

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS GAME EDUKATIF
“AYO GOTONG ROYONG” PADA MATERI KERJA SAMA DALAM
KEBERAGAMAN SISWA KELAS 1 SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PGSD



OLEH:

WULAN ANGGRAINI
NPM: 22.1.40.60.210

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Oleh:

WULAN ANGGRAINI

NPM: 22.1.40.60.210

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS GAME EDUKATIF
“AYO GOTONG ROYONG” PADA MATERI KERJA SAMA DALAM
KEBERAGAMAN SISWA KELAS 1 SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri

Tanggal: 01 juni 2026

Pembimbing 1



Dr. JATMIKO, S.Pd, M.Pd,
NIDN. 0718068701

Pembimbing 2



Dr. AAN NURFAHRUDIANTO, M.Pd.
NIDN. 0724077901

Skripsi Oleh:

WULAN ANGGRAINI
NPM: 22.1.40.60.210

Judul:

**PENGEMBANGAN VIDEO ANIMASI BERBASIS GAME EDUKATIF
"AYO GOTONG ROYONG" PADA MATERI KERJA SAMA DALAM
KEBERAGAMAN SISWA KELAS 1 SDN LIRBOYO 2 KOTA KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi PGSD FKIP UN PGRI Kediri
Pada tanggal: **14 Juli 2026**

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

- | | |
|---------------|-------------------------------|
| 1. Ketua | : Dr. Jatmiko, S.Pd, M.Pd |
| 2. Penguji I | : Widi Wulansari, M.Pd |
| 3. Penguji II | : Dr.Aan Nurfahrudianto, M.Pd |



Mengetahui,
Dekan
FKIP

Dr. Agus Widodo, M. Pd
NIDN. 20024086901

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Wulan Anggraini
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. lahir : Blitar, 02 Juni 2004
NPM : 22.1.40.60.210
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/ S1 PGSD

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 26 juni 2026

Yang Menyatakan



Wulan Anggraini

NPM: 22.1.40.60.210

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Tidak semua keadaan dapat kita ubah sesuai keinginan. Ada saatnya hidup berjalan di luar kendali dan harapan. Pada titik itulah kita belajar menerima dengan lapang. Kita diajak untuk menata diri menjadi lebih kuat dan bijak. Karena ketika keadaan tak dapat diubah, perubahan terbaik dimulai dari dalam diri.”

(penulis)

“Jangan menyerah sebab keajaiban sering datang ketika kita hampir putus asa”
(QS Alkahfi :39)

PERSEMBAHAN

Dengan rasa Syukur, bahagia dan bangga penulis ucapkan terimakasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa, sumber segala kekuatan dan tempat bersandar terbaik, yang senantiasa melimpahkan rahmat, kemudahan, serta jalan di setiap kesulitan yang saya hadapi. Tanpa kehendak-Nya, perjalanan ini tidak akan sampai pada titik ini.
2. Kedua orang tua tercinta dan saudara perempuan saya, yang selalu hadir dengan doa yang tak pernah putus, kasih sayang yang tulus, serta dukungan dalam berbagai bentuk. Terima kasih atas setiap pengorbanan, kepercayaan, dan cinta yang menguatkan langkah saya hingga mampu bertahan dan terus melangkah.
3. Seseorang yang tak perlu disebutkan namanya, namun selalu ada di setiap keadaan. Terima kasih telah menjadi penguat saat lelah dan tetap bertahan di saat saya tidak baik-baik saja
4. Dan untuk diri saya sendiri, yang pernah berada di titik lelah, ragu, bahkan hampir menyerah, namun memilih untuk bangkit kembali. Terima kasih telah bertahan, berjuang, dan tidak berhenti hingga akhirnya sampai pada tahap ini. Semoga setiap langkah yang telah dilalui menjadi bagian dari perjalanan menuju masa depan yang lebih baik, serta membawa manfaat bagi diri sendiri dan orang lain

ABSTRAK

Wulan Anggraini : Pengembangan Video Animasi Berbasis Game Edukatif “Ayo Gotong Royong” Pada Materi Kerja Sama Dalam Keberagaman Siswa Kelas 1 Sdn Lirboyo 2 Kota Kediri, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2026.

