

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS
PLATFORM ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PKN
KELAS V MIN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

FAHRI YANTI
NIM.210209080

Mahasiswa Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
BANDA ACEH
2025 M/ 1447 H**

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLATFORM
ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PKN
KELAS V MIN ACEH BESAR**

SKRIPSI

Telah Disetujui dan Diajukan Pada Sidang Munaqasyah Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

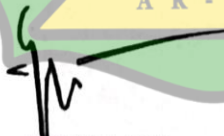
FAHRI YANTI
NIM. 210209080

Mahasiswi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah


Irwandi S.Pd.I., M.A.
NIP. 197309232007011017


Yuni Setu Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO ANIMASI BERBASIS PLATFORM ANIMAKER PADA PEMBELAJARAN PKN KELAS V MIN ACEH BESAR

SKRIPSI

Telah Diuji dan Dipertahankan di Depan Tim Penguji Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/ Tanggal

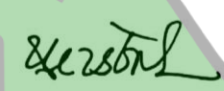
Selasa, 19 Agustus 2025
25 Safar 1447

Tim Penguji Munaqasyah Skripsi

Ketua,

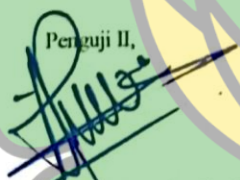
Penguji I,


Irwanji, S.Pd.I., M.A.
NIP. 197309232007011017


Misbahul Jannah, M.Pd, Ph. D
NIP. 198203042005012004

Penguji II,

Penguji III,


Azmil Hasan Lubis, M. Pd.
NIP. 199306242020121016


Zikra Hayati, S.Pd. I., M.Pd.
NIP. 198410012015032005

Mengetahui,

Dean Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh



Prof. Saifur Matuk, S. Ag., M.A., M.Ed., Ph.D.
NIP. 19701021997031003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahri Yanti
NIM : 210209080
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platform Animaker
Pada Pembelajaran PKN Kelas V MIN Aceh Besar

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

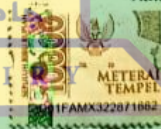
Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dipertanggungjawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 30 Juni 2025
Yang Menyatakan,

امعة الرانيري

AR - RAN



Fahri Yanti
NIM. 210209080

ABSTRAK

Nama : Fahri Yanti
NIM : 210209080
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platform Animaker Pada Pembelajaran PKN MIN Kelas V MIN Aceh Besar
Pembimbing : Irwandi, S.Pd.I., M.A.
Kata kunci : Media Video Animasi, Animaker, dan Pembelajaran PKN

Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar, yang berdampak pada peserta didik merasa bosan dan kesulitan dalam memahami pembelajaran PKN, khususnya dalam materi membiasakan perilaku pancasila dalam kehidupan sehari-hari'. Rumusan masalah penelitian ini, adalah : (1) bagaimana desain media video animasi berbasis platform Animaker; (2) bagaimana kelayakan media video animasi berbasis platform animaker; (3) bagaimana kepraktisan media video animasi berbasis platform animaker. Tujuan penelitian ini, adalah : (1) untuk mendesain media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN kelas V; (2) untuk menilai kelayakan media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN kelas V; dan (3) untuk menilai kepraktisan peserta didik terhadap media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN. Penelitian ini menggunakan metode *Research and development* (R&D), dengan model pengembangan Alessi dan Trollip, yang terdiri atas 3 tahapan, yaitu: (1) Perencanaan (*Planning*); (2) Perancangan (*Design*); (3) Pengembangan (*Development*). Subjek penelitian ini terdiri atas 5 orang validator, yang mana 3 validator ahli media dan 2 validator ahli materi serta 20 peserta didik kelas V. Instrumen penelitian ini, adalah : (1) lembar validasi ahli materi ; (2) lembar validasi ahli media ; (3) lembar kepraktisan peserta didik. Analisis penelitian ini, adalah : (1) lembar validasi ahli (2) angket kepraktisan peserta didik. Hasil penelitiannya adalah: (1) media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN dinyatakan “Sangat Layak” berdasarkan validasi ahli media dengan persentase 88 %, (2) hasil validasi oleh ahli materi memperoleh persentase 98,6 % dengan kriteria “ Sangat Layak”. (3) hasil kepraktisan peserta didik terhadap media video animasi berbasis platform Animaker yang dikembangkan memperoleh persentase 85,42 % dengan kriteria “Sangat Praktis”. Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa media video animasi berbasis platform Animaker layak dan praktis digunakan sebagai media pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Dengan menyebut nama Allah SWT, yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, segala puji dan syukur penulis panjatkan atas rahmat dan karunia -Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Platform Animaker Pada Pembelajaran PKN Kelas V MIN Aceh Besar” dengan lancar. Shalawat serta salam tidak lupa tercurahkan kepada Baginda Nabi Muhammad shalallahu Alaihi Wassallam, kepada keluarganya serta sahabat-sahabatnya, yang mana oleh Beliau telah membawa kita dari alam kegelapa ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan sekarang ini.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan ucapan terimakasih kepada berbagai pihak yang telah membantu penulis dalam proses penyelesaian skripsi untuk memperoleh gelar sarjana (S1) . Adapun ucapan terimakasih penulis ucapkan kepada :

