

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Sejak jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Pendidikan Pancasila telah ditetapkan sebagai pelajaran yang harus diikuti oleh setiap siswa. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka, mata pelajaran Pendidikan Pancasila memainkan peranan kunci dalam membentuk kepribadian dan karakter peserta didik. Pembentukan ini dilakukan melalui penguatan enam dimensi utama yang terkandung dalam Profil Pelajar Pancasila. Keenam dimensi tersebut meliputi: pengembangan iman dan takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa disertai pengamalan akhlak mulia; kemampuan berinteraksi secara harmonis di tengah keragaman global; penanaman semangat gotong royong; pembiasaan sikap mandiri; kemampuan untuk berpikir secara kritis dan reflektif; serta peningkatan kreativitas dan inovasi dalam berbagai aspek kehidupan (Zalukhu et al., 2023). Melalui pembelajaran tersebut, siswa diajak berlatih toleransi lintas agama, suku, dan budaya, sekaligus menumbuhkan sikap saling menyayangi dan berperilaku baik kepada sesama. Nilai kemanusiaan, khususnya semangat tolong-menolong, ditekankan sebagai karakter utama (Ziliwu et al., 2024). Konten Pendidikan Pancasila tidak berdiri sendiri, melainkan terintegrasi dengan berbagai mata pelajaran lain untuk memperkuat karakter peserta didik.

Peningkatan mutu manusia Indonesia serta pembentukan karakter warga negara menjadi prioritas inti pendidikan Pancasila. Pendidikan ini

menitikberatkan penanaman nilai dan moral kebangsaan sekaligus menuntut penerapan prinsip-prinsip pembelajaran abad ke-21. Meningkatkan mutu sumber daya manusia dapat dicapai melalui penerapan strategi pembelajaran yang kreatif dan beragam, yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan bagi siswa (Najwa dkk., 2022). Dalam konteks ini, guru memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan suasana belajar yang mendukung dan menyenangkan, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan menguasai materi yang diajarkan (Rodenayana dkk., 2023).

Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sekaligus inovatif, guru dapat mengarahkan kegiatannya pada kerangka kompetensi abad 21. Pendekatan ini menuntut penguasaan literasi digital sebagai dasar dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Media yang dihasilkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penanaman nilai-nilai Pancasila, tetapi juga turut mendorong peningkatan mutu pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi modern yang terus berkembang secara dinamis (Fajar & Aeni, 2024). Media semacam itu menjadi elemen kunci dalam menumbuhkan suasana kelas yang interaktif dan memikat bagi peserta didik (Sutrami & Amrullah, 2023).

Salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan di kelas bagi peserta didik adalah penggunaan media pembelajaran. Sayangnya, praktik penggunaan media belajar yang benar-benar inovatif dan kreatif masih jarang diterapkan (Fajar & Aeni, 2024). Masalah tersebut mengakibatkan kelas

cenderung ramai dan siswa tidak fokus selama proses pembelajaran berlangsung Dampaknya, kelas sering kali bising dan perhatian siswa mudah teralihkan (Fernanda dkk., 2024). Guru umumnya masih mengandalkan buku paket dan lembar kerja, sehingga banyak siswa kebingungan memahami materi (Sugiarti dkk., 2025). Ketergantungan pada media konvensional membatasi cara guru menyampaikan konsep, membuat proses belajar tidak optimal dan pemahaman siswa pun rendah (Mu'minin & Humaisi, 2021).

Temuan awal di SDN 1 Banjar Bali memperlihatkan bahwa nilai rata-rata murid kelas IV A pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila berada di bawah KKTP. Dokumen nilai untuk Unit 2 “Konstitusi dan Norma di Masyarakat” dicatat secara rinci, dan hasil rekap penilaian sumatif tersebut tercantum pada Tabel 1.1 untuk analisis yang lebih mendalam.

