 7 Kriteria Kepraktisan	32
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan	35
Tabel 4. 2 Storyboard Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva	37
Tabel 4. 3 Hasil Akhir Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva.....	45
Tabel 4. 4 Daftar Validator	52
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validator I.....	52
Tabel 4. 6 Perbaikan Media Sesuai Saran Validator I	53
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Validator II	55
Tabel 4. 8 Hasil Penilaian Validator III.....	56
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Penilaian Validator	57
Tabel 4. 10 Hasil Angket Respon Siswa	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Pendekatan ADDIE	20
Gambar 4. 1 Tampilan Kartu Simbol dan Sila Pancasila	33
Gambar 4. 2 Wawancara dengan Guru Kelas IV	34
Gambar 4. 3 Uji Coba Produk.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usulan Judul Skripsi.....	71
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	72
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya	74
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian dari KESBANGPOL.....	75
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	76
Lampiran 6 Surat Tugas Validator.....	77
Lampiran 7 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	78
Lampiran 8 Modul Ajar.....	79
Lampiran 9 Lembar Wawancara	103
Lampiran 10 Lembar Validasi Validator I.....	106
Lampiran 11 Surat Keterangan Validasi Validator I.....	110
Lampiran 12 Lembar Validasi Validator II.....	111
Lampiran 13 Surat Keterangan Validasi Validator II	115
Lampiran 14 Lembar Validasi Validator III	116
Lampiran 15 Surat Keterangan Validasi Validator III.....	120
Lampiran 16 Dokumentasi Uji Coba Bersama Guru dan Peserta Didik di Kelas IV SDN 62 Palembang	121
Lampiran 17 Hasil Angket Uji Coba.....	122
Lampiran 18 Kartu Bimbingan Skripsi.....	143
Lampiran 19 Aktivitas Skripsi di Simak	147
Lampiran 20 Hasil Pengecekan Similarity.....	148
Lampiran 21 Surat Pengecekan Similarity.....	149
Lampiran 22 Surat Bebas Plagiasi	150
Lampiran 23 Tabel Perbaikan Skripsi	151
Lampiran 24 Bukti Perbaikan Skripsi	156
Lampiran 25 Izin Penjilidan.....	158

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI
BERBANTUAN APLIKASI CANVA *HIDUP DENGAN PANCASILA*
BAGI SISWA KELAS IV SDN 62 PALEMBANG**

Alya Cristina (06131382126083)
06131382126083@student.unsri.ac.id

Pembimbing : Bunda Harini, M.Pd.
harini.bunda@unsri.ac.id

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva pada proses belajar mengajar materi simbol dan sila pancasila di kelas IV SDN 62 Palembang. Media pembelajaran video animasi dikembangkan menggunakan model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil validasi oleh tiga validator menunjukkan rata-rata nilai 95%, yang tergolong sangat valid dan layak untuk digunakan. Selanjutnya, uji coba kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada 21 siswa kelas IV, menghasilkan skor 199, dengan presentase 95%, yang juga dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian menunjukkan bahwa produk media pembelajaran video animasi berbantuan aplikasi canva layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci : Pengembangan, Medi Pembelajaran, Video Animasi, Aplikasi Canva

**DEVELOPMENT OF ANIMATED VIDEO LEARNING MEDIA
ASSISTED BY CANVA APPLICATION ON LIVING WITH PANCASILA
FOR GRADE IV STUDENTS OF SDN 62 PALEMBANG**

Alya Cristina (06131382126083)
06131382126083@student.unsri.ac.id

Supervisor : Bunda Harini, M.Pd.
harini.bunda@unsri.ac.id

Elementary School Teacher Education Study Program

ABSTRACT

This research aims to produce animated video learning media products assisted by the Canva application in the teaching and learning process of the material of symbols and precepts of Pancasila in class IV SDN 62 Palembang. Animated video learning media is developed using the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results of validation by three validators showed an average score of 95%, which was classified as very valid and suitable for use. Furthermore, the practicality trial was conducted by giving a response questionnaire to 21 fourth grade students, resulting in a score of 199, with a percentage of 95%, which was also categorized as very practical. Thus, it shows that the product of animated video learning media assisted by Canva application is feasible to use in the learning process.

