

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini dipaparkan sepuluh pokok bahasan yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat penelitian, (7) spesifikasi produk, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Pancasila menjadi panduan negara Indonesia dalam menata kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan nilai – nilai kehidupan yang luhur. Pada Pancasila termuat lima prinsip dasar dalam pedoman menjalani kehidupan bermasyarakat (Yunianti & Dewi, 2021). Pancasila sebagai pedoman hidup bangsa berperan sebagai dasar dari setiap pandangan masyarakat Indonesia. Hal ini menjadikan Pancasila memiliki peranan penting bagi masyarakat Indonesia dalam mengambil keputusan pada setiap masalah yang terjadi. Namun disisilain, Pancasila sebagai pedoman hidup bangsa Indonesia mulai kehilangan pamornya dan tergantikan oleh kebudayaan asing yang terbawa oleh arus globalisasi (Nurfatimah & Dewi, 2021). Tanpa menerapkan Pancasila sebagai pedoman hidup bangsa, akan menimbulkan berbagai permasalahan sosial yang berdampak buruk bagi masyarakat Indonesia contohnya seperti ujaran kebencian terhadap Suku, Agama, Ras dan Antargolongan (SARA) pada sosial media. Menurut Kementerian Komunikasi dan Informatika, sejak tahun 2018 hingga tahun 2021, telah ditangani konten ujaran SARA sebanyak 3.640 konten di ruang digital. Sebagai upaya dalam

mengatasi konflik yang terjadi di masa mendatang akibat ujaran SARA, harus ditemukan suatu pencegahan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Tindakan pencegahan dapat dimulai dengan pembentukan karakter siswa disekolah. Pada kenyataannya siswa kesulitan dalam memutuskan sikap yang dianggapnya benar dengan sikap yang dianggapnya salah sehingga siswa sering kali mengambil keputusan yang salah dalam bertindak. Kurangnya penjelasan dari sekolah menjadi faktor yang menghambat pembelajaran pendidikan karakter siswa (Dwiputri & Anggraeni, 2021).

Pendidikan karakter menjadi suatu usaha dalam bidang pendidikan untuk mencapai generasi bangsa yang cerdas serta baik atau yang biasa disebut dengan *smart and good citizenship*. Keberhasilan pendidikan karakter mengisyaratkan pembelajaran tidak serta merta dilihat dari persepektif ranah kognitif saja, melainkan dari keseimbangan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang bertujuan dalam mewujudkan manusia seutuhnya. (Wayan dkk., 2020). Pendidikan karakter yang bersumber dari Pancasila sudah sepatutnya terus diimplementasikan pada dunia pendidikan.

Implementasi pendidikan karakter di Indonesia oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Riset dan Teknologi, menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai kurikulum yang lebih menekankan penguatan karakter. Pada Kurikulum Merdeka, muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN), berganti nama menjadi muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Perubahan nama Mata Pelajaran PPKN menjadi Pendidikan Pancasila sudah ditegaskan dalam Peraturan Pemerintah PP Nomor 4 Tahun 2022 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021 Tentang Standar Nasional Pendidikan terkait

Perubahan Pasal 40 PP 57 Tahun 2021. Pada pasal 40 ayat 4 Perubahan ditegaskan bahwa muatan kurikulum wajib yaitu: pendidikan agama; pendidikan Pancasila; pendidikan kewarganegaraan; dan bahasa Indonesia dituangkan dalam bentuk mata pelajaran wajib. Hal ini menjadikan komitmen pemerintah bahwa mulai tahun ajaran 2022/2023, muatan pelajaran Pendidikan Pancasila dalam Kurikulum Merdeka, diterapkan pada 140.000 satuan Pendidikan, mulai dari jenjang PAUD, Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah, dan Pendidikan Tinggi di seluruh Indonesia. Selain itu, melalui unit kerja Pusat Penguatan Karakter, Kemendikbud juga mengampanyekan enam profil Pelajar Pancasila sebagai tujuan besar dari pendidikan karakter berbasis Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila merupakan program yang dapat menjadi jalan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional yakni membentuk generasi yang cerdas secara intelektual dan memiliki karakter yang sesuai dengan Pancasila (Rudiawan & Asmaroini, 2022). Dalam Profil Pelajar Pancasila terdapat 6 dimensi, diantaranya: 1) beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) mandiri; 3) bergotong – royong; 4) berkebhinekaan global; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif. Dengan keenam dimensi tersebut, bertujuan agar bangsa Indonesia dapat mewujudkan siswa yang cerdas dan berkarakter sehingga bisa menumbuhkan nilai – nilai Pancasila secara konsisten (Irawati dkk., 2022). Sebagai bentuk upaya penguatan karakter 6 dimensi Profil Pelajar Pancasila dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat memperkuat karakter Profil Pelajar Pancasila pada siswa serta mempermudah pemahaman siswa.

