

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman modren saat ini yang sering disebut sebagai era revolusi industry 4.0, tentunya teknologi semakin dibutuhkan dalam membantu aktivitas-aktivitas yang dilakukan manusia dalam kehidupan sehari-harinya. Mulai dari anak-anak hingga orang dewasa telah memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan mereka. Bahkan dunia pendidikanpun tidak luput dari sentuhan teknologi tersebut. Menurut Wisel (2020) pada era ini pemanfaatan teknologi informasi akan terus meningkat sehingga memegaruhi seluruh aspek kehidupan manusia dalam segala bidang salah satunya didalam bidang pendidikan.

Pesatnya kemajuan teknologi mendorong terjadinya perubahan dalam hal globalisasi didunia. Murray (2018) menjelaskan bahwa setiap perubahan dinamakan pembelajaran karna belajar timbul dari kebutuhan untuk bertahan dalam hal sosial, ekonomi, dan budaya yang juga dipicu oleh lingkungan. Kehadiran globalisasi ini tidak dapat dihindari oleh dunia pendidikan yang menjadikan pendidikan saat ini harus senantiasa beradaptasi dengan perkembangan zaman dalam menghadapi arus pergerakan informasi dan pengetahuan yang cepat melalui teknologi informasi serta komunikasi.

Kemajuan teknologi juga berdampak pada pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan pada potensi siswa atau peserta didik didalam dunia pendidikan, maka dengan ini diperlukan kurikulum yang menerapkan strategi pembelajaran baru agar siswa dapat belajar lebih produktif.

Menurut Arsy (2018) dalam dunia pendidikan terdapat beberapa komponen

yang saling bersinergi agar mampu mewujudkan tujuan pendidikan itu sendiri, semua komponen mempunyai andil yang penting dan tidak terkecuali kurikulum yang dapat dikatakan sebagai hal utama didalam proses pembelajaran. Terkait dengan kurikulum merdeka di era ini yang berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 3 Tahun 2020 (Nadiem Makariem) merupakan penggagas terbentuknya Kurikulum Merdeka.

Raharjo (2020) menyatakan ada tiga poin dalam kurikulum merdeka belajar yaitu teknologi untuk akselerasi, keberagaman sebagai esensi, dan profil pelajar pancasila. Pada poin pertama berkaitan dengan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi. Namun yang menarik pada poin ke 2 dan 3 yang terkait dengan pelajaran pendidikan pancasila yaitu adanya penguatan keberagaman sebagai esensi berupa keberagaman minat dan kemampuan yang dimiliki siswa dimana pengukuran kinerja siswa tidak boleh dinilai menggunakan angka-angka pencapaian akademik saja tetapi dari berbagai macam aktivitas yang di lakukan seperti ekstrakurikuler, kearifan lokal, dimana siswa akan lebih mudah memahami pembelajaran menggunakan konteks local.

Di dalam Profil Pelajar Pancasila ada 6 elemen yang ditetapkan oleh menteri pendidikan indonesia, yang pertama bernalar kritis biasanya pemecahan masalah ini berhubungan dengan kemampuan kognitif, kedua kemandirian dimana siswa secara *independent* termotivasi untuk meningkatkan kemampuannya, ketiga kreatif dimana siswa berinovasi secara mandiri dan cinta terhadap kesenian budayanya, keempat gotong-royong dimana siswa mempunyai kemampuan untuk berkolaborasi ini adalah kemampuan utama dimasa depan agar mampu bekerja

sama dalam tim, kelima kebinekaan global ini merupakan upaya untuk siswa agar mencintai keberagaman budaya, agama, ras dan negaranya serta dunia, keenam berakhlak mulia disinilah rasa moralitas, spiritualitas, dan etika berada. Menurut Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dalam sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa Pendidikan Pancasila merupakan mata pelajaran yang wajib bagi seluruh peserta didik disemua jalur dan jenjang pendidikan formal.

Pendidikan Pancasila merupakan patokan dasar bagi setiap warga negara untuk berperilaku baik terhadap nilai-nilai yang terkandung didalam Pancasila (Sulianti 2020). Dengan adanya perkembangan informasi dan teknologi saat ini mendorong pendidik sebagai tenaga kependidikan untuk mempelajari dan menguasai penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang dalam proses pembelajaran termasuk dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Tujuan dari Pendidikan Pancasila yaitu untuk membentuk peserta didik menjadi warga masyarakat, warga bangsa, dan warga negara yang cerdas, baik serta dapat diandalkan baik secara pribadi, keluarga, lingkungan, masyarakat, bangsa dan negara untuk mencapai cita-cita bersama (Rahayu 2018). Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila mempunyai peran penting dalam membentuk sikap siswa berperilaku sehari-hari sehingga diharapkan mampu menjadi pribadi yang lebih baik.