1. Kepada yang teristimewa, ayahanda Zulyani dan Ibunda Yusnidar yang selalu memberikan doa, dukungan dan cinta yang tulus tanpa henti. Terimakasih atas segala pengorbanan dan semangat yang tiada tara, serta keluarga tercinta yang telah memberikan kasih sayang, dukungan dan motivasi kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Mujiburrahman, M.Ag. Selaku rektor Universitas Islam Negeri Ar-raniry, wakil rektor serta seluruh jajaran dan staf-stafnya atas dukungan dan fasilitas yang telah diberikan selama masa studi.
3. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., selaku ketua prodi PGMI serta para staf prodi PGMI yang memberi arahan dan membantu dalam administrasi.
4. Bapak Irwandi, S.Pd.I, M.A. Selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi dari awal hingga selesainya skripsi.

5. Bapak Mulia, S.Ag., M.Ed , Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed., Aljuhra, S. sos.I.,M.S., Baihaqi, M.T., serta Ibu Fathiah, M. Eng. Selaku validator yang telah bersedia memberi saran dan masukkan dalam penilaian kelayakan media yang peneliti kembangkan dalam penulisan skripsi ini.
6. Kepala MIN 23 Aceh Besar beserta dewan guru dan peserta didik kelas V MIN 23 Aceh Besar yang telah ikut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
7. kepada teman-teman seperjuangan yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan motivasi, dukungan dan semangat kepada penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Kesempurnaan hanya milik Allah, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharaokan kritik dan saran yang dapat membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca serta menjadi inspirasi bagi mahasiswa lain yang tengah menyusun karya ilmiah.