Media pembelajaran dapat menghubungkan tenaga pengajar dengan siswa dalam memberikan sebuah informasi serta menyalurkan pesan, sehingga dapat

menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan juga efisien (Sahida dkk., 2020). Media pembelajaran dapat berupa *visual*, *audio*, dan *audio visual* (Retnawati dkk., 2021). Salah satu media pembelajaran *audio visual* yang dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar siswa adalah video animasi pembelajaran. Hal ini dikarenakan video animasi dapat dikreasikan semenarik mungkin misalnya seperti menerapkan animasi berwarna cerah dipadukan dengan adegan animasi yang lucu sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan minat siswa dalam menyimak, mendengarkan, serta menyimpulkan inti pembelajaran dari pesan yang disampaikan (Wigalina dkk., 2022).

Video animasi sebagai salah satu media video pembelajaran yang menyatukan media *audio* kedalam media *visual* yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa dalam memahami materi. Melalui media video pembelajaran animasi, suatu objek dapat ditampilkan secara detail sehingga mempermudah siswa dalam memahami pelajaran yang sulit (Apriansyah, 2020). Animasi atau sering dikenal sebagai kartun terdiri dari media gambar atau objek yang digerakkan dan ditampilkan secara bergantian, serta menimbulkan perubahan pergerakan disertai dengan suara yang diproses sedemikian rupa (Hadiah Tullah dkk., 2022). Gambar atau objek yang dimaksud bisa berupa gambar manusia, hewan, maupun tulisan (Amin & Sumendap, 2022). Secara umum animasi dibagi menjadi dua yaitu, animasi 2 dimensi (2D) dan animasi 3 dimensi (3D).

Pada animasi 2 dimensi (2D) terdiri dari tampilan rangkaian gambar sehingga dapat menciptakan ilusi gerak (Prihatmoko dkk., 2023). Sedangkan animasi 3 dimensi (3D) memuat animasi yang dapat dihidupkan atau memberikan gambaran bergerak kepada objek yang memiliki ruang (Am dkk., 2023). Animasi 3

dimensi (3D) terdiri dari kumpulan gambar yang menghasilkan gerakan dan suara sehingga memiliki kesan nyata serta dapat memuat pesan pembelajaran di dalamnya (Rachmawati & Astuti, 2021). Dengan perpaduan antara media video pembelajaran animasi 2 dimensi (2D) dan animasi 3 dimensi (3D), dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mempermudah tenaga pengajar dalam penyampaian informasi serta membantu pemahaman siswa untuk mengerti konsep yang sulit diilustrasikan. Pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila, dibutuhkan media yang dapat membantu menjelaskan tujuan dan visi pendidikan karakter Profil Pelajar Pancasila kedalam format yang mudah dipahami siswa.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan pada tanggal 26 Mei 2023 dengan guru wali kelas IV SD Negeri 12 Sesetan, yaitu Ibu Krisna. Dalam wawancara tersebut, beliau menyampaikan bahwa pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila sebagian besar siswa kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun media pembelajaran yang digunakan guru kelas IV di SD Negeri 12 Sesetan yaitu hanya menggunakan media pembelajaran konvensional seperti buku guru serta video pembelajaran *Youtube*. Kurangnya pemanfaatan penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dimengerti, menyebabkan siswa merasa bosan karena merasa bahwa pembelajaran tidak menarik dan monoton. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar pada muatan Pendidikan Pancasila khususnya materi Pancasila sebagai nilai kehidupan. Dari analisis data nilai rapor kuantitatif fase b, Kurikulum Merdeka kelas IV SD Negeri 12 Sesetan terdapat sebanyak 15 siswa dari 25 total siswa kelas IV mendapatkan nilai dibawah 68. Hal ini menunjukkan bahwa 60 % siswa kelas IV SD Negeri 12 Sesetan pada materi Pancasila sebagai nilai kehidupan