Kata kunci: video animasi, game edukatif, kerja sama, keberagaman, Pendidikan Pancasila

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya kemampuan kerja sama peserta didik dalam keberagaman pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di sekolah dasar. Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, salah satunya melalui pengembangan video animasi berbasis game edukatif yang dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan serta mengetahui tingkat kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media video animasi berbasis game edukatif dalam meningkatkan kemampuan kerja sama dalam keberagaman pada peserta didik kelas I. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa kelas I SD Lirboyo 2. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan sebesar 96% berdasarkan ahli media dan 84% berdasarkan ahli materi dengan kategori sangat layak. Tingkat kepraktisan media memperoleh persentase sebesar 84% berdasarkan respon guru dan 97% berdasarkan respon siswa dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan melalui peningkatan kemampuan kerja sama peserta didik dari 38% menjadi 96%.

Media video animasi berbasis game edukatif yang dikembangkan dinyatakan valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila untuk meningkatkan kemampuan kerja sama dalam keberagaman pada peserta didik kelas I sekolah dasar.

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Meski melalui berbagai tantangan dalam proses penyusunannya, dedikasi dan upaya maksimal akhirnya membuahkan hasil dalam karya berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis Game Edukatif “Ayo Gotong Royong” Pada Materi Kerja Sama Dalam Keberagaman Siswa Kelas 1 Sdn Lirboyo 2 Kota Kediri ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Manajemen, pada Jurusan PGSD, FKIP UN PGRI Kediri. Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku Rektor UN PGRI Kediri, atas motivasi yang senantiasa diberikan kepada para mahasiswa.
2. Dr. Agus Widodo, M. Pd. selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menyelesaikan proposal ini.
3. Bagus Amirul Mukmin, M.Pd. selaku Ketua Program Studi pendidikan guru sekoah dasar atas dukungan moral serta bantuannya selama proses penyusunan proposal ini.
4. Dr. Jatmiko, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak membantu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan Skripsi ini.
5. Dr. Aan Nurfahrudianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak membantu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama proses penyusunan Skripsi ini.
6. Ibu Mustikawati, S. Pd selaku kepala sekolah SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang telah mengizinkan saya untuk melakukan penelitian.
7. Guru kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri yang telah memberikan informasi dan arahan terkait penelitian.
8. Ucapan terimakasih disampaikan kepada teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan
maka kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan. Semoga
proposal ini bermanfaat dan menjadi awal yang baik bagi penelitian skripsi

.