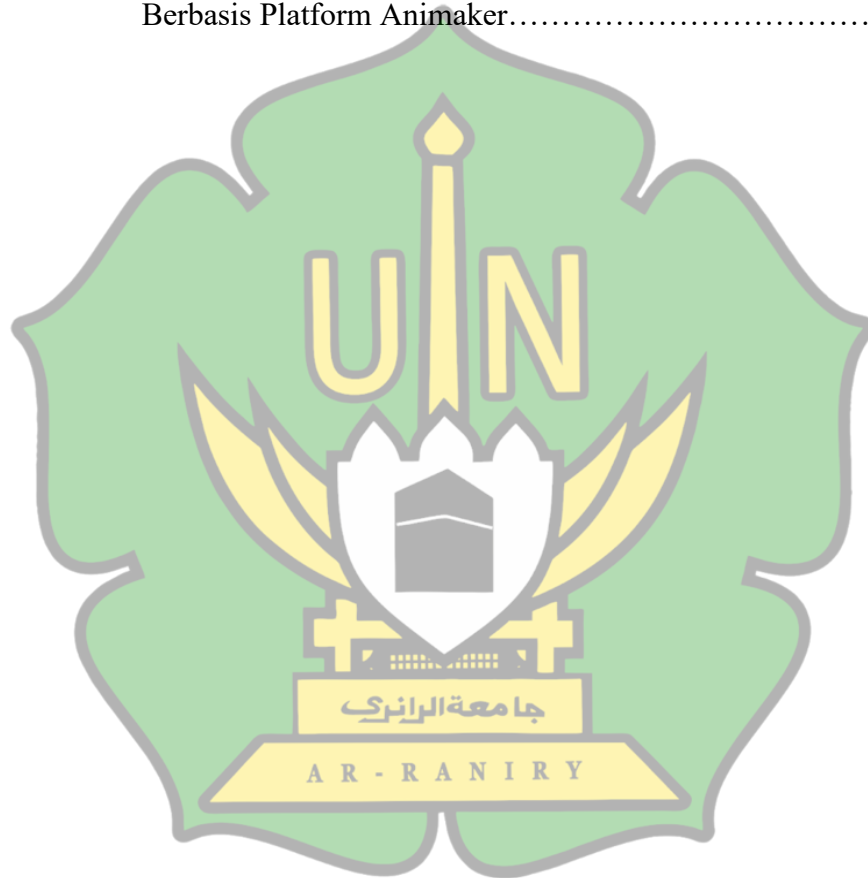


Banda Aceh, 15 Juli 2025
Penulis,

Fahri Yanti

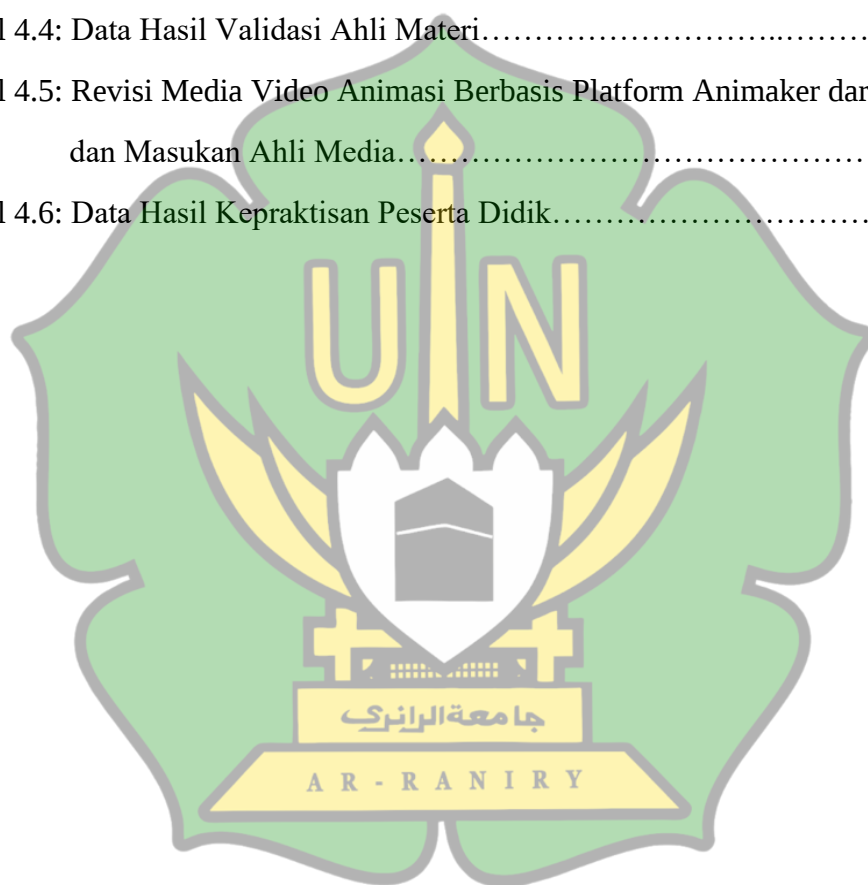
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Lambang Pancasila.....	14
Gambar 3.1	: Alur Penelitian Alessi dan Trollip.....	17
Gambar 4.1	: Grafik Hasil Penilaian Ahli Media Terhadap Video Animasi Berbasis Platform Animaker.....	40
Gambar 4.2	: Grafik Hasil Penilaian Ahli Materi Terhadap Video Animasi Berbasis Platform Animaker.....	44