Keyword : *Development, Learning Media, Video Animation, Canva Application*

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan pembangunan karakter dan kemajuan suatu bangsa, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pendidikan tidak hanya berperan sebagai proses menyalurkan pengetahuan, tetapi sebagai sarana pembentukan karakter dan nilai-nilai luhur bangsa. Selaras dengan pendapat Sanjaya (2022), Pendidikan nasional berperan mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Hal ini menegaskan bahwa pendidikan memiliki peran strategis untuk membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas dengan mengimplementasikan peran tersebut dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan kegiatan kompleks yang melibatkan interaksi aktif antara siswa, pendidik, dan berbagai sumber belajar dalam upaya mengembangkan potensi individu secara menyeluruh. Siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, melainkan berperan aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan melalui pengalaman, refleksi, dan interaksi sosial. Proses pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dan multimedia dapat meningkatkan semangat belajar siswa lebih efektif dibandingkan dengan metode pembelajaran konkret. Selaras dengan pendapat Nugraha (2023), mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang melibatkan teknologi dan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konkret. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan oleh guru yaitu melalui pemanfaatan media pembelajaran. Media berfungsi sebagai sarana perantara yang mendukung efektivitas dan kelancaran proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan sarana yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membantu dalam penyampaian materi dari berbagai sumber belajar kepada peserta didik, baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, media pembelajaran juga menjadi komponen dalam proses pembelajaran yang efektif. Selaras dengan pendapat Arsyad (2021), media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Selain itu, media dapat digunakan untuk mengarah pada proses pembelajaran yaitu media video animasi.

Video animasi sebagai salah satu bentuk seni visual yang paling menarik dan inovatif dalam dunia hiburan modern. Melalui proses penciptaan gambar bergerak yang dihasilkan secara digital atau manual, animasi mampu menghidupkan karakter, cerita, dan konsep yang tidak mungkin terwujud dalam film biasa. Selaras dengan pendapat Kusuma (2023), mengemukakan bahwa video animasi pembelajaran dapat mengintegrasikan berbagai elemen multimedia seperti gambar, suara, dan teks dalam satu kesatuan yang utuh. Video animasi juga dapat dicetak menjadi poster atau digunakan sebagai file digital di perangkat. Lingkungan belajar yang lebih menarik dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang kompleks. Sebagai contoh, video animasi yang dibuat melalui aplikasi canva dapat digunakan untuk membuat pelajaran di Sekolah Dasar lebih menarik.

Aplikasi canva berbasis online yang menawarkan desain dalam bentuk template serta berbagai fitur menarik. Aplikasi ini sangat cocok bagi mereka yang ingin mengembangkan tampilan/layout perpustakaan secara visual, sehingga meningkatkan efisiensi pekerjaan di perpustakaan. Salah satu keunggulan canva adalah semua hasil proyek yang telah dibuat, seperti banner, poster, sertifikat, dan slide presentasi, dapat diakses dari mana saja, karena semua data disimpan dalam akun pengguna masing-masing. Menurut Putri (2023) menunjukkan bahwa penggunaan canva dalam

