



---

## **PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PROFIL PELAJAR PANCASILA UNTUK SISWA DI SEKOLAH DASAR**

**Siti Khadijah <sup>1</sup>, Siti Nur Sucia Ningsih <sup>2</sup>**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Al Maksu Langkat, Indonesia  
dhijah2004@gmail.com <sup>1</sup>, sitinursucianingsih@gmail.com <sup>2</sup>

**Abstrak :** Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media video animasi yang mengacu pada Profil Pelajar Pancasila guna mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa di jenjang sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa konten video animasi yang dihasilkan sangat bermanfaat dan valid untuk digunakan di kelas. Menurut uji efektivitas, keterlibatan dan hasil belajar siswa—terutama dalam berpikir kreatif—sangat ditingkatkan oleh media tersebut. Kekuatan video animasi terletak pada adaptabilitasnya, yang memungkinkan pembelajaran mandiri dan menumbuhkan lingkungan belajar yang menyenangkan. Hasilnya, media ini bekerja dengan baik untuk membantu implementasi Profil Pelajar Pancasila di sekolah dasar.

**Kata Kunci :** Video Animasi, Profil Pelajar Pancasila, Berpikir Kreatif, Sekolah Dasar, Media Pembelajaran

**Abstract :** *This study intends to generate animated video media based on the Pancasila Student Profile to increase elementary school students' creative thinking skills. The findings show that the animated video content that was created is very useful and valid for usage in classrooms. According to effectiveness tests, students' engagement and learning outcomes—particularly in creative thinking—are greatly enhanced by the media. The animated video's strength is its adaptability, which allows for self-directed learning and fosters a fun learning environment. As a result, this media works well to assist the Pancasila Student Profile's implementation in primary school.*

**.Keywords :** Animated Video, Pancasila Student Profile, Creative Thinking, Elementary School, Learning Media

### **PENDAHULUAN**

Program Profil Pelajar Pancasila memiliki peran penting dalam upaya mewujudkan cita-cita pendidikan nasional, yakni membangun generasi muda yang tidak hanya pintar dan cerdas tapi juga mempunyai sikap yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila. Melalui program ini, diharapkan siswa mampu mengintegrasikan aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mencerminkan kepribadian Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Rudiawan & Asmaroini, 2022. Wibiyanto (2021) menyoroti bahwa ketidakmampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi salah satu faktor penghambat utama dalam pencapaian dimensi berpikir kreatif siswa, yang merupakan salah satu aspek penting dalam profil Pancasila.

Selain itu, keberhasilan implementasi program ini sangat bergantung pada kebijakan dan komitmen dari pihak sekolah sebagai institusi pendidikan. Sekolah memiliki peran strategis dalam menetapkan kebijakan yang mendukung inovasi

pembelajaran, termasuk integrasi teknologi dan pengembangan kreativitas siswa. Dengan kebijakan yang tepat dan dukungan yang memadai, diharapkan proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan mampu menumbuhkan karakter serta kemampuan berpikir kreatif sesuai dengan nilai-nilai Pancasila (Ningtyas, 2021; Suryati, 2021). Oleh karena itu, kolaborasi antara pihak sekolah, guru, dan pemangku kebijakan menjadi kunci utama dalam memastikan bahwa implementasi Program Profil Pelajar Pancasila dapat berjalan dengan optimal dan menghasilkan generasi muda yang memiliki karakter dan kompetensi yang sesuai.

Media video animasi banyak digemari diberbagai golongan karena penggunaan animasi terdiri dari gambar, suara, dan teks. Dengan adanya video animasi dapat membantu pelajar dalam memahami pembelajaran. (Songkhro et al., 2022).