mendapatkan rentang nilai (0-68) yang termasuk dalam kategori perlu bimbingan pada Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yang berarti masih diperlukannya penguatan pada materi Pancasila sebagai nilai Kehidupan. Beliau juga menyampaikan bahwa siswa kelas IV di SD Negeri 12 Sesetan lebih semangat menceritakan kisah dari video animasi atau kartun yang dilihatnya pada *platform youtube* dibandingkan dengan video pembelajaran yang ditayangkan di sekolah. Permasalahan lainnya terletak pada kurangnya pemahaman siswa terkait penerapan Profil Pelajar Pancasila. Berdasarkan hasil observasi, siswa masih kesulitan dalam memahami dan menerapkan 6 dimensi dari Profil Pelajar Pancasila. Hal tersebut dikarenakan media berbasis penguatan Profil Pelajar Pancasila belum pernah dikembangkan sehingga berdampak pada kurangnya pemahaman siswa mengenai contoh sikap yang baik dalam kehidupan sehari-hari. Pada materi yang diajarkan, siswa kurang termotivasi dalam belajar. Hal tersebut diakibatkan karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang lebih inovatif, guru hanya berfokus pada media konvensional seperti buku guru dan video *youtube*. Sehingga membuat siswa kesulitan dalam mengungkapkan makna dari sila – sila Pancasila serta memberikan contoh sikap dan perilaku yang sesuai nilai - nilai Pancasila yang berkaitan langsung dengan implementasi karakter Profil Pelajar Pancasila. Maka dari itu diperlukan adanya penggunaan media pembelajaran yang lebih mudah dimengerti, dapat menarik minat siswa dalam belajar, serta dapat digunakan disekolah maupun dirumah sehingga siswa dapat memahami materi Pancasila sebagai nilai kehidupan dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran dengan perpaduan antara animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D) melalui video animasi yang dapat

diakses melalui berbagai perangkat seperti *android*, *ios*, *windows* dan perangkat digital lainnya. Media pembelajaran ini membahas materi Pancasila sebagai nilai kehidupan pada muatan pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal tersebut dilakukan karena belum adanya media pembelajaran yang mampu untuk memudahkan siswa dalam memahami materi Pancasila sebagai nilai kehidupan yang disertai dengan implementasi karakter Profil Pelajar Pancasila pada muatan Pendidikan Pancasila. Dengan diciptakannya media pembelajaran ini, dapat memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi yang diajarkan serta dapat mengimplementasikan karakter Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari - hari. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran video animasi ini akan membuat siswa menjadi lebih menarik minat mempelajari Pendidikan Pancasila dan membuat proses pembelajaran menjadi lebih inovatif karena dalam media pembelajaran ini menampilkan materi dalam bentuk perpaduan animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D) yang dapat mengilustrasikan berbagai contoh sikap dan perilaku seperti nyata atau sebenarnya secara menarik. Penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut melalui penelitian dengan Judul “Pengembangan Video Pembelajaran Animasi Berbasis Profil Pelajar Pancasila Materi Pancasila Sebagai Nilai Kehidupan Muatan Pendidikan Pancasila Kelas IV SD Negeri 12 Sesetan Tahun Ajaran 2023/2024”.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1.2.1 Pada kegiatan pembelajaran guru kurang menggunakan media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga membuat kurangnya minat dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.2 Pada kegiatan pembelajaran guru hanya menggunakan media pembelajaran yang konvensional serta kurang inovatif akibatnya siswa cenderung bosan dalam mengikuti pembelajaran.
- 1.2.3 Siswa kesulitan dalam menjelaskan makna nilai – nilai Pancasila berdasarkan implementasi karakter Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari – hari.
- 1.2.4 Siswa kesulitan dalam memberikan contoh sikap dan prilaku yang sesuai dengan sila-sila Pancasila berdasarkan implementasi karakter Profil Pelajar Pancasila dalam kehidupan sehari – hari.
- 1.2.5 Kurangnya implementasi nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar.
- 1.2.6 Kurangnya media upaya penguatan Profil Pelajar Pancasila yang memanfaatkan video animasi dalam pembelajaran siswa di sekolah dasar.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini, maka perlu adanya pembatasan masalah dalam membatasi permasalahan yang akan diselesaikan sehingga memperoleh hasil yang optimal.

