

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Melalui pendidikan seseorang mampu menjadi manusia yang bernilai karena dalam pendidikan seseorang diberikan ilmu dan mengutamakan pembentukan karakter pada seseorang sehingga memiliki tujuan atau mutu hidup (Wahyudi, I. 2020). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Bab I ayat (1), menegaskan bahwa pendidikan tidak hanya sekadar transfer pengetahuan, tetapi juga merupakan proses yang terencana dan sadar untuk membentuk karakter siswa. Pendidikan berperan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan potensi diri secara menyeluruh, mencakup aspek spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, dan akhlak mulia. Tujuan akhirnya adalah membekali siswa dengan keterampilan yang dibutuhkan, tidak hanya untuk kepentingan pribadi tetapi juga untuk kemajuan masyarakat, bangsa, dan negara. Dengan demikian, pendidikan karakter menjadi esensial dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bermoral dan berakhlak mulia.

Sebagai upaya dalam mewujudkan hal tersebut akibatnya mata pelajaran Pendidikan Pancasila dijadikan sebagai mata pelajaran wajib di setiap jenjang pendidikan termasuk jenjang Sekolah Dasar. Sebagaimana Nasution (2022) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa Pendidikan Pancasila termasuk mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter atau watak warga negara

sehingga dapat memahami hak dan kewajibannya sebagai warga negara yang pintar dan baik (To be Smart and Good Citizenship).

Pendidikan Pancasila termasuk mata pelajaran yang menekankan pada nilai moral, sehingga nilai moral tersebut bisa ditanamkan pada warga negara dan diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Untuk menanamkan nilai-nilai moral pada siswa maka dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila diajarkan materi tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana Susanto (2022) mengungkapkan dalam penelitiannya bahwa Pendidikan Pancasila bukan hanya tentang pemahaman teoritis terhadap sila-sila Pancasila, tetapi juga tentang bagaimana nilai-nilai tersebut diterapkan dalam kehidupan nyata.

Kearifan lokal bagian dari kebudayaan yang terdiri dari sistem nilai, norma, pengetahuan, adat istiadat, dan teknologi yang dikembangkan oleh masyarakat lokal secara turun-temurun. Sehingga, untuk mewujudkan tujuan pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat memanfaatkan kearifan lokal sebagai sumber atau bahan materi pembelajaran guna menciptakan generasi yang berkarakter dan punya jati diri bangsa.

Salah satu nilai kearifan lokal Bali adalah cerita rakyat Bali. Cerita Rakyat Bali adalah cerminan dari nilai-nilai, norma dan kepercayaan masyarakat Bali. Salah satu cerita rakyat Bali yang mencerminkan kejujuran, kerja keras, dan rasa hormat terhadap orang lain sekaligus mengandung nilai-nilai Pancasila yakni “Siap Selem”. Cerita rakyat “Siap Selem” merupakan salah satu cerita rakyat Bali yang mengandung berbagai nilai Pancasila seperti tolong-menolong, kerja sama,

dan kepedulian, yang dapat langsung diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Guru termasuk satu dari faktor penunjang keberhasilan pada pembelajaran, akibatnya dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila guru diupayakan untuk memanfaatkan nilai kearifan lokal yang ada di daerah setempat. Saat ini peranan guru lebih mengarah dan lebih memfokuskan kepada bagaimana cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu penting bagi guru untuk untuk menciptakan metode dan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, agar pembelajaran dapat berlangsung secara lebih optimal. Dengan adanya media pembelajaran yang menarik tentunya akan meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk terus belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan pendapat Julianto (2013) yang menyebutkan bahwa daya ingat dan daya serap siswa akan terus meningkat secara signifikan melalui indra penglihatan dan pendengaran terhadap materi yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila yang terjadi di SD Negeri Bonyoh yang terletak di Desa Bonyoh, Kecamatan Kintamani, Kabupaten Bangli, menurut pengamatan peneliti kurang optimalnya hasil belajar siswa karena proses pembelajaran masih bersifat monoton atau searah. Pendidik masih menjadi pusat pembelajaran dengan buku pegangan menjadi sumber belajar yang digunakan. Kesulitan yang dialami peserta didik yaitu materi pada buku pegangan peserta didik disajikan kurang lengkap dan bahkan ketika guru menjelaskan ada beberapa materi yang tidak ada pada buku. Bahasa pada buku tersebut kurang mudah dipahami dan ada beberapa istilah yang tidak dimengerti. Buku tersebut

tidak dilengkapi dengan kunci jawaban sehingga peserta didik kesulitan dalam mengevaluasi dirinya.