Dalam pembelajaran dengan video animasi, peserta didik tidak hanya dituntut untuk membuat video sendiri, tetapi juga dapat memanfaatkan video yang sudah tersedia atau memilih video animasi yang sesuai guna mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Profil tersebut bertujuan membentuk peserta didik Indonesia menjadi pembelajar sepanjang hayat yang mampu bersaing secara global, sekaligus berperilaku berdasarkan prinsip-prinsip nilai-nilai Pancasila. Dengan demikian, mereka tidak hanya memiliki kompetensi akademik yang memadai, tetapi juga karakter yang kokoh, mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman, dan berkontribusi positif terhadap masyarakat dan bangsa. Rusnaini dkk. (2021) menggarisbawahi bahwa pengintegrasian karakter dan kompetensi ke dalam profil peserta didik Pancasila melalui Kurikulum Mandiri merupakan basis utama dalam mencetak generasi penerus bangsa yang tidak hanya kompeten secara intelektual, tetapi juga sehat secara moral dan budaya.

Animasi membantu siswa memahami ide-ide sulit karena merupakan alat pembelajaran visual yang serbaguna dan menarik yang dapat menyajikan konten secara dinamis dan interaktif. Kedua, animasi memudahkan guru dalam menyajikan pelajaran, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tidak repetitif, dan pada akhirnya meningkatkan efektivitas proses. Ini hanyalah beberapa manfaat signifikan yang didapat dari penggunaan media animasi dalam proses pembelajaran, yang dapat mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara lebih efektif.

Selain itu, karena siswa merasa lebih terlibat dan terlibat dalam proses pembelajaran, penggunaan media animasi bisa meningkatkan *interest* peserta didik jadi belajar menjadi lebih efektif. Hal ini juga mendorong peningkatan hasil belajar, sikap positif, serta metode belajar siswa yang inovatif dan menyenangkan, yang secara tidak langsung berkontribusi pada rasa puas terhadap proses belajar dan pencapaian pribadi. Tidak kalah penting, media animasi berperan dalam meningkatkan prestasi akademik, sikap positif, dan pendekatan belajar peserta didik secara umum. Sari & Samawi (2017), Wahyuningsih (2015), serta Prasetya et al. (2021) menyatakan bahwa integrasi media animasi dalam pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif untuk memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengadopsi metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang merupakan kerangka kerja yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan produk atau instrumen pembelajaran. Terdiri dari lima fase utama:

1. Analisis: Mengidentifikasi kebutuhan, karakteristik peserta didik, serta masalah yang akan dipecahkan melalui pengembangan produk.
2. Perancangan (Design): Merancang konsep dan rancangan produk berdasarkan hasil analisis, termasuk isi, media, dan strategi pembelajaran.
3. Pengembangan (Development): Mewujudkan rancangan menjadi produk nyata, seperti media pembelajaran, modul, atau instrumen lain yang dibutuhkan.
4. Implementasi (Implementation): Melaksanakan pengujian produk kepada pengguna sasaran untuk melihat efektivitas dan kelayakannya.
5. Evaluasi (Evaluation): Melakukan penilaian terhadap efektivitas, kevalidan, dan kekurangan produk, serta melakukan revisi jika diperlukan.

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian ini diharapkan mampu menghasilkan produk yang relevan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta konteks pembelajaran.

Penggunaan model ADDIE dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila akan menghasilkan produk yang berkualitas dan efektif

dalam mendukung pembelajaran siswa di Sekolah Dasar. Penerapan model ini akan membantu dalam mengintegrasikan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila secara sistematis dan terstruktur dalam media pembelajaran. Proses pembuatan media video animasi untuk profil pelajar Pancasila di tingkat sekolah dasar melalui beberapa tahapan, yaitu: Analisis, meliputi kajian terhadap kurikulum, karakteristik peserta didik, dan kebutuhan pembelajaran; Perancangan, yang mencakup penyusunan alat ukur penelitian dan desain awal media video animasi; Pengembangan, yaitu tahap penyusunan modul ajar serta pembuatan media video animasi; Implementasi, melibatkan uji coba media kepada guru dan siswa, pelaksanaan produk yang telah dibuat, serta penilaian efektivitasnya; Evaluasi, dilakukan di setiap tahap guna memastikan media yang dihasilkan memenuhi standar kelayakan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada setiap tahapan pembelajaran, siswa yang terlibat dalam proses belajar menggunakan media video diberikan tes untuk mengevaluasi sejauh mana mereka mencerminkan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam hal kemampuan berpikir kreatif. Program pembelajaran ini ditujukan untuk siswa sekolah dasar dengan tujuan utama mengembangkan potensi berpikir kreatif secara maksimal. Setelah proses pembelajaran selesai, siswa kembali diuji guna mengetahui sejauh mana terjadi peningkatan dalam kemampuan tersebut. Hasil evaluasi dianalisis secara deskriptif untuk memperoleh gambaran yang komprehensif tentang perkembangan yang terjadi.