pembuatan media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas visual dan efektivitas penyampaian materi. Kemudahan penggunaan dan berbagai fitur yang ditawarkan canva memungkinkan guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Melalui pemahaman terhadap media video animasi yang dikembangkan dengan bantuan aplikasi canva, proses pembelajaran dapat disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Penggunaan video animasi ini mampu meningkatkan minat belajar siswa, khususnya dalam memahami materi tentang simbol dan sila-sila dalam Pancasila. Tampilan visual yang atraktif serta penyajian materi yang dinamis melalui animasi memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam mengingat serta menghubungkan konsep-konsep yang diajarkan dengan kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan observasi dan wawancara awal di kelas IV SDN 62 Palembang, diperoleh informasi bahwa pada mata pelajaran PPKn (Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan) di SDN 62 Palembang proses pembelajaran cukup aktif, tetapi masih menghadapi beberapa masalah. Guru masih menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran konkret seperti kartu nilai-nilai pancasila yaitu dengan menjodohkan kartu untuk menyelesaikan dan menemukan jawaban dari pertanyaan yang diberikan. Siswa aktif dalam bermain media tetapi ada sebagian siswa yang tidak berpartisipasi aktif, hal ini berpengaruh terhadap hasil belajar siswa yang rendah. Materi pembelajaran ini berfokus pada simbol dan sila pancasila yang dapat ditemukan dan diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan sehari-hari. SDN 62 Palembang memiliki fasilitas yang memadai seperti listrik, wifi serta proyektor yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan media pembelajaran di sekolah tersebut dengan baik. Teknologi dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif, serta menyediakan akses ke sumber daya pendidikan yang lebih kaya dan bervariasi. Siswa yang diberi kesempatan untuk belajar melalui berbagai

media dan pendekatan yang bervariasi cenderung memiliki hasil belajar yang lebih baik.

Mengacu pada hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, maka kesimpulan yang didapat yaitu perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas agar dapat mempermudah guru dalam mengajar sehingga dapat menarik siswa di dalam kelas. Dengan menggunakan video animasi berbantuan aplikasi canva ini, diharapkan menambah minat dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran, karena video animasi ini dibuat dengan desain yang menarik.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti memiliki pendapat bahwa solusi alternatif yang dapat digunakan adalah membuat media pembelajaran video animasi. Penggunaan video animasi ini akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa serta menjadi solusi yang efektif untuk menciptakan suasana belajar di kelas. Berdasarkan masalah yang ada, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva pada *Hidup Dengan Pancasila* Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang ". Penelitian ini diharapkan dapat menjadi suatu inovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik, sehingga dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman terhadap materi.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana karakteristik media pembelajaran yang digunakan siswa Kelas IV SDN 62 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video animasi Berbantuan Aplikasi Canva *Hidup Dengan Pancasila* Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang?
3. Bagaimana kevalidan dan kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva *Hidup Dengan Pancasila* Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan karakteristik media pembelajaran yang digunakan peserta didik kelas IV SDN 62 Palembang?
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi Berbantuan Aplikasi Canva *Hidup Dengan Pancasila* Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang?
3. Untuk menguji kevalidan dan kepraktisan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Aplikasi Canva *Hidup Dengan Pancasila* Bagi Siswa Kelas IV SDN 62 Palembang?

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi simbol dan sila pancasila yang diajarkan oleh guru dengan menggunakan media pembelajaran hidup dengan pancasila

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan akan membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih efektif dengan membuat pengalaman belajar menarik dan menyenangkan.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pilihan media pembelajaran yang dapat digunakan di sekolah. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan dan membantu dalam pengembangan berbagai teknik dan bahan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Anugerah, R. (2023). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Sumatera Selatan Pada Kelas IV SD Negeri 41 Palembang.
- Arsyad, Azhar. (2021). *Media Pembelajaran Era Digital*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Diano, R. (2022). "Pendidikan dalam Era Digital: Pembelajaran Hibrid dan Jarak Jauh". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 11(4), 44-55.
- Dilla, W. P. (2023). *Analysis of Learning Media Needs in Elementary Schools in Palangka Raya. Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal*, 2(1), 24–29. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v2i1.7611>
- Dwistia, dkk. (2022). Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Education Journal: Penelitian Ibnu Rusyd*.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1.
- Fitri, F., & Ardipal, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6330–6338.
- Fitriani, L. (2019). "Pengaruh Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa". *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(2), 123-134.
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Powerpoint*. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291-299.
- Gustiani, S. (2019). *Research and Development (R&D) Method as a Model Design in Educational Research and its Alternatives. Holistics Journal*, 11(2).
- Hafizh Amrina Rosyada1, I. A. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Muatan Pelajaran Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN Pakintelan 02. 09(62293481).