Penelitian ini memuat pembatasan masalah mengenai belum adanya pengembangan media penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila dalam materi Pancasila sebagai nilai kehidupan agar dapat mempermudah pemahaman serta menarik minat dan semangat siswa kelas IV sekolah dasar dalam pembelajaran. Peneliti memfokuskan masalah pada pengembangan video pembelajaran animasi dalam bentuk perpaduan animasi 2 dimensi (2D) dan 3 dimensi (3D) dengan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan pelajaran pendidikan Pancasila sebagai media penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila siswa kelas IV di SD Negeri 12 Sestetan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran identifikasi permasalahan serta batasan masalah maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 12 Sestetan tahun ajaran 2023/2024?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan hasil video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan Pendidikan Pancasila ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan dan uji kelompok kecil kelas IV SD Negeri 12 Sestetan tahun ajaran 2023/2024?
- 1.4.3 Bagaimanakah efektifitas video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 12 Sestetan tahun ajaran 2023/2024?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini yaitu sebagai berikut..

1.5.1 Untuk mendeskripsikan rancang bangun video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 12 Sasetan tahun ajaran 2023/2024.

1.5.2 Untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan Pendidikan Pancasila ditinjau dari uji ahli isi, uji ahli desain, uji ahli media, uji perorangan dan uji kelompok kecil kelas IV SD Negeri 12 Sasetan tahun ajaran 2023/2024.

1.5.3 Untuk mengetahui efektifitas video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 12 Sasetan tahun ajaran 2023/2024.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Adapun Manfaat dari diadakan penelitian ini diklasifikasi menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini dapat memberikan sumbangan pemikiran atau sebuah inovasi dalam pengembangan video pembelajaran animasi

berbasis Profil Pelajar Pancasila materi Pancasila sebagai nilai kehidupan muatan Pendidikan Pancasila kelas IV SD Negeri 12 Sestetan tahun ajaran 2023/2024.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis pada penelitian ini memberikan manfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut yang meliputi manfaat untuk siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain.

1.6.1.1 Manfaat Bagi Siswa

Pengembangan video pembelajaran animasi diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami pembelajaran mengenai Pancasila sebagai nilai kehidupan secara mudah dan efisien. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa serta menguatkan karakter Profil Pelajar Pancasila dalam proses pembelajaran.

1.6.1.2 Manfaat Bagi Guru

Penggunaan media video pembelajaran animasi ini diharapkan mampu membantu guru dalam penyampaian materi sehingga pembelajaran menjadi lebih inovatif dan efisien agar mampu meningkatkan minat belajar siswa. Penelitian ini juga diharapkan dapat memudahkan guru dalam proses penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila dengan video animasi yang menarik bagi siswa.

1.6.1.3 Manfaat Bagi Kepala Sekolah

Hasil dari produk ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan sekolah serta dapat

dikembangkan lagi menjadi media video animasi pembelajaran yang lain.

1.6.1.4 Manfaat Bagi Peneliti lain

Hasil penelitian ini dijadikan sebagai referensi, terutama bagi mahasiswa program studi pendidikan guru sekolah dasar dalam upaya memperdalam pengetahuan di bidang pendidikan. Selain itu diharapkan juga sebagai motivasi dan referensi dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik.

1.7 Spesifikasi Produk

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada muatan pendidikan Pancasila di kelas IV Sekolah Dasar. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa video animasi berbasis profil pelajar Pancasila dengan rincian produk sebagai berikut.

1.7.1 Bentuk Produk

Produk yang dikembangkan adalah berupa video animasi pembelajaran. Video animasi pembelajaran tersebut berisi materi mengenai Pancasila sebagai nilai kehidupan secara 3 dimensi (3D) dan 2 dimensi (2D). Adapun video animasi dalam bentuk 3 dimensi (3D) dan 2 dimensi (2D) yang dapat mengilustrasikan Pancasila sebagai nilai kehidupan berdasarkan pada penguatan karakter Profil Pelajar Pancasila. Pada pengembangan video pembelajaran animasi ini digunakan sebagai media yang dapat menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Media ini dapat diakses siswa melalui Handphone ataupun laptop.

1.7.2 Program yang Digunakan

Adapun program yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran animasi ini yaitu *software plotagon* untuk mengembangkan media video animasi secara 3 dimensi, *software vtube studio* untuk mengembangkan video animasi secara 2 dimensi, *software voice.ai* sebagai alat untuk membuat suara karakter dalam video animasi, serta *software capcut* sebagai alat untuk mengedit video animasi.