Hal ini serupa dengan pernyataan dari guru SD Negeri Bonyoh, bernama I Komang Adi Permana, bahwa buku Pendidikan Pancasila Kurikulum merdeka belajar sudah menekankan aktivitas peserta didik, tetapi terkait dengan landasan teori masih kurang, sehingga peserta didik kebingungan dalam menentukan hubungan teori dan hasil praktik mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada skor rata-rata hasil belajar yang diperoleh peserta didik kelas II SD Negeri Bonyoh pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila yaitu 65,00. Skor rata-rata ini masih dibawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) yang ditetapkan SD Negeri Bonyoh dimana untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas II skor KKTP adalah 80. Oleh sebab itu, guru memerlukan sebuah komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran yang lebih interaktif sebagai penunjang proses pembelajaran bukan hanya bersumber dari buku saja untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Penerapan media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" dapat menjadi solusi yang efektif. Video animasi menawarkan daya tarik visual dan auditori yang kuat, yang dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional (Santoso, A. 2022). Penggunaan video animasi yang mengisahkan cerita rakyat "*Siap Selem*" dapat menjadikan materi pembelajaran lebih menarik dan relevan, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis. Dengan memanfaatkan fasilitas proyektor yang ada, guru dapat menampilkan video animasi secara efektif,

sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif dan visual (Rizal, A., Maulana, S. 2021) .

Selain itu, video animasi juga dapat mendorong partisipasi yang lebih luas dari seluruh siswa. Cerita rakyat yang diadaptasi dalam bentuk animasi dapat memicu diskusi, tanya jawab, dan kegiatan kelompok yang melibatkan siswa secara aktif (Wahyuni, S., Setyawan, D. 2021). Dengan cara ini, siswa yang biasanya kurang berpartisipasi dapat terdorong untuk lebih terlibat karena materi yang disajikan lebih menarik dan relevan dengan budaya lokal mereka. Nilai-nilai Pancasila yang terkandung dalam cerita rakyat "*Siap Selem*" juga dapat disampaikan dengan cara yang lebih konkret dan mudah dipahami, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD di SD Negeri Bonyoh.

Memperkuat solusi yang diberikan, penelitian oleh Nanda Hadih Tullah pada tahun 2022, dengan judul penelitian "Pengaruh Penggunaan Video Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 3 Rumak Tahun Ajaran 2021/2022". Penelitian ini membahas tentang bagaimana pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi berkontribusi positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini sangat relevan untuk konteks penggunaan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas II di SD Negeri Bonyoh. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa video animasi efektif dalam meningkatkan pemahaman dan prestasi siswa. Hal ini berhubungan langsung

dengan kemampuan video animasi untuk memvisualisasikan materi pembelajaran secara menarik dan memberikan stimulasi auditory yang dapat meningkatkan keterlibatan aktif siswa serta memperkuat daya ingat dan pemahaman mereka terhadap materi.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka judul yang diambil dalam penelitian ini yang diharapkan mampu menjadi sebuah solusi pemecahan masalah rendahnya minat belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas II yakni: “Pengembangan Media Video Animasi Cerita Rakyat “Siap Selem” pada Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terjadi dan menjadi perhatian dalam penelitian ini yaitu:

1. Rendahnya hasil belajar.
2. Metode mengajar guru masih konvensional karena media yang digunakan hanya terbatas pada buku paket, papan tulis, dengan metode ceramah
3. Adanya fasilitas yang mendukung namun belum dimanfaatkan secara maksimal untuk dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media
4. Dalam penggunaan contoh studi kasus selalu yang jauh-jauh (nasional), tidak menggunakan rasional yang terdekat terlebih dahulu (sekitar kita) atau bisa dikatakan kearifan lokal.
5. Media Video animasi cerita rakyat bali “Siap Selem” belum dimanfaatkan dalam pembelajaran khususnya Pendidikan Pancasila pada

siswa kelas II SD Negeri Bonyoh

6. Belum dikembangkannya media pembelajaran baru dengan memanfaatkan kearifan lokal Bali untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Pancasila.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Bonyoh melalui pengembangan Media Video Animasi Cerita rakyat "*Siap Selem*".