- Handayani, S., & Prasetyo, B. (2022). Pengembangan Media Audio Dalam Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan Inovasi*, 15(2), 45-57.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394.
- Hariadi, Sutriyono. (2019). Best Praticce: Implementasi Media Pembelajaran Berbasis TIK Teks Wawancara Bahasa Berbasis *Blended Learning* Pada Siswa Kelas VII. Probolinggo: Buku-Buku. h.15.
- Hermawan, Dedi. (2023). Teknologi Pendidikan di Era Digital. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 5(2), 78-95.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Permendikbud No. 37 Tahun 2018 tentang Kurikulum PPKn.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. "Profil Pelajar Pancasila." Cerdas Berkarakter, 2022.
- Kurniawan, A., & Setianingsih, R. (2023). Multimedia Interaktif dan Transformasi Pendidikan Digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 18(3), 112-125.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat
- Kusuma, Indra. (2023). Efektivitas Video Animasi dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(1), 34-56.
- Maghfirah, A. (2021). Pengembangan Media Pebelajaran Monopoli pada Materi Sistem Pencernaan Manusia di SMA Negeri 1 Tapaktuan.
- Novitasari, R., & Rukmi, A. S. (2023). Pengembangan Media Kartu Gambar Berseri untuk Keterampilan Menulis Narasi Peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.
- Nugraha, Aditya. (2023). Implementasi Teknologi Multimedia dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(3), 23-45.
- Pabbajah, M., Dewi, D. A., & Susanti, N. (2022). Pendidikan dan Pembinaan Ideologi Pancasila untuk Siswa SD/MI Kelas III. Jakarta: Badan Pembinaan

Ideologi Pancasila dan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 37 Tahun 2018

Pratiwi, Sari. (2023). Analisis Pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(2), 56-78.

Putri, Anisa R. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Media Pembelajaran*, 8(2), 89-102.

Raharjo, T. (2021). "Karakteristik Pancasila dalam Perspektif Kebangsaan". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 15, No. 2, hal. 45-60.

Rahayu, D. (2020). "Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa". *Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(2), 70-80.

Rahmawati, Dina. (2023). Peran Animasi dalam Pembelajaran Modern. *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 5(1), 67-89.

Rhomadhoni, C. S., & Sulaikho, S. (2022). Validasi Media Pembelajaran iSpring Suite Berbasis Android pada Kisah Nabi Ibrahim. *Journal of Education and Management studies*, 4(6).

Romadhoni, AM (2024). Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Alat Belajar Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *Jurnal Gambar Pendidikan* , 4 (1), 1561-1569.

Rosyada, D., et al. (2021). Strategi Implementasi Media Pembelajaran Modern. Jakarta: Prenada Media Group.

Sanjaya, Wina. (2022). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.

Siddiq, Y. I., Sudarma, I. K., & Simamora, A. H. (2020). Pengembangan Animasi Dua Dimensi pada Pembelajaran Tematik untuk Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 49.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. h.244.

Sulistyowati, Erna. (2023). Implementasi Animasi dalam Pembelajaran SD. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(3), 45-67.

- Wahyudin, A. (2020). Model Pembelajaran *bleended Learning (Model Flipped Classroom)* Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Ips Pada Masa Pandemi Covid19. *Journal: Sudut Pandang*, 1(1), 1–23
- Widodo, A. (2020). "Karakteristik Pendidikan Kewarganegaraan". *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*.
- Widodo, Slamet. (2023). Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 12-34.
- Wiranto, H. (2020). Efektivitas Media Audio-Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar. *Jurnal Pendidikan Kontemporer*, 12(1), 23-36.
- Winataputra, U.S. (2021). *Teori Pendidikan Kewarganegaraan*. Jakarta: Universitas Terbuka.