Kediri, 10 juli 2026



Wulan Anggraini
NPM: 2214060210

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI.....	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Identifikasi Masalah	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Landasan Teori	9
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	39
C. Kerangka Berpikir	42
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Pendekatan Pengembangan	45
B. Prosedur Pengembangan.....	46
C. Tempat dan Waktu Perancangan	52
D. Teknik Pengumpulan Data	54
E. Instrumen Penelitian.....	57
F. Teknik Analisis Data	61
G. Metode, uji coba dan validasi produk.....	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	66
A. Data Produk Hasil Pengembangan	66
B. Data Uji Coba	79
C. Analisis Data.....	86
D. Revisi Produk	90
E. Kajian Produk Akhir.....	92
BAB V PENUTUP.....	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu	39
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian.....	54
Tabel 3. 2 kisi kisi Intrumen Penelitian	57
Tabel 3. 3 Kisi Kisi Instrumen Ahli Materi	58
Tabel 3. 4 Kisi Kisi Instrumen Ahli Media.....	58
Tabel 3. 5 Kisi Kisi Intrumen Kepraktisan Guru	59
Tabel 3. 6 Intrumen Kepraktisan Siswa	59
Tabel 3. 7 Kisi Kisi Soal Evaluasi	60
Tabel 3. 8 Tabel Penskoran.....	62
Tabel 3. 9 Tingkat Kelayakan dan Revisi Produk.....	62
Tabel 3. 10 Tabel Penskoran.....	63
Tabel 3. 11 Kriteria kepraktisan.....	64
Tabel 4. 1 Analisis Kebutuhan Peserta Didik	68
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media	77
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Materi.....	78
Tabel 4. 4 Rekapitulasi Hasil Validasi Produk	79
Tabel 4. 5 Hasil Respon Guru terhadap Media	80
Tabel 4. 6 Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas	81
Tabel 4. 7 Hasil Respon Peserta Didik terhadap Media.....	83
Tabel 4. 8 Hasil Evaluasi Peserta Didik.....	85
Tabel 4. 9 hasil validasi media.....	87
Tabel 4. 10 hasil vallidasi materi	87
Tabel 4. 11 Hasil Analisis Kelayakan Media.....	87
Tabel 4. 12 Hasil Respon Guru	88
Tabel 4. 13 Hasil Respon Peserta Didik.....	88
Tabel 4. 14 Hasil Analisis Kepraktisan.....	89
Tabel 4. 15 Analisis Ketuntasan Belajar Peserta Didik	89
Tabel 4. 16 Revisi Produk.....	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1Kerangka Berpikir	44
Gambar 3. 1Tahapan pengembangan ADDIE	46
Gambar 4. 1 halaman pembuka.....	72
Gambar 4. 2 Petunjuk Penggunaan	73
Gambar 4. 3 Menu Utama.....	73
Gambar 4. 4 Capaian Pembelajaran	74
Gambar 4. 5 Peyampaian Materi.....	74
Gambar 4. 6 game edukatif	75
Gambar 4. 7 halaman penutup	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lembar Pengajuan Judul	107
Lampiran 2 Lembar Berita Acara Kemajuan Pembimbing.....	109
Lampiran 3 Surat Izin Melakukan Penelitian.....	111
Lampiran 4 Surat Telah Melakukan Penelitian.....	112
Lampiran 5 Surat Pemanfaatan Produk.....	113
Lampiran 6 Lembar Angket Kebutuhan Siswa	114
Lampiran 7 Hasil Analisis Angket Kebutuhan Siswa.....	115
Lampiran 8 Hasil Analisis Angket Guru.....	116
Lampiran 9 Lembar Validasi Materi.....	117
Lampiran 10 Lembar Validasi Media	121
Lampiran 11 Hasil Evaluasi Uji Coba Terbatas.....	125
Lampiran 12 Lembar Angket Respon Guru.....	126
Lampiran 13 Lembar Angket Respon Siswa	129
Lampiran 14 Lembar Soal Evaluasi.....	131
Lampiran 15 Hasil Soal Evaluasi.....	133
Lampiran 16 Perangkat Ajar Atau Modul Ajar	134
Lampiran 17 Buku Saku Media Pembelajaran.....	151
Lampiran 18 Dokumentasi.....	165
Lampiran 19 Hasil Plagiarisme	166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan kualitas sumber daya manusia, tidak hanya dari aspek kemampuan akademik, tetapi juga dalam membangun karakter yang positif dan berintegritas (Fauziah et al., 2025). Di tengah arus globalisasi serta kemajuan teknologi yang berlangsung dengan cepat, penyelenggaraan pendidikan tidak cukup hanya menekankan pada penguasaan ilmu pengetahuan. Pendidikan juga harus mampu menanamkan nilai-nilai sosial yang menjadi landasan bagi individu untuk berinteraksi, beradaptasi, dan berkontribusi secara baik dalam kehidupan bermasyarakat

Salah satu nilai karakter penting yang perlu ditanamkan pada siswa sekolah dasar adalah nilai kerja sama. Nilai kerja sama mencerminkan kemampuan individu untuk berinteraksi dengan orang lain dalam mencapai tujuan bersama, yang diwujudkan melalui sikap saling membantu, berbagi peran, dan bertanggung jawab dalam kelompok (Magdalena et al., 2024). Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, nilai kerja sama menjadi bagian penting karena berkaitan dengan pembentukan sikap gotong royong, toleransi, dan kebersamaan dalam kehidupan yang beragam. Oleh karena itu, penanaman nilai kerja sama perlu dilakukan secara terencana dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa.