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh?
2. Bagaimana kevalidan media video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh?
3. Bagaimana kepraktisan Media Video animasi cerita rakyat "*Siap Selem*" pada materi penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh?

4. Bagaimana efektivitas Media Video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” pada materi penerapan nilai- nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan, adapun tujuan pengembangan dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan Media Video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” pada materi penerapan nilai- nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh.
2. Mengetahui kevalidan media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” pada materi penerapan nilai- nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh.
3. Mengetahui kepraktisan media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” pada materi penerapan nilai- nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh.
4. Mengetahui efektivitas media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” pada materi penerapan nilai- nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa Kelas II SD Negeri Bonyoh.

1.6 Manfaat Penelitian

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan nantinya akan bermanfaat terhadap perkembangan pendidikan. Oleh karena itu pentingnya penelitian dan pengembangan ini diantara lain

sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini menghasilkan produk yang diuji cobakan, sedangkan penelitian untuk menemukan suatu pengetahuan baru yang dilakukan dan dapat memperbanyak media belajar yang telah tersedia maupun digunakan sebelumnya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, antara lain sebagai berikut.

a) Bagi Guru

Produk penelitian dan pengembangan media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi menerapkan nilai-nilai pancasila pada siswa kelas II SD Negeri Bonyoh serta memberikan pemahaman bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*”. Dapat memberikan motivasi guru agar lebih inovatif dalam menerapkan pembelajaran dikelas.

b) Bagi Siswa

Produk penelitian dan pengembangan media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” ini diharapkan dapat memberikan pengalaman bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi mengenai penerapan nilai-nilai Pancasila secara lebih kongkret melalui media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” agar dapat meningkatkan hasil siswa di SD Negeri Bonyoh.

c) Bagi Sekolah

Produk penelitian dan pengembangan media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan dalam mengembangkan media pembelajaran lainnya mengenai materi menerapkan nilai-nilai pancasila yang ada disuatu daerah dengan lebih menarik dan inovatif lagi serta memanfaatkan teknologi.

d) Bagi Peneliti Lain

Produk penelitian dan pengembangan media video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” ini diharapkan dapat dijadikan rujukan dalam melakukan penelitian yang sejenis sehingga memberikan sumbangan informasi tentang Penerapan Nilai-Nilai Pancasila.

1.7 Spesifikasi Produk Pengembangan

Penelitian ini merupakan penelitian untuk menciptakan media pembelajaran video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” pada materi Penerapan nilai-nilai Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Bonyoh. Spesifikasi produk yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Konten Edukatif dan Relevan: Video mengadaptasi cerita rakyat Bali “*Siap Selem*” dengan jelas, menyoroti penerapan nilai-nilai Pancasila secara sederhana dan mudah dipahami oleh siswa kelas II SD.
2. Desain Visual dan Audiovisual: Animasi berwarna-warni dan menarik, dengan karakter dan latar yang sesuai usia siswa, serta narasi dan musik yang mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan.

3. Interaktivitas dan Keterlibatan: Video menyertakan elemen interaktif seperti kuis dan pertanyaan untuk mendorong keterlibatan siswa, serta segmen diskusi untuk meningkatkan pemahaman materi.

Dengan memenuhi spesifikasi ini, video animasi cerita rakyat “*Siap Selem*” diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Bonyoh dengan menyediakan materi yang edukatif, visual yang menarik, dan interaktivitas yang mendorong keterlibatan aktif.