Temuan penelitian memperlihatkan bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas berpikir siswa. Media ini dinilai efektif karena sifatnya yang fleksibel—dapat diputar ulang kapan saja—sehingga memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan kecepatan masing-masing (Rochim, 2021).

Peserta didik yang belajar melalui media video diberi waktu untuk mempersiapkan diri, sehingga mereka dapat lebih siap dan berkonsentrasi saat proses pembelajaran berlangsung. Tingkat kesiapan belajar siswa sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran, sehingga peran guru dalam mengenali dan memahami kesiapan siswa menjadi hal yang krusial (Muskania, 2019).

Penggunaan media video dalam pembelajaran mampu membangkitkan semangat dan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar mereka (Pratiwi, 2021). Sementara itu, kemampuan berpikir kreatif membuka ruang bagi siswa untuk menyampaikan gagasan-gagasan yang unik dan orisinal, mendorong mereka dalam menciptakan ide-ide baru yang inovatif dan kreatif (Maryanto, 2021).

#### 1. Analisi (Analyze)

Merupakan langkah awal dalam proses penelitian ini. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap beberapa aspek penting, yaitu

##### a) Analisi kurikulum

Peneliti menganalisis isi, struktur, dan tujuan dari kurikulum yang berlaku di sekolah. Hal ini dilakukan agar kegiatan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan standar pendidikan nasional dan mampu mendukung pencapaian kompetensi yang diharapkan. Analisis ini meliputi identifikasi kompetensi dasar, indikator pencapaian pembelajaran, serta materi yang relevan. Dengan memahami isi kurikulum secara menyeluruh, peneliti dapat memastikan bahwa media dan metode yang digunakan sejalan dan mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

##### b) Analisi karakter peserta didik

Pada aspek ini, peneliti mempelajari karakteristik siswa, seperti tingkat kemampuan belajar, minat, motivasi, gaya belajar, serta latar belakang sosial dan budaya mereka. Informasi ini penting agar proses pembelajaran dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan potensi siswa, sehingga lebih efektif dan menarik. Misalnya, siswa sekolah dasar memiliki kebutuhan belajar yang berbeda dari siswa di tingkat yang lebih tinggi, sehingga pendekatan yang digunakan harus mempertimbangkan aspek perkembangan mereka, termasuk kemampuan berpikir kreatif dan daya tangkap mereka..

##### c) Analisis kebutuhan

Dalam aspek ini, peneliti mengidentifikasi kebutuhan nyata dari peserta didik dan situasi pembelajaran di lapangan. Melalui observasi, wawancara, atau studi pendahuluan, peneliti menilai apa saja tantangan dan peluang dalam proses belajar mengajar. Kebutuhan tersebut bisa berupa media yang menarik, metode yang interaktif, serta strategi yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif

siswa secara optimal. Dengan memahami kebutuhan ini, peneliti dapat merancang kegiatan pembelajaran yang relevan, inovatif, dan mampu memenuhi ekspektasi serta mengatasi hambatan yang dihadapi siswa.