Tabel 1. 1
Data Hasil Penilaian Sumatif Kelas IV A pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Unit 2 Konstitusi dan Norma di Masyarakat

Jumlah siswa	21
Jumlah nilai di atas KKTP	0
Jumlah nilai di bawah KKTP	19
Jumlah nilai tepat pada KKTP	2
Nilai terbesar	70
Nilai terendah	25
Nilai rata-rata siswa	60,71

(sumber: SDN 1 Banjar Bali)

Data pada Tabel 1.1 menunjukkan lebih dari 50% hasil penilaian sumatif siswa kelas IV A pada muatan Pendidikan Pancasila dibawah nilai KKTP yang sudah ditentukan yaitu 70. Rata-rata nilai keseluruhan dari siswa

yang hanya mencapai angka 60,71 juga tidak memenuhi nilai KKTP. Berdasarkan hasil wawancara, diketahui bahwa pemanfaatan media pembelajaran oleh guru masih belum maksimal. Kondisi ini menyebabkan peserta didik merasa jenuh selama proses pembelajaran berlangsung, bahkan sebagian dari mereka lebih tertarik untuk bercengkerama dengan teman sebangku dibandingkan menyimak materi yang disampaikan. Di era sekarang, guru dituntut untuk menyelesaikan berbagai tugas administratif sesuai ketentuan yang berlaku. Kondisi ini kerap menjadi kendala tersendiri karena menyita waktu, sehingga menyulitkan guru dalam menciptakan atau merancang media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Topik pada muatan pendidikan Pancasila juga tergolong banyak dan memberikan contoh yang kongkrit, sehingga dengan waktu yang terbatas guru lebih memilih untuk menggunakan media yang sudah ada sebelumnya. Media-media tersebut diambil dari arsip-arsip terdahulu ataupun diambil dari link *Youtube*.

Hasil pengumpulan data metode wawancara dilakukan dengan menyebarkan kuesioner untuk mengetahui seberapa perlunya pengembangan media pembelajaran berupa video interaktif di kelas IV. Hasil penyebaran kuesioner yang dilakukan kepada 21 siswa di kelas IV, sebanyak 60% siswa menyatakan bahwa perlu dikembangkan video interaktif pada muatan Pendidikan Pancasila, sementara 40% siswa menyatakan sangat perlu. Hasil data kuisisioner menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru hanya berpatokan pada buku paket saja dan belum mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Kejadian semacam ini berpotensi memengaruhi capaian belajar peserta didik, sebab apabila proses

pembelajaran hanya bergantung pada buku paket semata, maka kegiatan belajar cenderung menjadi monoton. Hal tersebut pada akhirnya dapat menurunkan semangat serta ketertarikan siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Penelitian Simanungkalit dkk., (2023) memberikan solusi atas permasalahan tersebut melalui pengembangan media pembelajaran visual bernama *Comic Strips Creator*, yang ditujukan untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran PKn pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan kombinasi metode observasi, penyebaran angket, serta pelaksanaan tes sebagai cara dalam mengumpulkan data. Penilaian pakar menunjukkan media tersebut sangat layak: ahli materi memberi skor kelayakan 90 %, ahli media 93 %, dan ahli bahasa 92 %, menghasilkan rata-rata 91,7 %. Uji coba kepraktisan oleh guru memperoleh skor 92 % (sangat praktis). Dari sisi efektivitas, rata-rata nilai siswa naik dari 58 (pra-tes) menjadi 84 (pasca-tes), dengan indeks gain 0,62 (kategori sedang). Temuan tersebut menegaskan bahwa *Comic Strips Creator* layak, praktis, dan cukup efektif untuk memperbaiki capaian belajar PKn pada siswa kelas V.

Hasil telaah terhadap solusi yang ditawarkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan masih adanya kekurangan, yaitu media pembelajaran yang digunakan belum mampu mengakomodasi keragaman gaya belajar siswa secara optimal. Oleh sebab itu, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat beradaptasi dengan berbagai preferensi belajar peserta didik, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang

diharapkan. Pemanfaatan teknologi digital dapat menjadi langkah awal dalam merancang media pembelajaran yang modern. Dalam tahap pengembangan, media pembelajaran tidak hanya dituntut untuk selaras dengan isi materi yang disampaikan, tetapi juga perlu terhubung dengan situasi dan pengalaman nyata yang dialami siswa dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, media tersebut sebaiknya mudah diakses melalui berbagai perangkat digital. Dengan mempertimbangkan hal-hal tersebut, *Video Interaktif Animatoon* dipandang sebagai pilihan media pembelajaran yang tepat untuk dikembangkan.