1.8 Penjelasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka dipandang perlu dalam memberikan batasan-batasan istilah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan usaha dalam mengembangkan atau menghasilkan suatu produk yang dapat digunakan khalayak umum.
2. Media Pembelajaran merupakan suatu perantara atau penghubung baik dalam bentuk tulisan, gambar atau suara yang dapat memudahkan guru dan siswa dalam berinteraksi. Sehingga dengan adanya media pembelajaran maka guru dapat lebih mudah dalam menjelaskan materi yang diajarkan dan siswa juga dapat lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh gurunya.
3. Penggunaan media video animasi itu sangat tepat diimplementasikan dalam proses pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa apalagi siswa Sekolah Dasar tingkat rendah khususnya Kelas II SD karena siswa pada golongan kelas II mudah bosan dengan pembelajaran apabila hanya

menggunakan metode pembelajaran ceramah dan membaca karena sesuai dengan karakteristik siswa kelas II Sekolah Dasar yang dapat menyerap materi dengan indra pendengaran dan pengelihatannya.

4. Cerita rakyat mengandung kearifan local didalamnya yang dapat dijadikan sebagai pembelajaran hidup oleh generasi ke generasi berikutnya. Oleh karena itu kekayaan budaya yang tersimpan didalam kearifan local masyarakat itu dijaga dan dapat dijadikan sebagai bekal dan pembelajaran hidup.

5. Media Video Animasi "*Siap Selem*"

Media video animasi adalah bentuk penyajian konten dalam format visual dinamis yang menggabungkan elemen gambar bergerak (animasi), suara, dan teks. "*Siap Selem*" merupakan cerita rakyat dari Bali yang mengisahkan persahabatan antara ayam (*siap*) dan macan hitam (*selem*). Penggunaan cerita rakyat ini dalam bentuk animasi bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Video animasi ini dapat memperkuat pemahaman siswa melalui kombinasi visual dan audio yang merangsang indra penglihatan dan pendengaran secara simultan.

6. Materi Penerapan Nilai-Nilai Pancasila

Materi ini mengacu pada pengajaran tentang prinsip-prinsip yang terkandung dalam Pancasila, yaitu lima dasar negara Indonesia: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, dan Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.

7. Hasil belajar adalah skor yang diperoleh peserta didik setelah mengerjakan tes hasil belajar ranah kognif.

1.9 Asumsi Pengembangan

1. Asumsi Hasil Belajar: Diasumsikan bahwa penggunaan media video animasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri Bonyoh dalam memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila.
2. Asumsi Relevansi Cerita Rakyat: Diasumsikan bahwa cerita rakyat "*Siap Selem*" yang sudah dikenal dan memiliki muatan nilai-nilai budaya lokal akan lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa, sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran nilai-nilai Pancasila.
3. Asumsi Keefektifan Media Visual: Diasumsikan bahwa media visual seperti video animasi dapat memberikan rangsangan visual yang kuat, yang pada gilirannya dapat membantu siswa untuk lebih mudah mengingat dan memahami materi pembelajaran.
4. Asumsi Perbedaan Individual Siswa: Diasumsikan bahwa setiap siswa memiliki preferensi belajar yang berbeda, namun media video animasi dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
5. Asumsi Peningkatan Keterlibatan Siswa: Diasumsikan bahwa penggunaan video animasi dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran karena media ini dianggap lebih menarik dibandingkan dengan metode pembelajaran tradisional.

6. Asumsi Infrastruktur Sekolah: Diasumsikan bahwa SD Negeri Bonyoh memiliki fasilitas yang memadai, seperti perangkat komputer atau proyektor, yang memungkinkan penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran di kelas.
7. Asumsi Kesiapan Guru: Diasumsikan bahwa guru-guru di SD Negeri Bonyoh siap dan mampu menggunakan media video animasi dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mengintegrasikan nilai-nilai Pancasila dengan baik dalam materi pembelajaran.

Asumsi-asumsi ini akan menjadi dasar dalam pengembangan dan pelaksanaan penelitian untuk memastikan bahwa hasil penelitian yang dihasilkan relevan dan aplikatif dalam konteks pembelajaran di SD Negeri Bonyoh.