2. Tahap Rancangan (Design)

a) Hasil rancangan media video animasi

Tabel Rancancangan media video animasi

Scene 1	Pembukaan: salam, doa, dan menyanyikan lagu pengantar pembelajaran
Scene 2	Penjelasan tentang capaian & tujuan pembelajaran serta contoh dari materi tersebut
Scene 3	Pembelajaran materi inti
Scene 4	Tanya jawab tentang materi yang sudah di ajarkan.
Scene 5	Kegiatan kelompok (Pembagian dan Penugasan)
Scene 6	Kesimpulan dan Penutup

3. Tahap pengembangan (Development)

a) Hasil rancangan modul ajar

Penyusunannya dilakukan secara terstruktur dan menyeluruh agar dapat berfungsi sebagai acuan utama bagi guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran.. Di dalam modul ajar, biasanya termuat komponen-komponen penting seperti tujuan pembelajaran, materi pokok, langkah-langkah kegiatan, penilaian, serta sumber belajar yang relevan. Dalam pengembangan media video animasi untuk jenjang sekolah dasar, penilaian dilakukan terhadap tiga aspek, yaitu aspek isi, konstruksi, dan bahasa. Modul ajar disusun dengan mencantumkan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, aktivitas pembelajaran, serta asesmen/penilaian.

***PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PROFIL  
PELAJAR PANCASILA UNTUK SISWA DI SEKOLAH DASAR***

Dalam penelitian ini, peneliti merancang satu modul ajar yang digunakan untuk satu kali pertemuan. Data validitas modul diperoleh melalui penilaian oleh validator. Hasil penilaian menunjukkan bahwa pada aspek isi diperoleh skor sebesar 79,16%, aspek konstruksi memperoleh nilai 83,33% (masuk dalam kategori sangat valid), dan aspek bahasa mendapatkan skor sebesar 75%. Dengan demikian, rata-rata keseluruhan dari ketiga aspek tersebut adalah 75%, yang dikategorikan sebagai valid.

b) Hasil rancangan desain media video animasi

1) Bagian awal : Pembukaan Video



Bagian Awal Video

2) Bagian pembukaan.



Bagian Pembukaan

3) Penyampain Materi Pembelajaran



Penyampaian Materi Pembelajara

c) Validitas Media Video Animasi

Proses validasi media video animasi yang menampilkan profil pelajar Pancasila di tingkat sekolah dasar dilakukan oleh empat orang validator, sehingga menghasilkan data yang valid. Penilaian terhadap media tersebut dilakukan melalui lembar evaluasi yang telah disusun sebelumnya dan kemudian diisi oleh keempat validator yang bersangkutan.

Hasil validitas media video animasi dari para ahli

Aspek	Aspek			Kategori
	Materi	Penyajian	Bahasa	
I	82%	-	-	Sangat Valid
II	82%	-	-	Sangat Valid
III	-	81%	-	Sangat Valid
IV	-	-	81%	Sangat Valid
Rata-rata	81,70%			Sangat Valid

4. Tahap pengembangan (Implementasi)

a) Data praktikalitas

Hasil data praktikalitas

NO	Aspek	Praktisi		Kategori
		Guru	Siswa	
1	Kemudahan penggunaan media	85%	85%	Sangat Praktis
2	Waktu	90%	90%	Sangat Praktis
3	Kegunaan media	88,75%	88,75%	Sangat Praktis

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS PROFIL  
PELAJAR PANCASILA UNTUK SISWA DI SEKOLAH DASAR**

	Rata-Rata	87,92%	87,92%	Sangat Praktis
--	-----------	--------	--------	----------------

Berdasarkan data pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil uji praktikalitas media video animasi yang dikembangkan—melalui lembar praktisi guru dan respons peserta didik—menunjukkan nilai rata-rata sebesar 87,92%. Penilaian ini mengacu pada kriteria praktikalitas menurut Riduwan (2015). Secara rinci, hasil uji pada indikator 1 memperoleh skor 85%, indikator 2 sebesar 90%, dan indikator 3 sebesar 88,75%, yang semuanya termasuk dalam kategori sangat praktis. Hasil penilaian dari guru juga menunjukkan tren serupa, dengan skor masing-masing indikator yaitu 85% (indikator 1), 90% (indikator 2), dan 88,75% (indikator 3), yang juga dikategorikan sebagai sangat praktis.

b) Data Efektifitas

Table 4. 1 minat efektifitas peserta didik

Indikator	Nilai Rata- Rata	Kategori
I	87,25	Sangat Efektif
II	90,44	Sangat Efektif
II	86,76	Sangat Efektif
IV	88,97	Sangat Efektif
Rata-Rata	88,36%	Sangat Efektif