Animatoon merupakan jenis video interaktif yang menggabungkan unsur visual dan audio untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih efektif. Dengan animasi edukatif, berbagai objek atau konsep dapat divisualisasikan secara rinci sehingga memudahkan siswa mempelajari topik yang kompleks maupun abstrak (Nurdiana & Sartika, 2024). Animasi sering disebut kartun tersusun atas rangkaian gambar yang diproyeksikan secara berurutan, memunculkan ilusi gerak lengkap dengan audio yang diolah sedemikian rupa (Tullah et al., 2022).

Kombinasi unsur gambar, suara, dan interaktivitas dalam Animatoon mempermudah guru menjelaskan materi sekaligus membantu siswa menangkap konsep yang sulit divisualisasikan (Afifah, 2021). Pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila, diperlukan media yang dapat menerjemahkan visi dan tujuan pelajaran—yakni mewujudkan Profil Pelajar Pancasila—ke dalam bentuk yang mudah dipahami serta dipraktikkan. Karena itu, Animatoon dikembangkan berlandaskan dimensi-dimensi Profil Pelajar Pancasila agar tidak hanya menyampaikan

materi dengan jelas, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pendidikan Pancasila.

Profil Pelajar Pancasila disusun sebagai upaya untuk mendukung tercapainya tujuan utama pendidikan nasional, yaitu mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga berkarakter sesuai dengan nilai-nilai luhur bangsa (Rudiawan & Asmaroini, 2022). Profil ini mencakup enam dimensi pokok, yaitu: (1) memiliki keimanan, ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta menjunjung tinggi akhlak mulia; (2) menunjukkan kemandirian; (3) mampu berkolaborasi dengan orang lain; (4) menghormati perbedaan dalam konteks global; (5) berpikir secara kritis dan logis; serta (6) memiliki kemampuan berkreasi. Dengan mengintegrasikan keenam aspek tersebut dalam proses pendidikan, diharapkan terbentuk generasi muda Indonesia yang tidak hanya unggul dalam bidang akademik, tetapi juga konsisten dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari (Lenga et al., 2024).

Penelitian video pembelajaran sudah banyak dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Namun, penelitian yang mengangkat tentang Video Interaktif *Animatoon* dalam muatan Pendidikan Pancasila jarang ditemukan. Hal ini menjadikan pengembangan video interaktif *Animatoon* ini memiliki keunggulan dari segi orisinalitas yang sebelumnya belum dikembangkan. Selain itu, video interaktif ini akan sangat praktis dan dapat dipakai dalam jangka Panjang. Hal itu dikarenakan video interaktif akan di *export* dengan format video yang kompatibel dengan perangkat umum seperti *Smartphone* maupun *Laptop/PC*. Video interaktif ini juga dapat diputar berulang-ulang,

dengan kualitas video yang sama seperti pertama kali di *export*. Penelitian ini termasuk dalam jenis studi pengembangan yang memusatkan perhatian pada perancangan video interaktif bernama Animatoon, dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik kelas IV dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila. Adapun judul dari penelitian ini adalah “Pengembangan Video Interaktif Animatoon Berbasis Profil Pelajar Pancasila untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Kelas IV SDN 1 Banjar Bali.”