Pembelajaran nilai kerja sama di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala. Berdasarkan kondisi di lapangan, khususnya di SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, penanaman nilai kerja sama pada siswa kelas I belum menunjukkan kondisi yang diharapkan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menunjukkan perilaku individualis. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang lebih memilih bekerja sendiri, kurang memiliki kesadaran untuk membantu teman, serta kurang mampu berinteraksi secara aktif dalam kegiatan kelompok. Selain itu, berdasarkan hasil komunikasi dengan guru kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri, diperoleh informasi bahwa pemahaman konsep siswa terhadap materi kerja sama masih rendah. Guru

menyampaikan bahwa sebagian besar siswa belum mampu menjelaskan makna kerja sama serta contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Siswa cenderung hanya mengikuti instruksi tanpa memahami konsep yang dipelajari, sehingga ketika diberikan pertanyaan atau tugas, siswa masih mengalami kesulitan dalam menjawab dengan tepat..

Permasalahan tersebut tampak lebih jelas ketika siswa dihadapkan pada kegiatan yang menuntut kerja sama. Dalam aktivitas seperti bermain peran, diskusi sederhana, atau membuat karya bersama, siswa cenderung pasif, tidak mau berbagi tugas, bahkan ada yang menolak bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemahaman dan penerapan nilai kerja sama dalam pembelajaran belum berkembang secara optimal. Selain itu, sikap tersebut juga mengindikasikan bahwa siswa belum terbiasa dengan pembelajaran yang melibatkan interaksi sosial secara aktif.

Data hasil tes formatif pada materi kerja sama dalam keberagaman menunjukkan bahwa hanya 38% siswa yang mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 62% lainnya masih berada di bawah standar. Hasil ini menggambarkan bahwa sebagian besar siswa belum mampu memahami konsep kerja sama secara memadai. Selain itu, data observasi juga menunjukkan bahwa sekitar 70% siswa masih enggan bekerja dalam kelompok, seperti menolak ajakan teman, tidak mau berbagi alat, serta tidak menyelesaikan tugas bersama secara bertanggung jawab. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara tujuan pembelajaran dengan kondisi nyata di kelas.

Permasalahan tersebut tidak terlepas dari beberapa faktor dalam proses pembelajaran yang masih cenderung konvensional. Guru masih menggunakan metode ceramah dan hafalan yang kurang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Namun demikian, permasalahan utama tidak hanya terletak pada metode pembelajaran, tetapi juga pada keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang mampu menstimulasi interaksi dan kerja sama antar siswa. Pembelajaran yang bersifat satu arah membuat siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengalami secara langsung nilai kerja sama. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang terbatas juga menjadi salah satu faktor

yang mempengaruhi kurang optimalnya pembelajaran. Media yang digunakan belum mampu menarik perhatian siswa dan belum sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai pembelajaran yang visual, interaktif, dan menyenangkan.

Kondisi ini semakin diperkuat oleh hasil analisis kebutuhan melalui penyebaran angket kepada 27 siswa kelas I. Hasil angket menunjukkan bahwa 88,9% siswa menyukai menonton video bergambar atau animasi, 74,1% senang belajar sambil bermain, dan 81,5% menginginkan pembelajaran melalui media yang dapat dimainkan seperti game. Selain itu, sebanyak 81,5% siswa menyatakan lebih senang belajar bersama teman, dan 85,2% mengharapkan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Namun demikian, hanya 33,3% siswa yang menyatakan memahami arti kerja sama, sedangkan 51,9% mengaku belum memahami. Data ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu mengakomodasi karakteristik dan minat siswa.

kebutuhan tersebut juga menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan perlu memperhatikan beberapa aspek penting, yaitu kemudahan penggunaan agar siswa dapat mengoperasikan media secara mandiri, tampilan yang menarik agar tidak menimbulkan kebosanan, serta kemampuan media dalam membantu pemahaman materi kerja sama. Selain itu, media juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, pengembangan media tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengalaman belajar yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa.