Hal yang ditemukan di lapangan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SD Negeri 101731 pada tanggal 07 November 2023 serta wawancara singkat pada salah satu Guru SD Kelas II Ibu Septi S.Pd.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran masih belum maksimal digunakan khususnya di sekolah SD Negeri 101731.

Dimana Pelajaran Pendidikan Pancasila adalah salah satu mata pelajaran yang penting didalam sistem pendidikan nasional, namun ketidak siapan sumber daya manusia untuk menggunakan media pembelajaran yang interaktif membuat siswa menghadapi kesulitan pada saat memahami informasi pembelajaran yang diajarkan oleh guru secara konvensional, dimana dalam proses pembelajarannya hanya berpusat pada guru saja sebagai pemberi informasi pada mata pelajaran dan tidak mengikut sertakan siswa aktif dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, sehingga sebagian siswa menjadi jenuh dan mengalami kesulitan dalam memahami serta menyerap materi pelajaran yang di sampaikan oleh gurunya dikelas, guru juga kesulitan dalam proses mengajar dikarenakan minimnya pengetahuan guru dan kurangnya inisiatif dari guru untuk mencoba menerapkan media pembelajaran yang interaktif dan menggunakan metode pembelajaran yang baru.

Fasilitas dan sarana peralatan penunjang proses pembelajaran jarang digunakan seperti proyektor, kipas angin, laptop, peta, gambar pendukung pembelajaran dan sebagainya. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih menerapkan model pembelajaran yang konvensional seperti berceramah, menggunakan buku teks sebagai media pembelajarannya, hal ini membuat proses pembelajaran menjadi cenderung kurang menarik bagi siswa, ini dapat membatasi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Apalagi pada mata pelajaran pendidikan pancasila di era merdeka belajar saat

ini yang kebanyakan sudah menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, fasilitas lain yang disediakan oleh sekolah hanya berupa buku-buku pelajaran yang ada di perpustakaan dan penggunaannya hanya diperbolehkan pada saat jam pembelajaran di sekolah berlangsung, ini seringkali membuat peserta didik mengalami kebosanan yang membuat siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran di kelas, yang menjadi siswa kurang aktif pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran menggunakan media buku dengan model belajar yang konvensional dirasa belum mampu untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas peserta didik pada saat kegiatan pembelajaran.

Dimana masih ada siswa yang tidak membawa buku pelajaran atau pensilnya pada saat proses pembelajaran berlangsung, sebagian besar siswa kurang aktif untuk mengikuti pelajarannya sehingga mengganggu temannya yang fokus belajar, akibatnya kelas menjadi tidak kondusif saat pembelajaran berlangsung, maka dari itu di butuhkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam pelaksanaan proses pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan berpengaruh pada hasil belajarnya, dengan berbantuan model pembelajaran yang baru di harapkan siswa menjadi lebih bersemangat saat pembelajaran dilakukan.

Salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan adalah video animasi, media pembelajaran video animasi adalah salah satu alat bantu pengajaran yang menggunakan gambar bergerak dan efek suara untuk menyampaikan informasi atau konsep kepada peserta didik. Dapat

dikolaborasikan dengan model pembelajaran *prolem based learning* (PBL) yang baru di dalam proses pembelajaran menghilangkan kebosanan siswa pada saat belajar.

Model Pembelajaran *Problem Based Learning* menawarkan pendekatan yang berbeda dan lebih interaktif dalam menjalankan konsep-konsep yang ada pada mata pelajaran kepada siswa serta penerapan penggunaannya dapat di gabungkan dengan media-media pembelajaran khususnya animasi. Dalam model pembelajaran *problem based learning* (PBL) siswa diberikan tantangan atau masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka sesuai dengan materi penerapan sila pancasila, siswa diharapkan dapat belajar secara mandiri dan bekerjasama untuk mencari solusi atau masalah yang terjadi dalam mata pelajaran tersebut, ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa, serta mendorong kreativitas, daya berimajinasi dan berpikir kritis siswa didalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran tersebut, maka dari itu penggunaan media pembelajaran berupa video animasi diharapkan dapat membantu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan siswa,