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan pada bagian latar belakang, dapat dirumuskan beberapa persoalan berikut:

1. Kegiatan belajar-mengajar masih bertumpu pada metode ceramah, sehingga sebagian dari 21 peserta didik belum mampu memahami materi dengan baik ketika pola tersebut diterapkan terus-menerus.
2. Ragam gaya belajar tiap siswa berbeda; mayoritas kehilangan konsentrasi apabila penjelasan diberikan secara verbal tanpa dukungan media pembelajaran.
3. Guru kelas IV belum sepenuhnya optimal dalam merancang serta menggunakan media belajar yang menarik perhatian siswa.
4. Belum tersedia media berbentuk video interaktif yang menunjang penyampaian materi Pendidikan Pancasila, khususnya Unit 2 bertema “Konstitusi dan Norma di Masyarakat.”

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi berbagai permasalahan yang ditemukan, diperlukan adanya pembatasan ruang lingkup agar arah penelitian menjadi lebih fokus dan hasil yang diperoleh dapat optimal. Penelitian ini difokuskan pada masalah ketiadaan media pembelajaran berbasis video interaktif yang efektif dalam mendukung penyampaian materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada Unit 2 yang membahas Konstitusi dan Norma dalam kehidupan bermasyarakat. Untuk menjawab tantangan tersebut, penelitian ini bertujuan merancang dan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa Video Interaktif Animatooon yang dirancang khusus untuk memperkuat proses pembelajaran siswa kelas IV sekolah dasar pada topik tersebut.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi serta pembatasan persoalan yang telah diuraikan, pertanyaan penelitian dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah desain pengembangan Video Interaktif Animatooon berlandaskan Profil Pelajar Pancasila untuk materi Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar?
2. Sejauh mana validitas isi Video Interaktif Animatooon yang mengacu pada Profil Pelajar Pancasila pada pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV?
3. Bagaimana tingkat kepatutan dan kelayakan Video Interaktif Animatooon berbasis Profil Pelajar Pancasila dalam menunjang proses belajar Pendidikan Pancasila di kelas IV SD?

4. Seberapa efektif penggunaan Video Interaktif Animatoon berlandaskan Profil Pelajar Pancasila dalam meningkatkan capaian belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Selaras dengan perumusan masalah, pengembangan ini memiliki empat sasaran utama sebagai berikut.

1. Merancang prototipe Video Interaktif Animatoon yang berlandaskan Profil Pelajar Pancasila untuk mendukung pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV SD.
2. Menilai kesahihan (validitas) konten Animatoon tersebut agar sesuai dengan tuntutan materi Pendidikan Pancasila kelas IV.
3. Mengkaji kepatutan (kelayakan) pemanfaatan Animatoon sebagai media belajar di lingkungan sekolah dasar.
4. Mengukur efektivitas Animatoon dalam meningkatkan pencapaian belajar siswa pada topik Pendidikan Pancasila di kelas IV.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi dua jenis manfaat, yaitu secara teoretis dan praktis, dengan uraian berikut.

1. Manfaat Teoretis

Dari sisi keilmuan, temuan studi ini diharapkan memperkaya khazanah akademik tentang inovasi pembelajaran, khususnya pengembangan Video Interaktif Animatoon untuk mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada bahasan “Konstitusi dan Norma di Masyarakat.” Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi kajian serupa di masa depan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan ini dapat menjadi dorongan untuk terus meningkatkan mutu media belajar, terutama dalam merancang video interaktif yang lebih efektif dengan menjadikan produk saat ini sebagai tolok ukur awal.

b. Bagi Guru

Media yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat sekaligus sumber inspirasi dalam merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, serta mendukung guru dalam mengevaluasi tingkat pencapaian belajar peserta didik.

c. Bagi Kepala Sekolah

Video Animatoon berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran formal di lingkungan sekolah, sekaligus menjadi referensi dalam pembuatan video pembelajaran untuk topik-topik lainnya.

d. Bagi Siswa

Kehadiran video interaktif Animatoon diharapkan menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan praktis, sehingga memotivasi siswa untuk memahami materi Pendidikan Pancasila lebih mendalam.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan berupa video interaktif dengan desain animasi dua dimensi yang dirancang sesuai dengan karakter dan kebutuhan siswa sekolah dasar. Tujuan utama dari video ini adalah untuk membantu guru dan siswa dalam memahami materi Pendidikan Pancasila dengan lebih mudah.

