

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pondasi awal seseorang untuk menuju kesuksesan yaitu melalui pendidikan (Utama et al.,2024). Pendidikan yang berkualitas akan mampu membawa perubahan Indonesia kearah yang lebih baik karena memiliki SDM terampil yang dapat meningkatkan daya saing (Perdiana & Jayanta, 2022). Melalui pendidikan, generasi saat ini menjadi penerus dari ajaran generasi sebelumnya (Berliningrum et al., 2025) Pendidikan bermakna sebagai salah satu usaha sadar dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan sikap berbudi luhur untuk menggapai cita-cita bangsa di masa sekarang dan masa yang akan datang. Pendidikan juga merupakan proses transfer ilmu, kecakapan, dan karakter yang harus terus dilakukan sepanjang hayat (Fitriani et al., 2021). Seperti yang kita ketahui, setiap suatu bangsa mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang di mana terdapat banyak nilai-nilai nasionalis, patriolis dan lainnya yang pada saat itu menempel erat pada setiap jiwa warga negaranya. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut makin lama makin hilang dari diri seseorang di dalam suatu bangsa, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara agar setiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan Pancasila di sekolah dasar memiliki arti penting bagi siswa pada pembentukan pribadi warga negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajiban untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil dan berkarakter yang diamanatkan dalam Pancasila dan Undang- Undang Dasar 1945 untuk dapat mempertahankan berdirinya Negara Kesatuan Republik Indonesia (Magdalena et al., 2020). Menurut Winataputra, dkk (1997:117- 118), PKn SD adalah Pendidikan Pancasila berisi ketentuan yang ditekankan pada pengalaman dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang ditunjang oleh pengetahuan dan pengertian sederhana sebagai bekal untuk mengikuti pendidikan berikutnya (Rachmayani, 2015).

Hasil belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan. Kondisi menurunnya hasil belajar di Indonesia (Ikhsan, 2022). Hasil belajar merupakan akumulasi dari pencapaian yang diraih oleh peserta didik berdasarkan standar penilaian yang telah ditetapkan dalam kurikulum lembaga pendidikan. Dengan kata lain, hasil belajar mencerminkan tingkat penguasaan siswa terhadap materi dan kompetensi yang diajarkan, mencakup aspek kognitif, afektif, serta psikomotorik, yang semuanya dinilai secara sistematis sesuai dengan ketentuan kurikulum.

Di tingkat sekolah dasar, Pendidikan Pancasila sangat penting, karena menjadi pondasi bagi perkembangan kemampuan berpikir ilmiah di jenjang berikutnya. Agar hasil belajar siswa dalam Pendidikan Pancasila dapat optimal, diperlukan tidak hanya pemahaman terhadap materi, tetapi juga motivasi belajar yang tinggi. Siswa yang memiliki semangat dan kemauan belajar yang kuat akan lebih mampu

memahami dan menerapkan ide-ide atau konsep yang diajarkan oleh guru secara lebih efektif (Juniati & Widiani, 2017). Dalam konteks ini, peran guru menjadi sangat krusial. Guru tidak hanya bertindak sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator dan pendorong semangat belajar siswa. Oleh karena itu, guru perlu memanfaatkan berbagai sumber daya yang tersedia baik itu media pembelajaran, metode yang inovatif, maupun pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa demi menciptakan lingkungan belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan strategi pembelajaran yang tepat dan pemberdayaan sumber daya secara maksimal, diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar siswa meningkat secara signifikan.

Rendahnya hasil belajar siswa tersebut disebabkan oleh kurangnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga apa yang dijelaskan guru hanya lewat begitu saja dan sulit dimengerti oleh siswa. Dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila siswa tidak diperlihatkan dengan sesuatu yang nyata namun hanya membayangkan saja. Hal ini sangat berbanding terbalik, bahwasanya belajar akan lebih bermakna dan menyenangkan jika menggunakan media yang lebih inovatif. Selain itu, guru juga lebih mendominasi dalam proses pembelajaran, menyenangkan jika siswa mengalaminya sendiri tidak hanya melalui penjelasan lisan dari guru saja. Selain itu, guru juga lebih mendominasi dalam proses pembelajaran. Guru yang cenderung mendominasi akan membuat partisipasi dan pemahaman siswa terhadap materi tidak maksimal dan membuat suasana pembelajaran yang pasif.