Kemudian Peneliti juga melakukan wawancara singkat dengan Ibu Ringo S.Pd selaku Wali Kelas II di SDN 101731. Hasil dari wawancara diperoleh bahwa Ibu Ringo beliau belum sepenuhnya menggunakan media pembelajaran saat proses belajar berlangsung dan memahami cara mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* (PBL). Media pembelajaran animasi belum pernah digunakan pada saat pelaksanaan proses

pembelajaran berlangsung di kelas khususnya pada materi pelajaran Pendidikan pancasila, biasanya Ibu Ringo hanya menggunakan media berupa gambar pada buku dan papan tulis saja sebagai media mengajarnya disetiap proses pembelajarannya yang menerapkan metode konvensional. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas diperoleh daftar hasil belajar siswa tahun pelajaran 2022/2023 semester I yaitu: diketahui bahwa dari 28 orang jumlah siswa yang ada di kelas II sebanyak 14 orang siswa mendapatkan persentase 55,55 % nilai ini tidak mencapai kompetan artinya dibawah kriteria ketuntasan minimum (KKM) yaitu dibawah nilai 75, sebanyak 8 orang siswa mendapatkan nilai yang cukup kompeten yaitu hampir mencapai nilai 76-79, sebanyak 4 orang siswa mendapatkan nilai yang kompeten dengan prolehan 80-89 dan hanya 2 orang siswa yang mendapatkan nilai 90-100. Data ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran belum mencapai nilai KKM.

Berangkat dari situasi diatas, pemanfaatan media interaktif untuk pendidikan menjadi tidak terelakkan lagi dalam memenuhi kebutuhan akan metode serta konsep pembelajaran yang lebih efektif dan efisien (Sukimar 2019). oleh karna itu, guru menyadari sangat diperlukannya suatu media pembelajaran yang interaktif untuk dapat membantu pendidik dalam mengajar dan memfasilitasi proses pembelajaran. Maka dengan ini media pembelajaran sangat di perlukan untuk meningkatkan hasil belajar anak di SD Negeri 101731. Media pembelajaran interaktif seperti video animasi diharapkan dapat diterapkan untuk anak kelas II di SD Negeri 101731 karna media ini dilengkapi dengan berbagai

macam fitur dan tempat cerita yang menarik didalamnya seperti, bisa membuat karakter sendiri, membuat jalan cerita sendiri, dan masih banyak lagi hal yang menarik sehingga pendidik dan anak didiknya dapat belajar sesuai tema pembelajaran yang akan dipelajari, serta dapat membuat suasana belajar menjadi menarik dan menyenangkan.

Melalui video animasi, peserta didik tidak hanya mendengarkan materi pembelajaran dari guru saja, tetapi juga dapat berperan aktif dan berimajinasi secara mandiri maupun berkelompok dalam memahami materi pembelajaran dengan cepat dan menarik, sehingga akan berdampak pada hasil belajarnya. Media pembelajaran video animasi diharapkan dapat diterapkan di anak kelas II SD Negeri 101731. Penayangan video animasi pembelajaran disajikan dalam bentuk gaya animasi sesuai dengan dunia peserta didik yang menyebabkan kesan sedang menikmati video animasi kesukaan, hanya saja di dalamnya dikaitkan dengan materi pembelajaran (Saraswati, 2022).

Media pembelajaran yang akan dihasilkan pada penelitian ini yaitu video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi Plotagon pada materi penerapan sila pancasila dilingkungan rumah dan sekolah. Aplikasi Plotagon merupakan aplikasi pembuat video animasi 3D yang bisa diisi dengan suara sendiri, musik pendukung, pengaturan latar tempat, dan membuat karakter tokoh sesuai yang kita mau, sehingga sangat mudah digunakan oleh pemula, media video animasi yang dibuat menggunakan aplikasi plotagon dapat diunduh melalui handphone atau laptop maupun komputer dengan sistem operasi windows.

Penelitian yang dilakukan oleh Bella Ashari (2023) dalam penelitiannya yang

berjudul pengembangan media video animasi melalui aplikasi plotagon untuk materi mematuhi peraturan disekolah dasar menyatakan bahwa hasil dari video animasi melalui aplikasi plotagon untuk materi mematuhi peraturan di kelas I sekolah dasar sangat layak untuk diimplementasikan dalam pembelajaran hasil (satu) validasinya menunjukkan materi 85% dan validasi media 85,41% yang keduanya menyatakan media sangat valid. Media dinilai sangat praktis dengan angket uji coba skala kecil 96,25% dan uji coba skala besar 95,18%, serta angket guru mencapai 90%. Media dapat dinilai efektif berdasarkan peningkatan pretest-posttest uji coba skala kecil yang diperoleh nilai n-gain 0,65 sedang dan uji coba skala besar diperoleh nilai 0,75 tinggi.