Tidak seperti video konvensional, media ini memungkinkan adanya interaksi langsung antara isi pembelajaran, pendidik, dan peserta didik. Materi yang diangkat berfokus pada Unit 2 “Konstitusi dan Norma di Masyarakat”.

Spesifikasi media:

1. Media berbentuk video interaktif yang memuat pokok bahasan “Konstitusi dan Norma di Masyarakat” untuk kelas IV SD.
2. Desain video memadukan teks, animasi bergerak, dan audio ke dalam satu tayangan, sehingga menghadirkan pengalaman belajar audiovisual yang menarik bagi siswa.
3. Susunan tayangan meliputi segmen pembuka (intro), inti (content), dan penutup (outro).
4. Video diekspor dalam format MP4 beresolusi 1080p (1920 × 1080).
5. Durasi keseluruhan sekitar 10 menit, menampilkan Animatoon yang digarap berdasarkan dimensi Profil Pelajar Pancasila.
6. Interaktivitas diwujudkan melalui kuis singkat dan pertanyaan pemantik yang muncul di sepanjang video, mendorong siswa merespons secara aktif.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan video interaktif *Animatoon* berbasis profil pelajar Pancasila pada pembelajaran pendidikan Pancasila kelas IV sekolah dasar sebagai berikut.

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan video interaktif *animaton* berbasis profil pelajar Pancasila pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila ini didasari oleh hal sebagai berikut:

- a. Video interaktif *Animatoon* berbasis profil pelajar Pancasila mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas.
- b. Video interaktif *Animatoon* berbasis profil pelajar Pancasila mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran pendidikan Pancasila materi konstitusi dan norma di masyarakat.
- c. Video interaktif *Animatoon* yang dirancang berdasarkan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila mampu memperluas pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Pancasila, khususnya pada topik mengenai Konstitusi dan Norma dalam kehidupan bermasyarakat.
- d. Video interaktif *Animatoon* berbasis profil pelajar Pancasila menampilkan video animasi terkait materi pembelajaran yang berkaitan dengan topik Konstitusi dan Norma di masyarakat yang menarik perhatian siswa.

2. Keterbatasan Pengembangan

Selain asumsi, terdapat keterbatasan pengembangan video interaktif *animaton* berbasis profil pelajar Pancasila pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila, sebagai berikut:

- a. Video interaktif *animaton* berbasis profil pelajar Pancasila pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila ini dibatasi hanya mengangkat materi pada Unit 2 Konstitusi dan Norma di Masyarakat
- b. Video interaktif *animaton* berbasis profil pelajar Pancasila pada muatan pelajaran pendidikan Pancasila hanya dapat digunakan oleh guru mata Pelajaran Pendidikan Pancasila

- c. Penelitian pengembangan ini hanya dibatasi untuk siswa kelas IV di SDN 1 Banjar Bali.

1.9 Definisi Istilah

Untuk mencegah salah tafsir terhadap istilah-istilah yang dipakai dalam penelitian ini, berikut batasan setiap istilah penting:

1. Riset pengembangan

Merujuk pada proses merancang atau menciptakan suatu produk guna mendorong kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga perkembangan keilmuan dapat berlangsung lebih cepat (Maydiantoro, 2021).

2. Model ADDIE

Salah satu model kerja dalam penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang sering diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi (Tegeh, 2014).

3. Video interaktif

Media yang mengintegrasikan berbagai unsur multimedia seperti suara, animasi, visual, teks, dan grafis dalam format interaktif memungkinkan pengguna terlibat secara aktif di dalam konten video, sehingga proses pemahaman materi menjadi lebih optimal dan menyeluruh. (Sibuea dkk., 2024).

4. Profil Pelajar Pancasila

Salah satu program yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) menempatkan

mata pelajaran Pendidikan Pancasila sebagai sarana utama dalam menanamkan karakter mulia, terutama sikap kejujuran, yang selaras dengan nilai-nilai luhur Pancasila (Nurgiansah, 2021).