1.7.3 Sistematika Penggunaan

Produk video pembelajaran animasi berbasis profil pelajar Pancasila ini dapat digunakan dalam media digital yang bisa diakses melalui aplikasi *youtube* serta *google drive*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk menghasilkan produk yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pentingnya pengembangan ini dilakukan agar dapat lebih meningkatkan minat siswa dalam belajar, lebih memudahkan untuk memahami materi, serta pembelajaran yang diterima lebih bermakna dan menyenangkan bagi siswa. Bercermin dari hal tersebut guru sebagai fasilitator harus menyediakan media pembelajaran yang bermakna untuk menunjang pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu dikembangkan produk berupa video animasi yang berbasis Profil Pelajar Pancasila sehingga pembelajaran dapat lebih bermakna, menyenangkan serta mudah dipahami siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan menghasilkan produk video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila yang didasarkan pada asumsi dan keterbatasan pengembangan.

1.9.1 Asumsi

1.9.1.1 Pengembangan video pembelajaran animasi ini dapat mengatasi keterbatasan guru dalam pembelajaran pendidikan Pancasila sehingga mampu membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

1.9.1.2 Pengembangan video mampu membangkitkan semangat, minat belajar, pemahaman serta mengembangkan karakter siswa dalam penguatan Profil Pelajar Pancasila di kehidupan sehari-hari.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1.9.2.1 Pada tahap pengembangan video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar ini hanya untuk mengetahui pengembangan dan persepsi siswa terhadap produk yang dikembangkan.

1.9.2.2 Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila ini dirancang khusus untuk siswa kelas IV SD Negeri 12 Sesetan.

1.9.2.3 Video pembelajaran animasi ini hanya bisa digunakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.9.2.4 Pengembangan video pembelajaran animasi berbasis Profil Pelajar Pancasila ini hanya mengaitkan materi Pancasila sebagai nilai kehidupan.

1.10 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang digunakan untuk menghindari adanya kesalahpahaman penafsiran pada istilah-istilah serta kata-kata pada penelitian ini sebagai berikut.

- 1.10.1 Penelitian pengembangan adalah proses menyatukan segala sesuatu yang telah dibuat di masa lalu, menciptakan barang baru, dan mengubahnya menjadi barang unik yang harus diuji, tetapi bukan untuk membuktikan teori sehingga hasilnya selanjutnya dapat digunakan atau digunakan dalam pengajaran di kelas. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE dengan tahapan yaitu (*analyze*) analisis, (*design*) perancangan, (*development*) pengembangan, (*implementation*) implementasi, dan (*evaluation*) evaluasi.
- 1.10.2 Media pembelajaran adalah alat bantu guru pada saat proses pembelajaran berlangsung yang bertujuan untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 1.10.3 Video animasi adalah gambar yang bergerak, yang berasal dari kumpulan objek yang telah di susun sedemikian rupa dengan objek dapat didalam wujud suatu tulisan, gambar hewan, gambar tumbuh – tumbuhan, gambar manusia dan lain sebagainya.
- 1.10.4 Animasi 2 Dimensi (2D) merupakan animasi yang menggunakan sketsa gambar yang digerakkan satu persatu, sehingga akan tampak seperti nyata.
- 1.10.5 Animasi 3 Dimensi (3D) adalah suatu objek animasi yang terdapat dalam ruang 3D. Animasi ini tidak hanya memiliki tinggi dan lebar, melainkan juga memiliki volume atau kedalaman (*height, width, depth*). Objek

animasi bisa berputar dan bergerak layaknya objek aslinya. Tampilannya seolah-olah nyata dan hidup.

1.10.6 Pendidikan Pancasila adalah pendidikan ideologi di Indonesia yang bertujuan membentuk warga negara yang baik, paham hak dan kewajiban, serta cinta dan nasionalis terhadap negara.

1.10.7 Profil Pelajar Pancasila adalah karakter atau kompetensi yang diharapkan untuk diraih oleh generasi muda yang didasarkan enam dimensi antara lain: (1) beriman bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa beakhlak mulia; (2) berkebinekaan global; (3) bergotong royong; (4) mandiri; (5) berpikir kritis; (6) kreatif.