Kondisi tersebut menunjukkan perlunya pengembangan inovasi pembelajaran yang mampu menjawab berbagai kendala yang muncul selama proses belajar mengajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah menghadirkan media pembelajaran yang mengutamakan aspek visual, bersifat interaktif, serta mendorong partisipasi aktif peserta didik. Media yang dirancang secara sistematis tidak hanya membantu siswa memahami konsep secara lebih nyata, tetapi juga meningkatkan keterlibatan mereka selama

kegiatan pembelajaran berlangsung. Oleh sebab itu, pengembangan media pembelajaran menjadi salah satu strategi yang relevan untuk menciptakan proses belajar yang lebih inovatif, menarik, dan tidak monoton.

Salah satu media yang berpotensi mendukung pembelajaran di sekolah dasar adalah video animasi yang dipadukan dengan game edukatif. Media ini mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas interaktif sehingga mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik bagi siswa. Penyajian materi melalui animasi memungkinkan konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih mudah dipahami, sedangkan permainan edukatif mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam setiap tahapan pembelajaran (Kurniawan et al., 2023). Dengan demikian, penggunaan media tersebut tidak hanya membantu meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Efektivitas media pembelajaran yang memanfaatkan animasi dan game telah dibuktikan oleh berbagai penelitian sebelumnya. Hasil penelitian Fitriani et al., (2025) menunjukkan bahwa media audiovisual yang dikembangkan dengan pendekatan *discovery learning* berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar. Sejalan dengan temuan tersebut, Khotimah et al., (2024) mengungkapkan bahwa video animasi mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik terhadap materi yang dipelajari. Sementara itu, Putri et al., (2024) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis game efektif dalam menumbuhkan minat belajar, khususnya pada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian tersebut diperkuat oleh Khaldi et al., (2023), yang menjelaskan bahwa penerapan konsep gamifikasi dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan motivasi sekaligus memperkuat keterlibatan peserta didik. Selain itu, Putra et al., (2025) juga melaporkan bahwa integrasi animasi ke dalam pembelajaran berbasis game menghasilkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Berdasarkan berbagai temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang mengombinasikan animasi dengan game edukatif memiliki peluang yang besar untuk dikembangkan sebagai inovasi pembelajaran pada jenjang sekolah dasar.

Dengan mempertimbangkan permasalahan yang terjadi serta hasil penelitian terdahulu, maka pengembangan media video animasi berbasis game edukatif bertema “Ayo Gotong Royong” menjadi solusi yang relevan untuk dikembangkan. Media ini dirancang untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila pada materi nilai kerja sama dalam keberagaman pada siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan dan pengujian kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran ini ditujukan untuk menyediakan pilihan media yang lebih inovatif, menarik, dan interaktif, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di jenjang sekolah dasar. Kehadiran media tersebut juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif sehingga proses pembelajaran berlangsung lebih dinamis dan tidak monoton. penelitian ini tidak hanya berfokus pada pengembangan media, tetapi juga pada pengujian kualitas media yang meliputi aspek kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa terhadap materi kerja sama. Melalui pemanfaatan media yang dikembangkan, diharapkan kualitas pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar dapat terus ditingkatkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih optimal.

B. Batasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak melebar, maka ditetapkan beberapa batasan sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media video animasi edukatif berbasis game edukatif.
2. Tema materi yang digunakan dalam media adalah "nilai kerja sama" pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas I sekolah dasar.
3. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas I SDN Lirboyo 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2025/2026.
4. Penelitian ini tidak membahas efektivitas media terhadap hasil belajar, melainkan hanya sampai tahap validasi dan kelayakan media berdasarkan penilaian ahli dan pengguna.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SDN Lirboyo 2, khususnya pada materi nilai kerja sama, sebagai berikut.