Berdasarkan tabel di atas, hasil penilaian efektivitas media video animasi profil pelajar Pancasila pada jenjang sekolah dasar menunjukkan skor rata-rata sebesar 83,36% pada setiap indikator, yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Selain itu, tingkat efektivitas juga diukur melalui hasil tes yang dilakukan dengan pernyataan tertulis. Hasilnya menunjukkan rata-rata sebesar 88,36%, yang juga berada dalam kategori sangat efektif.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran berbasis Profil Pelajar Pancasila pada jenjang sekolah dasar terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik. Media ini memfasilitasi pembelajaran mandiri, meningkatkan kesiapan serta minat belajar siswa, dan mendorong munculnya gagasan-gagasan yang orisinal dan inovatif. Model pengembangan ADDIE terbukti mampu menghasilkan media pembelajaran yang sistematis serta selaras dengan nilai-nilai dalam P3. Hasil pengembangan menunjukkan bahwa media video animasi yang dirancang dengan pendekatan ADDIE layak diujicobakan dan ditayangkan dalam proses pembelajaran di kelas.

- **Untuk Guru:** Diharapkan dapat lebih proaktif dalam menggunakan media video animasi untuk meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa selama pembelajaran berlangsung.
- **Untuk Sekolah:** Perlu memberikan dukungan dalam pengembangan serta pemanfaatan media berbasis teknologi sebagai upaya optimalisasi implementasi Profil Pelajar Pancasila.
- **Untuk Peneliti Selanjutnya:** Disarankan untuk mengembangkan media serupa yang berfokus pada dimensi lain dalam Profil Pelajar Pancasila atau diterapkan pada jenjang pendidikan berbeda, guna memperluas cakupan inovasi dalam pendidikan karakter.

## **REFERENSI**

- Sari, R., Sela, D. P., Sutriyanti, I. R. P., Cahyani, O. G., Jayantari, R. A. D., Putri, S. A., & Akbar, S. D. (2024). *Penguatan Profil Guru Pancasila melalui Mata Kuliah Etika dan Profesionalisme Guru*. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 2(2), 226-234.
- Wibiyanto, F. S., & Muhibbin, A. (2021). *Analisis faktor pendukung dan penghambat pembentukan profil pelajar pancasila di sekolah* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Songkhro, J., Dequña, L.S., Dominguez, R.R., & Khathayut, P. (2022). *Efektivitas penggunaan video animasi melalui Google Sites dalam meningkatkan sosial*

- budaya negara-negara penutur asli bahasa Inggris. Education Quarterly Reviews*, 5 (2).
- Ningtyas, R. K. (2021). *Konsepsi Guru Sekolah Dasar Tentang Profil Pelajar Pancasila. (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).*
- Suryati, S. (2021). *Pengembangan Kualitas Sumber Daya Guru dan Karyawan Melalui Penerapan Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Revitalisasi Profil Pelajar Pancasila. Journal on Education*, 4(1), 182-196.
- Rochim, A., Herawati, T., & Nurwiani, N. (2021). *Deskripsi Pembelajaran Matematika Berbantuan Video Geogebra dan Pemahaman Matematis Siswa pada Materi Fungsi Kuadrat. Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10 (2), 269-280.
- Muskania, R. T., Badariah, S., & Mansur, M. (2019). *Pembelajaran Tematik Menggunakan Media Video Scribe pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Elementary: Islamic Teacher Journal*, 7(1), 75-86
- Pratiwi, N., & Aslam, A. (2021). *Pengaruh Model Pembelajaran Picture And Picture terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa di Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 3697-3703.
- Maryanto, N. R., & Siswanto, R. D. (2021). *Analisis Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis Ditinjau dari Gaya Kognitif dan Gender. ANARGYA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1), 109-118.
- Arania. (2021). *Penggunaan Media Animasi pada Pembelajaran IPA Kelas IV Semester 2*
- SDN Sukawangi Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local., 2012, 7–37. Arisanti, D.A. K.