Berdasarkan wawancara yang dilaksanakan dengan guru wali kelas V di Sekolah Dasar (SD) Negeri 4 Sangsit, ditemukan fakta bahwa hasil belajar siswa

pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih tergolong rendah. Adanya permasalahan tersebut tentunya menuntut guru untuk melakukan berbagai upaya untuk mengatasi hal tersebut. Untuk mengatasi permasalahan tersebut beberapa upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pelajaran Pendidikan Pancasila oleh guru yaitu berusaha mengoptimalkan pembelajaran dengan sesekali menerapkan metode pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada, salah satunya dengan penggunaan *canva* sebagai media pembelajaran. Namun meski sudah ada upaya tersebut, disampaikan oleh guru wali kelas V bahwa hasil belajar siswa masih tergolong kurang. Hal ini dapat terjadi dikarenakan media pembelajaran *canva* hanya digunakan untuk menyampaikan materi berupa teks uraian dan sedikit gambar sederhana sebagai pendukung materi yang diajarkan. Pada wawancara juga disampaikan bahwa siswa terlihat lebih antusias ketika memperhatikan gambar dan audio dibandingkan dengan teks uraian materi yang ditampilkan. Kurangnya penggunaan media berupa gambar dan audio yang digunakan ini, juga menjadi penyebab kecenderungan siswa kurang tertarik dan lebih cepat bosan saat proses pembelajaran, yang mana hal ini dapat mempengaruhi pemahaman konsep siswa. Permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa ini juga dapat dilihat dari data hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD Negeri 4 Sangsit, yang data lengkapnya dapat dilihat pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 4 Sangsit

No.	Tahun Ajaran	Jumlah Siswa	KKM	Siswa Yang Mencapai KKM		Siswa Yang Belum Mencapai KKM	
				Siswa	%	Siswa	%
1	2022 – 2023	22	75	11	50%	11	50%

2	2023 – 2024	22	75	7	32%	15	68%
3	2024 – 2025	22	77	8	36%	14	64%

Berdasarkan data pada Tabel 1.1 hasil belajar siswa sekolah dasar di SD Negeri 4 Sangsit selama 3 tahun terakhir menunjukkan rata-rata berada pada hasil belajar yang paling rendah, rerata siswa yang belum mencapai KKM pada tahun ajaran 2022 – 2023 berada di presentase 50%, rerata siswa yang belum mencapai KKM pada tahun ajaran 2023 – 2024 berada di presentase 68% dan rerata siswa yang belum mencapai KKM pada tahun ajaran 2024 – 2025 berada di presentase 64%, Berdasarkan hal tersebut, dibutuhkan inovasi seorang guru dalam menyesuaikan komponen pembelajaran yang mampu menjembatani karakteristik siswa yang berada pada tahap operasional konkret dan mampu meningkatkan belajar siswa. Salah satu yang dapat diperhatikan dalam proses pembelajaran oleh seorang guru yaitu komponen media pembelajaran yang mampu mentransfer konsep materi norma dan aturan yang luas dan abstrak menggunakan pendekatan yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian yang dilakukan oleh Cahyanti et al. (2024) menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri Panggung Lor pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah, dengan persentase ketuntasan hanya mencapai 18% dan sebesar 82% siswa masih belum tuntas atau masih berada di bawah KTTP. Selain itu, pada penelitian oleh Santika (2025) menemukan bahwa hasil belajar siswa pada beberapa sekolah di Kecamatan Buleleng masih rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil *pretest* yang dilakukan dalam penelitian tersebut, dimana pada SDN 1 Pengulon terdapat 62,07% dari 29 siswa, SDN 1 Pemaron terdapat 55,17% dari 29 siswa, SDN 2 Pemaron terdapat 45,83% dari 24 siswa, dan pada SDN 2 Panji Anom

terdapat 53,33% dari 30 siswa kelas V yang hasil belajarnya masih rendah. Berdasarkan data dari penelitian tersebut, permasalahan terkait rendahnya hasil belajar siswa tidak hanya menjadi masalah yang signifikan terjadi di SD Negeri 4 Sangsit saja, namun juga menjadi permasalahan yang meluas di berbagai wilayah. Hal ini menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar siswa merupakan permasalahan yang bersifat nasional dan perlu mendapatkan perhatian yang serius dalam dunia pendidikan.

Permasalahan-permasalahan tersebut tentunya memerlukan upaya dalam mengatasinya. Penggunaan media pembelajaran yang ideal dalam proses pembelajaran dapat menjadi solusi dalam permasalahan proses belajar (Anggreni et al., 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat merangsang minat dan keinginan siswa, meningkatkan motivasi serta mendorong keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar (Adam, 2023). Melihat minat siswa yang tinggi dalam penggunaan media gambar, video dan suara serta pembelajaran Pendidikan pancasila media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi norma dan aturan perlu diterapkan agar hasil belajar siswa menjadi lebih memuaskan. Guru wali kelas V menjelaskan dalam wawancara melalui pengisian kuesioner bahwa pembelajaran lebih didominasi oleh metode konvensional, yang hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa sebagai sumber belajar. Guru juga menyebutkan bahwa pembelajaran Pendidikan pancasila sering kali terfokus hanya pada pengajaran dari guru, yang membuatnya terkesan monoton.

