

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang berkualitas, kreatif, dan mandiri. Untuk mencapai tujuan tersebut, pembelajaran harus dirancang secara optimal sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Permendikbud Nomor 16 Tahun 2022 tentang Standar Proses untuk Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah menegaskan bahwa pembelajaran di satuan pendidikan harus inspiratif, menyenangkan, dan menantang. Selain itu, pembelajaran diharapkan dapat memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang bagi pengembangan inisiatif, kreativitas, dan kemandirian.

Pesatnya perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan, memungkinkan pembelajaran menjadi lebih fleksibel, inovatif, dan interaktif. Pemanfaatan media pembelajaran interaktif merupakan salah satu strategi yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan menggunakan media yang menyajikan konsep-konsep secara visual, siswa dapat lebih mudah memahami materi, sementara pengalaman belajar yang menyenangkan juga tercipta sesuai dengan karakteristik peserta didik, terutama di tingkat sekolah dasar.

Kurikulum Merdeka yang kini diterapkan di berbagai sekolah memberikan kebebasan kepada pendidik untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Hal ini menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan lebih sesuai dengan kebutuhan siswa (Pratiwi, 2023). Salah satu mata pelajaran yang tercakup dalam

kurikulum ini adalah Pendidikan Pancasila, yang merupakan transformasi dari mata pelajaran PPKn. Menurut Hidayat dan Putro (2023) perubahan ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman nilai-nilai Pancasila melalui pendekatan yang lebih aplikatif, serta menekankan pembentukan karakter dan identitas nasional sebagai bagian dari profil pelajar. Sifat materi yang cenderung abstrak, pendidikan Pancasila memerlukan media pembelajaran yang lebih konkret, agar siswa dapat menginternalisasi dan menerapkan nilai-nilai kebangsaan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN 182/1 Hutan Lindung didapatkan informasi bahwa sekolah ini telah menerapkan Kurikulum Merdeka dan implementasi kurikulum tersebut terus berlanjut hingga tahun ajaran saat ini. Pada saat kegiatan observasi awal di kelas I ditemukan bahwa penyampaian materi pembelajaran oleh guru masih terbatas pada buku panduan dan media gambar sederhana yang diambil dari buku atau gambar yang dicetak sebagai media pembelajaran. Keterbatasan media pembelajaran ini menghambat tercapainya harapan pembelajaran yang inspiratif dan menyenangkan yang seharusnya mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif berpartisipasi. Hal ini dapat dilihat dari kurangnya minat belajar siswa, seperti rendahnya perhatian mereka selama proses pembelajaran, terdapat beberapa siswa yang lebih memilih berbicara dengan teman-temannya atau bahkan beberapa siswa berlarian di kelas yang menyebabkan kegiatan belajar menjadi kurang efektif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai.

Kondisi ini mengindikasikan bahwa pembelajaran di kelas masih terfokus pada peran guru sebagai penyampai informasi, sementara partisipasi aktif siswa sangat terbatas. Hal ini menyebabkan sulitnya tercapai tujuan pembelajaran, salah

satu faktor penyebabnya adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas I yang lebih mudah memahami materi melalui pendekatan visual dan pengalaman langsung.

Hasil wawancara bersama guru wali kelas I di SDN 182/1 Hutan Lindung, ditemukan fakta bahwa guru memerlukan media pembelajaran dalam mendukung penyampaian materi Pancasila agar pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat membuat siswa berantusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar, terutama pada mata pelajaran yang cenderung kurang menarik bagi sebagian besar siswa. Selain itu, wawancara bersama dengan siswa juga mengungkapkan bahwa mereka menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap video animasi dan video pembelajaran interaktif.

Situasi ini mencerminkan adanya ketidaksesuaian antara pembelajaran yang diterapkan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, khususnya siswa kelas I yang masih berada pada tahap perkembangan kognitif yang membutuhkan media pembelajaran yang lebih konkret dan menarik. Menurut teori perkembangan kognitif Jean Piaget, anak-anak usia 7-12 tahun berada dalam tahap operasional konkret yang berarti mereka lebih mudah memahami konsep-konsep melalui pengalaman langsung dan media visual (Nainggolan & Daeli, 2021). Pembelajaran yang tidak melibatkan unsur-unsur visual atau yang cenderung abstrak dapat membuat siswa kesulitan memahami materi, terutama materi yang berhubungan dengan nilai-nilai atau konsep-konsep abstrak seperti Pancasila.

Perkembangan teknologi memberikan peluang untuk mengatasi kendala ini dengan memperkenalkan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi,

seperti video animasi. Media ini mengombinasikan gambar dan suara secara menarik yang tidak hanya mampu menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dengan lebih jelas tetapi juga meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Salah satu cara praktis untuk membuat video animasi adalah melalui aplikasi pengeditan video di smartphone, seperti *apps inshot*. Aplikasi ini memungkinkan guru untuk mempersiapkan dan mengedit video animasi yang dapat disesuaikan dengan materi pembelajaran. Dengan fitur-fitur seperti pemotongan dan penggabungan klip video, penambahan efek, filter, teks, stiker, serta musik, *apps inshot* memberikan kemudahan bagi guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang kreatif dan menarik.