Penelitian yang dilakukan oleh Catri (2022), hasil penelitiannya adalah untuk mengetahui kelayakan media, keterbacaan dan daya tarik media, untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dengan menggunakan video animasi berbasis Plotagon masing-masing dinyatakan dalam kategori sangat baik. Terjadi peningkatan hasil belajar kognitif siswa kelas II (dua), dari rata-rata skor pretest 69,67 menjadi rata-rata skor posttest 82,33 dengan nilai N-gain 0,42 yang termasuk skor kualifikasi sedang. Serta penelitian yang dilakukan oleh Anita Rahmawati (2022) hasil penelitian menunjukkan bahwa video animasi berbasis Plotagon dengan cara penggunaannya telah dideskripsikan didalam penelitian ini, 1) Pada media ini, aspek materi dinilai layak (97,142%), aspek media (93,33%), aspek pengguna guru IPA dinilai layak (92%). 2) Siswa merespon bahwa media ini sangat menarik 90,21% dan sangat membantu dalam meningkatkan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi plotagon dalam

proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul pengembangan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN 101731 Kampung.Lalang.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, terdapat beberapa masalah yang adapat diidentifikasi, yaitu:

1. Siswa menjadi tidak kondusif dikelas saat proses pembelajaran berlangsung.
2. Siswa kesulitan memahami materi pelajaran pendidikan pancasila.
3. Siswa kurang antusias saat proses pembelajaran pendidikan pancasila berlangsung
4. Fasilitas penunjang kegiatan pembelajaran belum maksimal digunakan di SD Negeri 101731.
5. Cara mengajar guru di SD Negeri 101731 masih menggunakan metode konvensional.
6. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran yang interaktif
7. Kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan media pembelajaran interaktif yang dapat dikaitkan pada materi pembelajaran.
8. Guru kesulitan dalam menjelaskan materi pembelajaran di SDN101731.
9. Media pembelajaran masih menggunakan media buku cetak, papan tulis.
10. Pembelajaran masi berpusat pada guru sebagai pemberi informasi pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, mengingat keterbatasan

yang ada pada penelitian agar mengkaji mencakup masalah-masalah utama yang harus dipecahkan, maka penelitian ini membatasi masalah pada hasil belajar pendidikan pancasila yang masih tergolong rendah, dikarenakan siswa rata-rata mendapat nilai yang kurang memuaskan artinya kurang kompeten dalam mata pelajaran tersebut. Oleh karena itu dalam penelitian ini dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi plotagon pada mata pelajaran pendidikan pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II (dua) di SD Negeri 101731 KP. Lalang.

1. Materi yang dibahas pada penelitian ini adalah materi penerapan sila pancasila di lingkungan rumah dan sekolah.
2. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah video animasi dengan menggunakan aplikasi plotagon
3. Pengujian media pembelajaran ini menggunakan menggunakan uji kelayakan dan keefektifan.
4. Langkah-langkah dalam penelitian pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE.
5. Kurikulum yang digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila adalah kurikulum merdeka.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi yang digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas II (dua) di SDN 101731?

2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi yang layak digunakan didalam pembelajaran pendidikan pancasila di kelas II (dua) di SD Negeri 101731?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran animasi yang efektif digunakan pada mata pelajaran pendidikan pancasila di kelas (dua) di SD Negeri 101731?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran animasi pada mata pelajaran pendidikan pancasila dengan menggunakan model ADDIE di SD Negeri 101731 Kp. Lalang.
2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran animasi materi penerapan sila pancasila di SD Negeri 101731 Kp. Lalang.
3. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran pendidikan pancasila dikelas II SD Negeri 101731 Kp. Lalang.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Manfaat teoretis
 - a) Penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengetahuan dan pemahaman tentang keefektifan penggunaan media pembelajaran video animasi interaktif dalam pembelajaran di SD Negeri 101731 Kp. Lalang.
 - b) Penelitian ini memberikan pemahaman tentang bagaimana memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan materi penerapan sila pancasila di SD

Negeri 101731 Kp. Lalang.

2. Manfaat praktis

a) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran pendidikan pancasila serta dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif untuk belajar mandiri dengan menonton media pembelajaran video animasi.

b) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran terutama dalam video animasi berbasis aplikasi plotagon untuk membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi penerapan sila pancasila di SD Negeri 101731 Kp. Lalang.

c) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif dengan menggunakan *aplikasi plotagon*.

d) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan mutu sekolah dengan hadirnya penggunaan media IT yaitu video animasi Interaktif serta meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis IT.