Menanggapi permasalahan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran Pendidikan pancasila untuk materi norma dan aturan yang dapat memberikan

pengalaman belajar yang lebih menarik dan nyata bagi siswa, serta mampu meningkatkan hasil belajar mereka. Salah satu media yang kini banyak digunakan adalah video animasi. Berkembangnya teknologi membuat seseorang harus menelaraskan kehidupan sehari-hari terutama dalam pendidikan Pancasila (Diantari et al., 2024) Dengan dukungan teknologi, diharapkan pengetahuan yang ada di sekitar kita dapat divisualisasikan dalam bentuk digital (virtual).

Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah video animasi yang dirancang sebagai alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi norma dan aturan. Media ini bertujuan untuk merangsang siswa agar lebih fokus dalam memahami materi, sehingga mereka mampu menjawab soal evaluasi dengan baik. Pembelajaran menggunakan media ini dapat diakses kapan pun dan di mana pun melalui jaringan internet.

Video animasi yang dikembangkan dibuat dengan berlandaskan falsafah Tri Hita Karana. Tri Hita Karana (THK) merupakan salah satu konsep agama Hindu yang mengajarkan bahwa manusia dapat mencapai kemakmuran dan kebahagiaan melalui hubungan harmonis dengan lingkungan alam (*Palemahan*), hubungan harmonis antara manusia dengan manusia (*Pawongan*), serta hubungan harmonis antara manusia dengan Tuhan (*Parahyangan*) untuk mengantarkan manusia menuju kebahagiaan (Diantari & Gede Agung, 2021).

Media pembelajaran yang menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video dan animasi yang menggambarkan cara menjaga keharmonisan antara hubungan manusia dengan manusia, manusia dengan alam dan manusia dengan Tuhan yang merupakan konsep dari ajaran Tri Hita Karana melalui materi norma dan aturan. Dengan menggunakan media ajar berbasis

video animasi, peserta didik dapat atau bisa mempelajari keadaan dari proses-proses dan fenomena yang terjadi. Peserta didik mampu untuk paham akan suatu materi dari yang tersedia di dalam video animasi yang ditampilkan. Video animasi juga bisa membantu guru untuk menyajikan materi yang susah untuk dipahami siswa agar mudah dimengerti sehingga kegiatan belajar dapat berjalan (Astafirina et al., 2022).

Video animasi berbasis Tri Hita Karana (THK) pada materi norma dan aturan dapat meningkatkan keterampilan menyimak siswa dengan berbagai cara yang efektif. Berikut adalah beberapa alasan mengapa media ini dapat berpengaruh:

1. Visualisasi yang Menarik: Video animasi mampu menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Visualisasi yang hidup dan dinamis akan menarik perhatian siswa, mempermudah mereka untuk memahami konsep-konsep abstrak seperti norma dan aturan. Hal ini dapat membantu siswa untuk lebih fokus dan aktif dalam menyimak.
2. Penggunaan Nilai THK: Dengan mengintegrasikan nilai-nilai Tri Hita Karana (THK), seperti harmoni dengan Tuhan, alam, dan sesama, video animasi tidak hanya mengajarkan materi norma dan aturan tetapi juga mengajarkan sikap moral dan etika yang relevan dengan kehidupan siswa. Ini bisa membuat materi lebih bermakna dan mendalam bagi siswa, sehingga meningkatkan pemahaman mereka.
3. Penyederhanaan Konsep yang Kompleks: Norma dan aturan sering kali memiliki konsep yang luas dan rumit. Video animasi dapat menyederhanakan materi tersebut dengan cara yang lebih mudah dimengerti, misalnya dengan menggunakan karakter atau cerita yang relevan dengan kehidupan sehari-hari

siswa. Penyajian konsep-konsep yang kompleks dalam bentuk animasi dapat mengurangi kebingungan siswa dan memudahkan mereka dalam memahami informasi Interaktif dan Mengajak Siswa Berpartisipasi: Video animasi berbasis THK dapat dirancang dengan elemen interaktif, seperti pertanyaan atau kuis setelah penayangan, yang mendorong siswa untuk aktif berpikir dan menyimak dengan lebih cermat. Keterlibatan aktif ini dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

4. Akses yang fleksibel: karena video animasi dapat diakses kapan saja dan di mana saja, siswa memiliki kesempatan untuk menonton ulang materi yang tidak mereka pahami dengan baik pada pertama kali. Hal ini memberikan peluang untuk memperbaiki dan memperdalam pemahaman mereka, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menyimak secara bertahap.