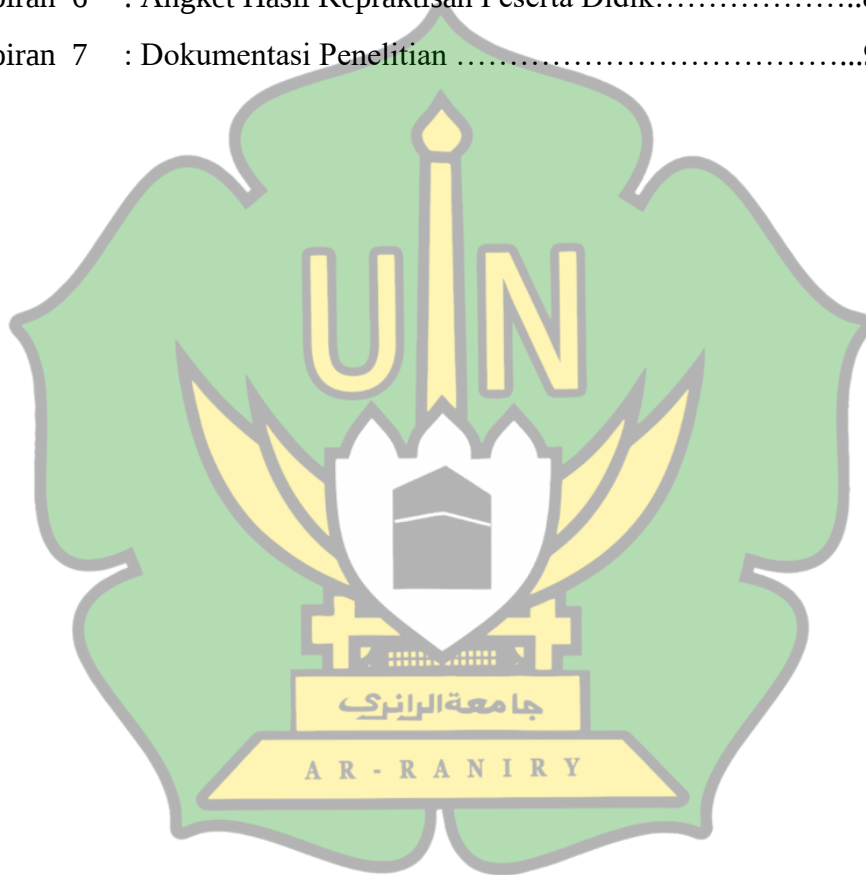
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1: Kriteria Kelayakan.....	21
Tabel 3.3: Kriteria Kepraktisan Peserta Didik.....	22
Tabel 4.1: Rancangan Video Animasi Berbasis Platform Animaker	26
Tabel 4.2: Media Video Animasi Berbasis Platform Animaker.....	29
Tabel 4.3: Data Hasil Validasi Ahli Media.....	38
Tabel 4.4: Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	42
Tabel 4.5: Revisi Media Video Animasi Berbasis Platform Animaker dari Saran dan Masukan Ahli Media.....	45
Tabel 4.6: Data Hasil Kepraktisan Peserta Didik.....	50



DAFTAR LAMPIRAN

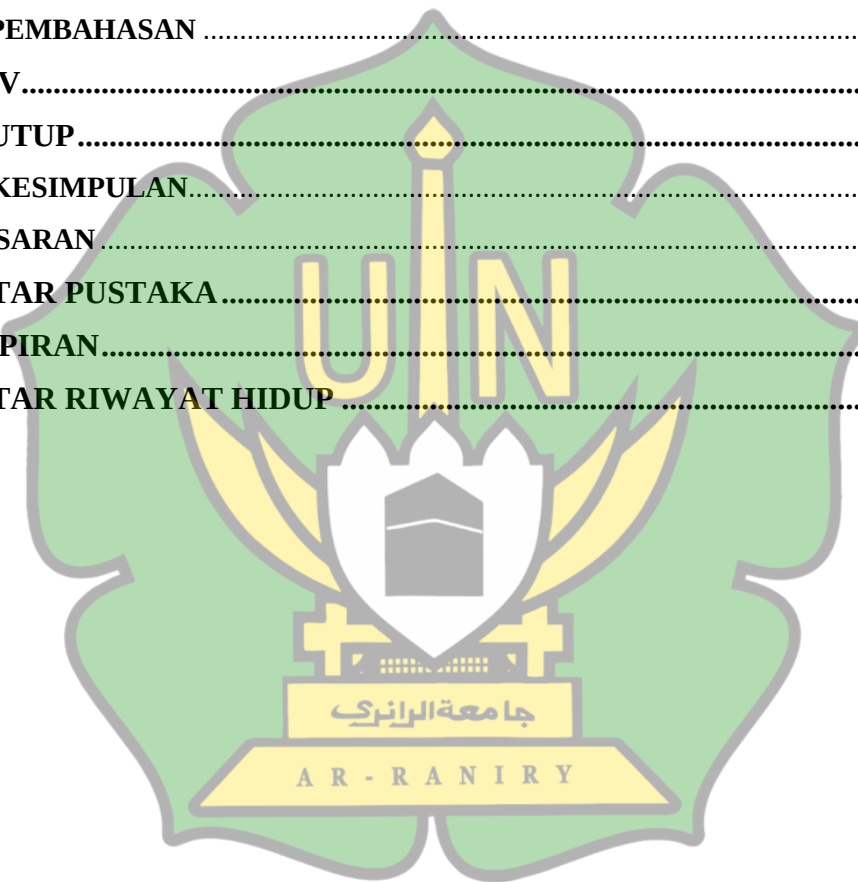
Lampiran 1	: Surat Keputusan Skripsi.....	62
Lampiran 2	: Surat Penelitian.....	63
Lampiran 3	: Surat Telah Melakukan Penelitian.....	64
Lampiran 4	: Angket Hasil Validasi Ahli Materi.....	65
Lampiran 5	: Angket Hasil Validasi Ahli Media.....	74
Lampiran 6	: Angket Hasil Kepraktisan Peserta Didik.....	88
Lampiran 7	: Dokumentasi Penelitian	99



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
DAFTAR ISI.....	x
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
E. Definisi Operasional.....	6
BAB II	8
LANDASAN TEORI.....	8
A. Pengertian Media Pembelajaran	8
1. Video Animasi	8
1. Kelebihan dan Kekurangan Video Animasi	9
C. Animaker	10
1. Pengertian Animaker.....	10
2. Kelebihan dan Kekurangan Animaker	11
D. Pembelajaran PKN	12
1. Membiasakan Perilaku Pancasila.....	12
BAB III.....	16
METODOLOGI PENELITIAN	16
A. Jenis Penelitian.....	16
B. Langkah-langkah Penelitian	17
C. Waktu, Tempat dan Subjek Penelitian	19

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	19
1. Angket.....	19
E. Teknik Analisis Data	20
1. Lembar Validasi Ahli.....	20
2. Angket Kepraktisan Peserta Didik.....	21
BAB IV	23
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23
A. Hasil Penelitian.....	23
B. PEMBAHASAN	49
BAB V.....	54
PENUTUP.....	54
A. KESIMPULAN.....	54
B. SARAN	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	59
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	97



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki peran strategis dalam membentuk karakter peserta didik yang berlandaskan nilai-nilai pancasila, demokrasi, serta kesadaran berbangsa dan bernegara. Pembelajaran PPKn diharapkan berlangsung menarik, kontekstual interaktif serta mampu menumbuhkan sikap aktif dan mandiri pada peserta didik serta relevan dengan perkembangan teknologi. Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi, pembelajaran PKN sering dianggap membosankan oleh peserta didik. Hal ini disebabkan karena media pembelajaran yang digunakan oleh guru bersifat konvensional, seperti ceramah dan membaca buku teks tanpa disertai media yang menarik. Akibatnya, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami makna materi yang diajarkan proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, sehingga dilakukan kegiatan belajar mengajar di kelas adalah komunikasi tersendiri, yaitu tempat di mana peserta didik dan guru bertukar ide dan gagasan melalui cerita, contoh teladan dan lingkungan. Selain hal tersebut, banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar PKN terutama dalam memahami konsep abstrak dalam pembelajaran PKN.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, pada saat pembelajaran berlangsung penggunaan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar masih minim, dikarenakan keterbatasan waktu dalam mengembangkan media. Faktor- faktor tersebut menyebabkan pemanfaatan media belum optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Jadi, Kondisi ini berdampak pada kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang di sampaikan dan kurangnya minat belajar peserta didik pada materi yang di ajarkan.

Berdasarkan analisis kebutuhan, peserta didik kelas V memiliki gaya belajar yang beragam, baik visual, auditori, maupun kinestetik. Mayoritas peserta didik lebih mudah memahami materi melalui tampilan visual yang menarik dan interaktif. Dari sisi sarana dan prasarana, sekolah telah memiliki perangkat seperti proyektor dan komputer, meskipun penggunaannya belum optimal. Selain itu, peserta didik pada era digital sudah terbiasa dengan teknologi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berupa video animasi sangat sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik. Oleh karena itu untuk mengimplementasikan keefektifan belajar, situasi belajar mengajar sangat di butuhkan pada penggunaan media yang tepat pada saat pembelajaran. Dengan hal tersebut maka sebagai seorang guru harus bisa mengeksplor media seinovatif dan sekreatif mungkin. Guru setidaknya tahu bagaimana menghadapi teknologi dan media yang dapat mendukung pembelajaran di kelas untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di harapkan.¹

Dari analisis masalah dan analisis kebutuhan diatas, sekolah dan peserta didik mendukung adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Peserta didik memiliki motivasi tinggi untuk belajar yang lebih modern. Sedangkan sekolah memiliki sarana dasar untuk menampilkan media animasi. Potensi ini dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih praktis, menarik dan menyenangkan. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, maka peneliti memandang penting untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN kelas V MIN 23 Aceh Besar. Melalui media ini, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan minat dan membantu peserta didik dalam memahami materi dalam pembelajaran PKN terutama materi “Membiasakan Perilaku Pancasila”.

¹ Sayyidatul Munnah. *Analisis Pembelajaran Video Terhadap Peningkatan Hasil Pendidikan Kewarganegaraan Siswa di SDN Kadilangu 1*, 2023. hal, 1-2, diakses pada tanggal 29 Juli 2024.

Media Animaker adalah media aplikasi pembuatan video animasi yang di dalamnya dapat membuat video yang inovatif, kreatif dan menarik, animaker digunakan untuk membuat video penjelasan, presentasi dan lainnya, dalam animaker sendiri terdapat alat-alat yang digunakan untuk mempercantik video. Menurut pendapat Munawar animaker merupakan inovasi yang dikembangkan untuk dijadikan sebagai alternatif pembuatan media pembelajaran.² Media pembelajaran berbasis animaker ini adalah media yang mudah diakses hanya melalui website saja. Media berbasis animaker ini adalah media yang menarik di mana di dalam video tersebut terdapat gambar yang bergerak, background yang menarik, transisi, suara dan banyak lagi hal lainnya yang dapat menarik perhatian peserta didik. Animaker memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran yang rumit namun dikemas menarik, sehingga bisa dipahami oleh peserta didik. Animaker menjadi pilihan para pendidik sebagai media pembelajaran yang efektif, praktis dan menyenangkan bagi peserta didik.

Seiring dengan kemajuan teknologi, telah tersedia berbagai platform digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Salah satu platform yang inovatif dan potensial adalah Animaker, yaitu aplikasi berbasis web yang memungkinkan guru membuat video animasi pembelajaran yang interaktif, praktis dan mudah dipahami. Animaker menawarkan berbagai fitur seperti karakter animasi, latar belakang, suara, serta efek visual yang dapat memperkuat penyampaian materi.

Adapun penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Siti Fadlina Ningrum dan Sutarni dengan judul “Pengembangan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca di kelas III sekolah dasar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker, serta untuk mengetahui kelayakan media video animasi dengan menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca. Hasil penelitian

² Rahma Fajrianti, Septi Fitri Maulana. Pengaruh Penggunaan Media Animaker terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran IPS di Sekolah Dasar, *Jurnal Basicedu* . 2022. hal, 6632.