1. Masih rendahnya pemahaman siswa terhadap nilai kerja sama.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
3. Keterbatasan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dapat mengintegrasikan unsur visual, audio, dan aktivitas bermain.
4. Guru masih kesulitan menemukan media yang dapat memfasilitasi pembelajaran nilai-nilai karakter secara efektif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pendekatan pengembangan media, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kevalidan video animasi edukatif berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai kerja sama di kelas I SDN Lirboyo 2?
2. Bagaimana kepraktisan video animasi edukatif berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai kerja sama di kelas I SDN Lirboyo 2?
3. Bagaimana keefektifan video animasi edukatif berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai kerja sama di kelas I SDN Lirboyo 2?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tingkat validitas video animasi edukatif berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai kerja sama di kelas I SDN Lirboyo
2. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan video animasi edukatif berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai kerja sama di kelas I SDN Lirboyo 2

3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan video animasi edukatif berbasis game edukatif bertema "Ayo Gotong Royong" dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila materi nilai kerja sama di kelas I SDN Lirboyong 2

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang bersifat teoretis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam bidang pendidikan dasar, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran inovatif berupa video animasi berbasis game edukatif. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan konseptual dalam upaya meningkatkan kemampuan kerja sama siswa sejak usia dini sebagai bagian dari penguatan karakter dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna melalui penggunaan media yang menarik dan interaktif, sehingga mampu mendorong keterlibatan aktif siswa serta menumbuhkan kemampuan kerja sama dalam kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi alternatif dalam mengatasi permasalahan pembelajaran, khususnya dalam menanamkan nilai kerja sama. Media yang dikembangkan dapat membantu guru dalam menciptakan pembelajaran yang lebih variatif, menarik, dan berpusat pada siswa.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat mendukung upaya peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar melalui pemanfaatan media pembelajaran inovatif, serta menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan program pembelajaran yang berorientasi pada penguatan karakter siswa.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sarana dalam mengembangkan kemampuan peneliti dalam merancang dan mengimplementasikan media pembelajaran, serta menjadi pijakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, N. D., Dewi, A. P., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408.
- Agustina, I., & Marlina, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Dalam Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 114–125.
- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran di sekolah dasar. *Binatang Pendidikan Indinosia*, 2(3), 183–190.
- Andrasari, A. N., Haryanti, Y. D., Yanto, A., & Majalengka, U. (2022). Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis. *Seminar Nasional Pendidikan*, 04(2022), 76–83.
- Arifin, Y. (2022). Implikasi Penerapan E-Learning dan Kompetensi Guru Pada Prestasi Belajar Siswa. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(2), 185–194.
- Asari, A., Purba, S., Fitri, R., Genua, V., Herlina, E. S., Wijayanto, P. A., & Ma'sum, H. (2023). *Media Pembelajaran Era Digital*. Yogyakarta.
- Batubara, H. H. (2020). Media pembelajaran efektif. In *Fatawa publishing*. Semarang.
- Berliana, T., & Aka, K. A. W. (2023). Media Pembelajaran Video Animasi pada Materi Bersatu Dalam Keberagaman. *SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 581–586.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. springer. New York.
- Burhayani, Nuridah, S., Saputra, S. M. A., Sarumaha, Y. A., & Anyan. (2023). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis video Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Peserta didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengejaran*, 6(2), 166–172.
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. In *Laksita Indonesia* (Vol. 53, Number 9). Serang.

- Damayanti, M., Afifah, S., & Ismail, K. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Cs 6 Pada Mata Pelajaran Ips Peserta Didik Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Belitang Mulya. *UTILITY: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Ekonomi*, 8(1), 89–99.
- Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan Video Animasi Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178–188.
- Effendi, Y. R. (2023). Membangun Kehidupan Toleransi Beragama dalam Komunitas Pelayanan Dialog Antaragama St. Ignasius Loyola dalam wilayah Paroki Kepanjen, Malang. *Bakti Budaya*, 6(2), 134–139. <https://doi.org/10.22146/bakti.6337>
- Fauzi, M. H., Hermawan, H., Rusmana, A., & Taofik, D. B. I. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Game Edukasi Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa. *Cakra: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, Vol 2, No2(02), 134–141.
- Fauziah, F., Safitri, Z., & Gusmaneli. (2025). Merajut Masa Depan Anak Bangsa Melalui Desain Pembelajaran Bermakna. *Indonesian Journal of Educational Research (IJER)*, 1(4), 25–33.
- Firdiana, T. H., Wahyudiana, E., & Sekaringtyas, T. (2022). Model Role Playing dalam Menanamkan Sikap Toleransi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 11(2), 240–254.
- Fitriani, M., Winarni, E. W., & Juarsa, O. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual dengan Model Discovery Learning pada Pembelajaran PPKn untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Persatuan Indonesia di Kelas IV Sekolah Dasar. *Kapedas: Kajian Pendidikan Dasar*, 4(1), 97–105.
- Habibah, A. H., Mufida, E. F., Dzakiyah, F., Hudzaifah, E. N., & Syaifullah, H. (2025). Peningkatan Motivasi Akademik Siswa Melalui Bimbingan Klasikal Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Sultan Agung*, 5(005), 170–180.
- Hartono, M. E. B., & Wahyunuringtyas, R. N. (2026). Implikasi Teori Belajar (Behaviorisme, Kognitivisme, Humanisme, dan Konstruktivisme) Sebagai Landasan Pengembangan Pembelajaran Yang Efektif. *Jurnal Basicedu*, 10(1), 17–28.