Secara keseluruhan, penggunaan video animasi berbasis THK dalam pembelajaran materi norma dan aturan memberikan cara yang menarik, mudah dipahami, dan relevan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan membantu mereka memahami tidak hanya materi akademis tetapi juga nilai-nilai yang penting dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas pengembangan media video animasi dengan bantuan *Canva* meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, proses belajar tidak hanya menekankan pada hafalan, tetapi juga pemahaman yang mendalam agar siswa mampu memecahkan masalah yang dihadapi serta mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki dengan situasi baru. Dengan demikian, media video animasi ini menjadi sarana yang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan efektif.

Berdasarkan pemaparan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian pengembangan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis THK Materi Norma dan Aturan untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” sebagai penelitian.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari konteks yang telah diuraikan, terdapat beberapa permasalahan yang timbul, yaitu:

1. Rendahnya pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V, terlihat dari hasil belajar yang menunjukkan nilai rata-rata di bawah KKM.
2. Hasil wawancara dan kuesioner menunjukkan bahwa pembelajaran Pendidikan Pancasila cenderung bersifat monoton, konvensional, dan kurang menarik. Para guru lebih sering menggunakan pendekatan tradisional dalam proses pembelajaran, jarang memanfaatkan media pembelajaran, serta belum optimal pemahaman siswa.
3. Dalam memahami konsep, siswa cenderung bergantung pada cara menghafal. Hal ini disebabkan oleh kesulitan mereka dalam pemahaman materi Pendidikan Pancasila, yang menimbulkan tekanan untuk mengingat informasi secara langsung, sehingga menghambat peningkatan pemahaman mereka.
4. Berdasarkan hasil kuesioner, guru kelas V SD Negeri 4 Sangsit jarang bahkan tidak pernah menggunakan media pembelajaran dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Hal ini menunjukkan bahwa pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran oleh guru masih sangat minim, padahal media tersebut dapat berperan penting dalam mendukung hasil belajar siswa

5. Tidak tersedianya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi peningkatan hasil belajar siswa kelas V di SD Negeri 4 Sangsit dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

1.3 Pembatasan Masalah

Setelah mengidentifikasi permasalahan yang bersifat luas, langkah berikutnya adalah melakukan pembatasan masalah guna memperoleh hasil penelitian yang lebih maksimal. Pembatasan ini bertujuan untuk mencegah penyebaran fokus penelitian yang terlalu luas, sehingga peneliti dapat melakukan analisis secara mendalam dan mencapai tujuan penelitian secara lebih efisien. Dalam konteks ini, ruang lingkup masalah difokuskan pada pengembangan media video animasi berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana (THK) pada materi norma dan aturan, dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah, maka peneliti merumuskan fokus dari permasalahan yang dipaparkan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah rancang bangun dari media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan siswa kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimanakah validitas dari media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimanakah kepraktisan dari media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan siswa kelas V sekolah dasar?
4. Apakah media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka fokus dari tujuan penelitian pengembangan dipaparkan sebagai berikut:

1. Menghasilkan produk media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan siswa kelas V sekolah dasar
2. Mengkaji validitas dari media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan siswa kelas V sekolah dasar
3. Mengkaji kepraktisan dari media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan siswa kelas V sekolah dasar
4. Mengkaji keefektifan dari media pembelajaran video animasi berbasis THK pada materi norma dan aturan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V sekolah dasar.

1.6 Manfaat Hasil Pengembangan

Dari tujuan penelitian pengembangan yang telah dijabarkan, manfaat dari hasil pengembangan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis dari penelitian ini berada pada kontribusinya terhadap penguatan dan pengembangan teori pembelajaran dalam jangka panjang. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pendidikan, khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana (THK) untuk siswa kelas V sekolah dasar pada materi Norma dan Aturan. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu melahirkan gagasan-gagasan baru, memperluas wawasan ilmiah di

bidang pendidikan, serta menambah referensi dalam literatur terkait media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berupa video animasi pada materi norma dan aturan untuk siswa kelas V sekolah dasar diharapkan mampu mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep materi tersebut, sekaligus mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan pemahaman mereka.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam merancang media pembelajaran video animasi berbasis THK siswa kelas V sekolah dasar serta mendorong mereka untuk mengembangkan media serupa pada topik- topik materi lainnya.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran interaktif di masa yang akan datang.