ini menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan adalah dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan afektif serta mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dan mudah memahami materi, sehingga media ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu sama-sama menggunakan media video animasi berbasis Animaker. Namun, perbedaannya terletak pada cakupan penelitian. Penelitian yang peneliti lakukan hanya berfokus pada pengembangan media, uji kelayakan, dan kepraktisan peserta didik, sedangkan penelitian ini tidak hanya fokus pada mengembangkan media, uji kelayakan serta respon peserta didik tetapi penelitian ini juga melibatkan respon guru terhadap media yang dikembangkan.³ Penelitian selanjutnya, pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Animaker yang dikembangkan oleh Dilla Nurillah Lestari, dkk. dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan”. Pada penelitian ini menghasilkan produk yang sangat layak berdasarkan uji validasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa serta memperoleh kriteria “Sangat baik” berdasarkan uji coba pada peserta didik. Penelitian ini membuat proses pembelajaran yang lebih menarik, efektif dan efisien.⁴

Berdasarkan paparan diatas, diketahui bahwa kedua penelitian terdahulu sama-sama mengembangkan media video animasi berbasis platform Animaker, namun kedua penelitian tersebut mengembangkan pembelajaran yang berbeda. Temuan dari kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi berbasis platform Animaker memperoleh kriteria layak dan praktis

³ Siti Fadlina Ningrum, Sutarni, 2023 “Pengembangan media video animasi dengna menggunakan aplikasi Animaker pada pembelajaran tema cuaca di kelas III sekolah dasar” *Jurnal Penelitian Multidisiplin Ilmu* Vol .2. No 2. Diambil dari <https://melatijournal.com/index.php/Metta/article/view/412>.

⁴ Dilla Nurillah Lestari, Irvan Permana, Ratih Purnamasari, 2023 “ Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animaker pada Pembelajaran Tema 8 Subtema Perubahan Lingkungan ” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. Vol. 6. No. 2. Diambil dari <http://journal.stkip-andi-matappa.ac.id/index.php/dikdas>

jika dijadikan sebagai media pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, karena belum ada yang secara khusus mengembangkan materi pembelajaran PKN berbasis platform Animaker. Maka, peneliti ingin mengembangkan pembelajaran PKN materi “Membiasakan perilaku pancasila” berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana desain media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN dengan menarik?
2. Bagaimana kelayakan media video animasi berbasis Animaker pada pembelajaran PKN kelas V ?
3. Bagaimana respon peserta didik terhadap media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN kelas V?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mendesain media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN kelas V.
2. Untuk menilai kelayakan media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN
3. Untuk menilai kepraktisan peserta didik terhadap media video animasi berbasis platform Animaker pada pembelajaran PKN kelas V

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dirumuskan, maka manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi:

1. Bagi Sekolah

- a. Suatu penelitian yang positif untuk dalam meningkatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya dalam media pembelajaran. Demikian juga menjadi referensi atau rujukan yang bermanfaat bagi kemajuan perkembangan ilmu pendidikan di masa yang akan datang.
- b. Hasil penelitian ini dapat menjadi sarana tambahan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis platform Animaker.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan pemahaman dan menarik perhatian terhadap materi pembelajaran PKN,
- b. Media video animasi ini diharapkan dapat membantu peserta didik memahami materi secara mudah dan lebih menyenangkan melalui media video animasi sebagai media visual dan interaktif.

E. Definisi Operasional

1. Video Animasi Berbasis Animaker

Animaker adalah sebuah platform berbasis web atau aplikasi yang digunakan untuk membuat video animasi dengan mudah tanpa harus memiliki keahlian khusus dalam desain grafis atau animasi. Video animasi berbasis animaker ini dilengkapi dengan penjelasan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran serta materi yang akan disampaikan. Di dalam video animasi berbasis Animaker ini berisi narasi, dan alur cerita yang dapat menarik perhatian peserta didik dan membantu peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan.⁵

⁵ Ni Luh Priyantini. Video Animasi dalam Pembelajaran IPA Materi Perubahan Suhuweb dan Wujud Benda, *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, Vol 4, No. 2, Tahun 2021, h.282

2. Pembelajaran PKN

Pembelajaran PKN adalah kegiatan belajar mengajar yang memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang pengetahuan kewarganegaraan, nilai-nilai Pancasila UUD 1945 serta pentingnya bersikap baik. Pada pembelajaran PKN kelas V tema Pancasila dalam kehidupan ku materi “Membiasakan perilaku pancasila dalam kehidupan sehari-hari”.⁶



⁶ Aldiri Heri Bertus, Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi, (*Skripsi*, 2024), h. 34