- Jannah, R., Anshari, M. R., & Khodijah, S. (2024). Application of Digital-Based Video Media in Improving Learning Outcomes in Madrasah in Central Kalimantan. *Ta'dib Journal*, 27(2), 383.
- Kamal, K. A. (2023). Implementasi Sikap Toleransi Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 8(1), 52–63.
- Khalidi, A., Bouzidi, R., & Nader, F. (2023). Gamification of e-learning in higher education: a systematic literature review. *Smart Learning Environments*, 10(1).
- Khotimah, K., Fahrurrozi, Hasanah, U., & Suhendro, P. (2024). Analisis Penggunaan Media Video Animasi Dalam Perkembangan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 10, 287–299.
- Kurniawan, D. V., Zahra, K. N., Khoirunnisa, F. A., Diana, Y. P., & Dwinarni, P. (2023). Digital Games Dan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Kepada Peserta Didik Rprta Citra Bangsa. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT AKADEMISI*, 2(1), 10–17.
- Magdalena, R., Tarigan, B., Sembiring, P. R., & Manik, N. B. (2024). Sosialisasi Pentingnya Kerjasama Di Lingkungan Sekolah Bagi Siswa Di Sdn 066656 Medan. *ABDI PARAHITA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3, 153–161.
- Mardicko, A. (2022). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4, 5482–5492.
- Marsuki, E., Pirol, A., & Suryani, L. (2025). Analisis Interaksi Belajar Siswa Pada Strategi Pembelajaran Everyone is a Teacher Here Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Dan Inovasi Pembelajaran*, 5(1), 53–65.
- Maulani, S., Nuraisyah, N., Zarina, D., Velinda, I., Aeni, A. N., Guru, P., Dasar, S., & Pendidikan, U. (2022). Analisis Penggunaan Video sebagai Media Pembelajaran Terpadu terhadap Motivasi Belajar Siswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia , Indonesia Judul Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia (JPTI)*, 2(1), 19–26.
- Mu'minin, M. N., Ariyadi, daffa H., Prasetya, E. N. B., & Lukitoaji, B. D. (2025). *Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Melalui Kolaborasi Beberapa Aspek di Era Digital*. 02(02), 79–85.

- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan evaluasi belajar sesuai abad 21*. yayaan kita menulis.
- Nurhayati, S. (2024). Analisis Pengaruh Video Animasi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Cyber, Education and Research*, 2(2), 32–39.
- Pay, I. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Ips Tema Kedudukan Dan Peran Anggota Keluarga Melalui Model Pengajaran Tak Terarah Pada Siswa Kelas Ii Sd Negeri 65 Kota Ternate. *Jurnal PENDAS: Pendidikan Dasar*, 5(2), 28–37.
- Permata, F., Ikhwayuna, A., Allinsia, R., Alwi, N. A., & Ningsih, Y. (2022). Efektivitas Media Video dalam Pembelajaran. *Dinamika Pembelajaran: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 2(4).
- Pramita, N. K. D., Sanjaya, D. B., & Suastika, I. N. (2025). Pembelajaran PKn Berbasis Simulasi Sosial Berbantuan Video Animasi terhadap Motivasi Belajar PKn Siswa Kelas I. *Jurnal of Education Action Research*, 9(3), 364–372.
- Primadani, I. W., Yuniawan, T., & Utami, S. P. T. (2022). Pengembangan Media Animasi Bermuatan Cinta Produk Indonesia dalam Pembelajaran Memproduksi Teks Anekdote. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra Indonesia*, 11(1), 1–7.
- Putra, R. K., Koto, R. D., Purwanto, W., Padang, U. N., Artikel, I., Pembelajaran, M., Edukasi, G., Mengajar, P. B., & Education, J. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Education and Development*, 13(2), 775–781.
- Putri, D. F. M., Mahmudah, M., & Fadilah, L. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Wordwall pada Pelajaran Tematik untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Kelas V SDN 2 Marga Mulya. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1).
- Rahmawati, N. A., & Gunansyah, G. (2022). Pengembangan Media Video Cerita Animasi Berbasis Inshot Materi Kebersamaan Dalam Keberagaman Saat Pembelajaran Daring untuk Siswa Kelas 4 SD. *Jpgsd*, 10(05), 1160–1170.
- Rahmawati, N., Saputro, E. Z. C., Annur, S., & Muyasaroh. (2022). Integrasi Nilai-Nilai Multikultural Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (Pai) Di

- Sma Pgri 1 Palembang. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(2), 145–158.
- Ramadani, A. N., Kirana, K. C., Astuti, U., & Marini, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur). *JPDSH Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(6), 784–808.
- Ramadhani, I. P., Haripuddin, & Sidin, U. S. (2024). Pengembangan Modul Pada Mata Kuliah Aplikasi Multimedia Menggunakan Software Inkscape. *Information Technology Education Journal*, 3(1), 24–28.
- Ritonga, W. (2024). Manajemen Pendidikan Islam Dalam Peningkatan Kegiatan Kedisiplinan Murid. *Unisan Jurnal: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan*, 3(4), 424–430.
- Rochendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran* (Vol. 2). Lampung.
- Rochmania, D. D., & Restian, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Belajar Video Animasi terhadap Proses Berfikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3435–3444.
- Safitri, E., Amelia, S. A., Subroto, D. E., Dasar, G. S., Bangsa, U. B., Guru, P., Dasar, S., Bangsa, U. B., Guru, P., Dasar, S., & Bangsa, U. B. (2025). *Strategi Pengajaran Membaca Untuk Siswa Dengan Kesulitan Belajar Disekolah Dasar*. 2(2), 10–19.
- Serungke, M., Sibuea, P., Azzahra, A., Fadillah, M. S., Rahmadani, S., & Arian, R. (2023). Penggunaan Media Audio Visual Dalam Proses Pembelajaran Bagi Peserta Didik. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 6(4), 3503–3508.
- Shoffa, D. S., Subroto, D. E., & Nasution, F. S. (2023). *Media Pembelajaran* (1st ed.). Sumatra Barat.
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*. Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D)*. Alfabeta, Bandung.
- Susanti, I. T., Sari, E. N., Merkuri, A., & Wahyudi, A. (2024). Penggunaan Media Video Animasi Interaktif Guna Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 7(2), 121–128.

- Susanto, P. A., Hiltrimartrin, C., & Manulang, L. S. J. (2024). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas 5 SD pada Mata Pelajaran IPAS. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(1), 114–124.
- Syafira, P., Novaliza, S., Sulistianingsih, R., Restaryy, T. I., & Lasha, V. (2024). Evaluasi Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa di Sekolah Dasar Evaluation of the Use of Interactive Learning Media in Increasing Students' Interest in Learning in Elementary Schools. *ARJI Action Research Journal Indonesia*, 6(3), 66–73.
- Tarusu, D., & Wongkar, N. V. (2024). Pemanfaatan Media Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran IPAS di SD Inpres Leleko. *Journal on Education*, 7(1), 8387–8395.
- Yohanie, D. D., Nurfahrudianto, A., Jatmiko, Samijono, Darsono, & Santia, I. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Literasi Numerasi dan TPACK di SDN Dermo 2 Kediri. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Nusantara*, 5 no 1.