Penerapan media pembelajaran interaktif berbasis video animasi melalui *apps inshot* diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif. Penelitian oleh Sya'bania dkk, (2020) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi dengan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis video animasi meningkatkan antusiasme dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Pengembangan media ini juga mendapatkan penilaian positif dari para ahli media dan respon baik dari siswa yang menunjukkan antusiasme belajar lebih tinggi dibandingkan kelas yang tidak menggunakannya. Dengan memilih video animasi, diharapkan siswa tidak hanya lebih tertarik untuk belajar tetapi juga lebih memahami materi yang disampaikan, khususnya materi pancasila yang membutuhkan pemahaman nilai-nilai yang kuat serta pendekatan yang dapat membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hal yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbantuan Apps Inshot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas I Sekolah Dasar**".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah diuraikan, adapun rumusan masalah yang dijadikan bahan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbantuan Apps Inshot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas I Sekolah Dasar?
2. Bagaimana Validitas Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbantuan Apps Inshot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas I Sekolah Dasar?
3. Bagaimana Kepraktisan Produk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbantuan Apps Inshot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas I Sekolah Dasar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan Apps Inshot Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas I Sekolah Dasar.

2. Untuk mengetahui kevalidan dari Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbantuan *Apps Inshot* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas I Sekolah Dasar.
3. Untuk mengetahui kepraktisan dari Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Video Animasi Berbantuan *Apps Inshot* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Di Kelas I Sekolah Dasar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi media pembelajaran interaktif video animasi berbantuan *apps inshot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I Sekolah Dasar yaitu:

1. Berlaku khusus untuk pembelajaran di kelas I Sekolah Dasar.
2. Produk media video animasi memuat mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi pancasila.
3. Media pembelajaran interaktif video animasi mencakup gambar animasi yang menarik.
4. Produk video animasi dibuat menggunakan *apps inshot*.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya pengembangan media pembelajaran interaktif video animasi berbantuan *apps inshot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I Sekolah Dasar yaitu:

1. Bagi para pendidik, media pembelajaran ini berfungsi sebagai sarana pengajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru kelas I dalam membantu memberikan informasi dalam konteks pembelajaran materi Pancasila. Di samping itu, media ini juga dapat meningkatkan efisiensi pengajaran dengan

menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif dalam membantu peserta didik memahami materi yang disampaikan.

2. Bagi peserta didik, pengembangan media pembelajaran interaktif berupa video animasi dapat menimbulkan pengalaman belajar yang dapat menggugah antusias peserta didik, menciptakan suasana yang dominan menyenangkan, dan mendorong keterlibatan aktif pada kegiatan pembelajaran terutama pada materi Pancasila yang mana pembelajaran disajikan melalui video animasi.
3. Bagi peneliti, membuka kesempatan untuk berkontribusi langsung dalam inovasi dunia pendidikan, terutama dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif video animasi.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1. Asumsi Pengembangan

Mempertimbangkan bahwasanya mayoritas pendidik mempunyai akses terhadap perangkat teknologi seperti telepon pintar, komputer, atau laptop, serta proyektor selama proses pembelajaran di sekolah, diharapkan hal ini bisa membantu penerapan media pembelajaran interaktif video animasi. Video animasi ini dirancang untuk sarana tambahan dan penunjang dalam membantu proses belajar peserta didik ketika proses pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama pada materi Pancasila untuk kelas I sekolah dasar. Selain itu, pengembangan media pembelajaran interaktif video animasi juga mampu memperdalam pemahaman peserta didik serta antusiasme nya terhadap materi yang dipelajari karena tampilan video yang menarik.

1.6.2. Keterbatasan Pengembangan

Berikut keterbatasan dalam pengembangan penelitian ini:

1. Media pembelajaran interaktif berupa video animasi yang dikembangkan dan dirancang untuk diterapkan di kelas I sekolah dasar.
2. Isi dari media pembelajaran interaktif video animasi terbatas pada materi pancasila.
3. Pengembangan media pembelajaran interaktif video animasi hanya memperhatikan aspek validitas dan kepraktisan semata.

1.7 Definisi Istilah

Untuk mengurangi kemungkinan kesalahan dalam menafsirkan istilah yang dimaksud dalam pengembangan ini, penting untuk memberikan penjelasan yang jelas mengenai hal tersebut, seperti berikut ini:

1. Pengembangan merupakan tahapan guna untuk menciptakan produk terkini maupun memperbaiki produk yang sudah tersedia sejalan dengan kebutuhan pendidikan. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran yang interaktif video animasi berbantuan *apps inshot* pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas I sekolah dasar.
2. Media pembelajaran yang berbasis video animasi adalah salah satu bentuk media yang memanfaatkan fungsi pendengaran dan penglihatan peserta didik. Media ini mengintegrasikan animasi, teks, suara, gambar, dan warna yang disusun secara sistematis dengan karakter tertentu untuk mempermudah pemahaman peserta didik terhadap setiap bagian video.
3. *Apps inshot* adalah sebuah aplikasi pengedit video yang berguna untuk membuat materi video pembelajaran. *Apps inshot* dapat dimanfaatkan dalam

pembuatan video animasi secara sederhana dengan memanfaatkan berbagai fitur-fitur yang menarik di dalamnya dan karakter animasi yang tersedia di aplikasi.