d. Bagi Peneliti Lain

Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan yang berguna bagi peneliti lain yang tertarik dalam pengembangan media pembelajaran video animasi siswa kelas V sekolah dasar. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran video animasi.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dari penelitian ini adalah media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan untuk materi norma dan aturan bagi siswa kelas V sekolah dasar. Media ini merupakan kombinasi antara elemen visual dan audio, yang menyajikan materi norma dan aturan dalam bentuk yang disederhanakan serta dikaitkan dengan permasalahan melalui soal evaluasi. Penggunaan teknologi dalam media ini memungkinkan penyajian berbagai materi terkait norma dan aturan secara lebih interaktif. Saat siswa memahami video animasi tersebut, mereka akan disuguhkan tampilan materi dengan visualisasi yang menarik dan mudah dipahami.

Adapun spesifikasi yang terdapat dalam media pembelajaran video animasi adalah sebagai berikut.

1. Video Animasi Berbasis THK Materi Norma dan Aturan

Video Animasi Berbasis THK Materi Norma dan Aturan dikemas dengan bentuk digital dengan video bersuara dengan menggunakan bahan desain dari canva, kemudian mengupload *dubbing* yang akan disimak oleh siswa. Setiap halaman memuat komponen-komponen yang terdapat pada video animasi diantaranya: (1) Judul/nama media, (2) Beranda (3) Materi (4) Contoh (5) Evaluasi.

2. Materi dan Permasalahan Pembelajaran Pendidikan Pancasila

Materi pembelajaran yang ditekankan pada media pembelajaran ini yaitu materi norma dan aturan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas V sekolah dasar dan terdapat permasalahan yang akan dipecahkan oleh siswa melalui pemahaman

1.8 Pentingnya Pengembangan

Dalam praktik pembelajaran di sekolah, masih jarang ditemukan guru atau institusi pendidikan yang merancang dan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa serta konteks lingkungan mereka. Kondisi ini menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengolah informasi yang disampaikan. Materi pelajaran yang bersifat abstrak dan memiliki ruang lingkup luas sering kali sulit dipahami tanpa bantuan media yang mampu menyederhanakan konsep-konsep tersebut. Minimnya inovasi dalam pengembangan media pembelajaran menjadikan proses belajar terasa monoton dan tetap berorientasi pada metode tradisional, khususnya pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Akibatnya, pemahaman siswa tidak berkembang secara optimal karena mereka lebih terdorong untuk menghafal daripada memahami materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran seperti video animasi menjadi sangat penting, karena dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara menarik dan efisien, sekaligus membantu siswa memahami isi pelajaran dengan lebih baik serta meningkatkan hasil belajar mereka.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan batasan dalam penelitian dan pengembangan media video animasi kelas V sekolah dasar adalah sebagai berikut.

- 1) Asumsi Pengembangan:
 - a. Siswa kelas V sekolah dasar memiliki pemahaman yang memadai, sehingga mereka dapat menerima dan memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran video animasi yang diintegrasikan dengan model pembelajaran video animasi berbasis THK.

- b. Media video animasi diharapkan dapat membantu siswa memahami konsep secara menyeluruh dan memberikan pengalaman pembelajaran yang nyata tanpa mengharuskan mereka untuk menghafal.
- c. Penggunaan media ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa dan minat terhadap masalah- masalah sehari-hari. Penggunaan video animasi untuk menyampaikan materi dan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa, yang diintegrasikan dengan model pembelajaran *ADDIE*, diharapkan dapat mendorong siswa untuk memahami materi dan mampu menjawab pertanyaan yang diberikan.

2) Keterbatasan Pengembangan:

- a. Pengembangan media ini didasarkan pada analisis kebutuhan dari siswa kelas V SD Negeri 4 Sangsit, sehingga media yang dikembangkan harus disesuaikan dengan situasi di lapangan.
- b. Model pembelajaran yang di gunakan pada penelitian ini berfokus pada *PBL(Problem Based Learning)* yang menunjang materi norma dan aturan pada pembelajara Pendidikan Pancasila yang diharapkan meningkatkan hasil belajar siswa kelas V Sd N 4 Sangsit
- c. Media video animasi ini hanya difokuskan pada materi norma dan aturan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas V SD, sehingga untuk mengembangkan pada topik lainnya akan memerlukan penyesuaian yang lebih lanjut.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari kebingungan terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini, perlu ditegaskan definisi-definisi berikut: