

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang memiliki peran dan fungsi yang sangat strategis dalam usaha pembentukan warga negara yang handal dan baik sesuai dengan tujuan pembangunan nasional.¹ Peraturan menteri pendidikan nasional nomor 22 tahun 2006 tentang standar isi ditegaskan bahwa Pendidikan Pancasila termasuk cakupan kelompok mata pelajaran kepribadian dan kewarganegaraan, dimaksudkan untuk peningkatan wawasan dan kesadaran peserta didik akan status, hak, dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat, bernegara dan berbangsa, serta peningkatan kualitas dirinya sebagai manusia. Selain itu pula perlu ditanamkan kesadaran jiwa bela negara dan patriotisme, wawasan kebangsaan, penghargaan terhadap hak asasi manusia, kelestarian lingkungan hidup, kemajemukan bangsa, tanggung jawab sosial, demokrasi, ketaatan pada hukum, dan sikap serta perilaku yang sesuai dengan dasar negara Indonesia.²

Pendidikan Pancasila adalah salah satu materi pelajaran yang di pelajari di jenjang MI. Anak di usia Madrasah Ibtidaiyah harus mulai mempelajari tentang hukum, norma dan aturan yang berlaku. Hukum, norma dan aturan didapat dari dasar negara Indonesia yakni “Pancasila”. Terkait arti Pancasila bagi bangsa Indonesia sebagai dasar negara adalah Pancasila merupakan dasar oleh negara dalam mengatur pemerintahan dan penyelenggaraan negara. Selain itu, arti Pancasila sebagai dasar negara juga dapat dimaknai dengan dijadikannya Pancasila sebagai pedoman dan prinsip dasar dalam kehidupan.³

Penerapan Pancasila sendiri terdapat dalam materi Pendidikan Pancasila kelas IV MI. Dimana para siswa belajar mengenal sikap seperti apa saja yang

¹ Wayan Kertih, *Perangkat Pembelajaran PPKN: Perencanaan Dan Pengembangan* (Yogyakarta: Media Akademi, 2015).

² Hikmah, “Pengaruh Pengintegrasian Pendidikan Lalu Lintas Kedalam Mata Pelajaran Pkn Terhadap Perilaku,” 2021, <https://media.neliti.com/media/publications/252433.pdf>.

³ Tim Hukum Online, “Arti Pancasila Bagi Bangsa Indonesia Dan Makna Lima Silanya,” 2024, <https://www.hukumonline.com/berita/a/pancasila-sebagai-dasar-negaralt61f23142a7e13/?page=3>.

mencerminkan Pancasila dalam lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Sehingga mereka dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari supaya kelak Ketika sudah dewasa bisa dan mampu menjadi warga negara yang baik.

Pembelajaran Pendidikan Pancasila tentunya harus disampaikan dengan menarik sehingga dapat di terima dengan baik oleh siswa jenjang MI dan juga menciptakan pembelajaran yang ideal. Pembelajaran yang ideal sendiri memiliki definisi pembelajaran yang mampu merangsang kreatifitas siswa secara utuh, membuat siswa aktif, mencapai tujuan pembelajaran yang efektif, serta berlangsung dalam kondisi yang nyaman.⁴ Untuk mencapai pembelajaran yang ideal diperlukan metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respons yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan yang diciptakan oleh guru.⁵

Selanjutnya metode dan media pembelajaran Pendidikan Pancasila yang diterapkan untuk pembelajaran di MI harus efektif dan sesuai dengan materi agar tercipta pembelajaran yang tepat sasaran dengan tujuan pembelajaran. Metode dan media pembelajaran yang baik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila . Menurut S. Nasution “Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi juga membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi individu yang belajar”.⁶

Berdasarkan hasil penggalan data dengan melakukan observasi pada proses pembelajaran Pendidikan Pancasila kelas IV dan wawancara kepada guru

⁴ Nur aini dwi Arum, “Pembelajaran Yang Ideal,” *Blok.Bojonegoro.Com*, 2022.

⁵ “Djamarah, Bahri Dan Zain” 82 (2002).

⁶ Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2011).

mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan dilengkapi dengan beberapa dokumentasi yang dilakukan peneliti bersama guru mapel sendiri mengaku memiliki kendala dalam menyampaikan mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV. Kendala yang dihadapi guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas IV adalah Banyaknya siswa yang kurang tertarik dengan mata pelajaran Pendidikan Pancasila karena dinilai membosankan oleh siswa kelas IV MI Mansya'ul Huda sehingga Sebagian besar siswa terlihat mengantuk dan kurang berkonsentrasi saat pembelajaran berlangsung. Hal tersebut berpengaruh pada hasil belajar siswa yang menyebabkan beberapa siswa tidak dapat memenuhi KKM pada pembelajaran Pendidikan Pancasila.

Dari hasil observasi dikelas ditemukan bahwa Guru mata pelajaran Pendidikan Pancasila cenderung menggunakan bahan ajar LKS dengan menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran. Metode ceramah memang pada dasarnya tidak bisa maksimal dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI jika tidak disertai media pembelajaran mengetahui karakteristik siswa MI yang cenderung masih suka bermain.

Basset, Jacka, dan Logan mengemukakan bahwa karakteristik siswa usia sekolah dasar adalah secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri, senang bermain dan lebih suka bergembira atau riang, suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru, biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan, mereka belajar secara efektif. Ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi, dan mereka belajar dengan cara bekerja mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya.⁷

Berdasarkan dari permasalahan tersebut peneliti bermaksud mengembangkan media video animasi dengan metode *story telling*. Video animasi pembelajaran berbasis *story telling* merupakan video animasi kartun

⁷ Sumantri Dan Permana, " (2011)

yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak MI

Video animasi pembelajaran dengan metode *story telling* ini bisa digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di MI Mansya'ul Huda karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoperasikan media video animasi pembelajaran. Video animasi pembelajaran berbasis *story telling* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk sekolah dasar karena sifatnya yang menarik dan terkesan lucu dan cocok untuk anak MI.

Keunggulan media video animasi ini adalah mudahnya akses untuk menggunakannya mengingat internet dan alat komunikasi yang sudah semakin meluas di Indonesia. Video animasi juga memungkinkan digunakan belajar siswa MI dirumah sehingga lebih *fleksible*. Siswa bisa langsung membuka dan mencari video animasi pada aplikasi youtube yang berada pada handphone, laptop, komputer dan lain-lain. Tidak hanya berupa video animasi yang disajikan dengan metode *story telling* disini peneliti mengembangkan video animasi dengan memberikan kuis yang di rancang dengan menarik dengan warna, gambar serta background yang lucu.

Media video animasi ini memang sengaja di kembangkan untuk pembelajaran Pendidikan Pancasila yang menarik siswa untuk aktif, mendengarkan, serta berpikir kreatif dalam menjawab pertanyaan sehingga dapat memudahkan guru dalam pembelajaran. Dari uraian yang telah disampaikan peneliti membuat penelitian yang berjudul “Pengembangan video animasi (*kine master*) berbasis *story telling* pada untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV MI Mansya'ul huda Kalitidu Bojonegoro”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan rumusan masalah dapat di peroleh tujuan yang ingin dicapai dari pengembangan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan video animasi (*kine master*) berbasis *story telling* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV MI Mansya'ul huda Kalitidu Bojonegoro?
2. Bagaimana hasil pengembangan video animasi (*kine master*) berbasis *story telling* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV MI Mansya'ul huda Kalitidu Bojonegoro?

C. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah dapat di peroleh tujuan penelitian yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan proses pengembangan video animasi (*kine master*) berbasis *story telling* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV MI Mansya'ul huda Kalitidu Bojonegoro.
2. Mendeskripsikan hasil pengembangan video animasi (*kine master*) berbasis *story telling* dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan pancasila siswa kelas IV MI Mansya'ul huda Kalitidu Bojonegoro.

D. MANFAAT PENELITIAN

Dari penelitian yang di lakukan adapun manfaat dari penelitian yaitu :

1. Manfaat secara teoritis

Peneliti berharap dengan media pembelajaran ini dapat menambah wawasan penulis tentang pengembangan media video animasi berbasis *story telling* menjadi media yang berguna dalam proses belajar siswa dan dapat di jadikan referensi oleh peneliti lain sehingga menambah sumber yang di dapat guna mengetahui tentang pembelajaran pendidikan pancasila dengan media yang menarik.

2. Manfaat secara praktis

a. Bagi siswa

- 1) Membantu anak dalam memahami Pendidikan Pancasila.
- 2) Mendorong semangat peserta didik dalam belajar Pendidikan Pancasila.
- 3) Menanamkan sikap yang mencerminkan Pancasila Kepada peserta didik.

b. Bagi guru

- 1) Memudahkan guru untuk melatih ingatan siswa tentang Pancasila.
- 2) Guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak.
- 3) Diharapkan guru dapat menumbuhkan minat dan mengembangkan media pembelajaran lainnya.

c. Bagi sekolah

- 1) Kegiatan pembelajaran di sekolah akan lebih efektif.
- 2) Sekolah akan mampu mengembangkan model-model pembelajaran.
- 3) Sekolah akan mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

E. Komponen dan Spesifikasi Produk yang akan Dikembangkan

Komponen produk yang dihasilkan dari pengembangan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Kine Master
2. Gambar karakter animasi
3. Soal dan Jawaban

Adapun Spesifikasi produk yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Media video animasi kine master dibuat dengan aplikasi kine master, canva, Animate from.
2. Media video animasi kine master memuat gambar kartun orang berbicara
3. Media video animasi di uplod dan bisa langsung di akses di youtube @kunnyofficial9461 menggunakan jaringan internet.
4. Media video animasi kine master memiliki dimensi 1920x1080 piksel
5. Media video animasi kine master memiliki ukuran data 316 MB

6. Media video animasi kine master memiliki durasi 7 menit 28 detik.
7. Media video animasi kine master berisi materi dan kuis tentang penerapan nilai-nilai Pancasila dilingkungan masyarakat.

F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan

Ruang lingkup pada penelitian pengembangan ini berfokus pada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila dilingkungan masyarakat. Di kelas IV MI Mansya'ul Huda Kalitidu Bojonegoro

Adapun keterbatasan pada pengembangan media penelitian adalah Produk pengembangan media video animasi khusus digunakan pada pembelajaran Pendidikan Pancasila materi penerapan nilai-nilai Pancasila dilingkungan masyarakat, waktu penelitian yang terbatas sehingga peneliti tidak bisa mengembangkan dan mengedit video animasi menjadi lebih kompleks, audio + visual hanya bisa diakses menggunakan alat komunikasi seperti HP, komputer dan laptop.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional akan menjelaskan tentang keberhasilan dan kegagalan akan suatu konsep yang dihasilkan. Pada penelitian pengembangan ini, definisi operasional dapat diambil dari judul penelitian yakni:

1. Pengembangan adalah usaha yang menciptakan produk guna meningkatkan kemampuan sesuai dengan kebutuhan melalui produk yang dikembangkan.
2. Media adalah suatu alat yang digunakan untuk mempraktekkan materi secara langsung dengan menggunakan alat agar siswa lebih fokus dan dapat memahami materi.
3. Video animasi adalah video yang dibuat dengan menggunakan karakter animasi yang lucu sebagai penarik semangat belajar siswa MI.
4. *Story telling* adalah metode pembelajaran dengan cara mendongeng,
5. Pendidikan Pancasila adalah salah satu materi yang memuat pelajaran tentang cara menjadi warga negara yang sesuai dengan norma, sikap, dan aturan yang berlaku di Indonesia.

H. Orisinalitas penelitian

Orisinalitas penelitian tentu di cantumkan dalam sebuah laporan penelitian. karena dalam sebuah penelitian harus benar-benar murni dari peneliti yang menulis dan tidak mengambil plagiasi di dalam nya. Judul penelitian ini adalah “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Story Telling* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas IV MI Mansya’ul Huda Kalitidu Bojonegoro”. Orisinalitas penelitian ini berisi penelitian-penelitian yang di lakukan oleh peneliti sebelum di perbarui oleh peneliti ini. Berikut penelitian-penelitian sebelumnya :

Tabel 1. 1
Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul Dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1.	Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis <i>Renderforest</i> Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma’arif Udanawu Blitar. Oleh : Dewi Ikromatu Tahun 2021. ⁸	Pengembangan media pembelaran yang di buat oleh dewi ikromatu sama yaitu Video animasi Tujuan dari pengembangan tersebut juga sama yakni meningkatkan motivasi belajar siswa.	Pengembangan media berbasis <i>renderforest</i> sedangkan.pengembangan ini berbasis <i>story telling</i> .	Penelitian ini di fokuskan pada Pengembangan media video animasi pembelajaran berbasis <i>renderforest</i> pada kelas X mata pelajaran Sejarah kebudayaan islam di MA ma’arif Udanawu Blitar.
2.	Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun Oleh : Siti	Sama sama mengembangkan video animasi sebagai media pembelajaran.	Penelitian yang di lakukan oleh siti aminah lebih berfokus pada peningkatan kosa kata pada anak usia dini berbeda dengan penelitian yang saya lakukan memiliki focus dalam meningkatkan	Penelitian ini di fokuskan pada Pengembangan video animasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kosakata pada anak usia 4-5 tahun

⁸ Dewi Ikromatu, “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Renderforest* Pada Kelas X Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MA Ma’arif Udanawu Blitar,” 2021.

	Aminah 2019. ⁹		motivasi belajar anak pada pembelajaran ski	
3.	Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah. ¹⁰	Skripsi yang di tulis oleh Pia Marlinda memiliki konsep pengembangan video	Skripsi yang di tulis oleh Pia Marlinda di tujukan pada media pengembangan untuk jenjang MA lebih tepatnya kelas X.	Penelitian ini di fokuskan pada Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan Sparkol Videoscribe pada Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan sistematika ini bertujuan untuk mempermudah peneliti memahami jalan pikiran penulis dalam menyelesaikan permasalahan yang ada. Adapun bagian-bagian dalam skripsi ini antara lain:

BAB I PENDAHULUAN Pendahuluan terdiri atas:

1. Latar belakang permasalahan
2. Rumusan masalah
3. Tujuan penelitian
4. Manfaat penelitian
5. Komponen dan spesifikasi produk yang dikembangkan
6. Ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan
7. Definisi operasional
8. Orisinalitas penelitian
9. Sistematika pembahasan

⁹ Siti Aminah, "Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Kosakata Pada Anak Usia 4-5 Tahun," 2019.

¹⁰ Pia Marlinda, "Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Sparkol Videoscribe Pada Mata Pelajaran SKI Materi Perkembangan Islam Masa Rasulullah SAW Periode Madinah," 2022.

BAB II KAJIAN TEORI memaparkan teori yang terdiri atas:

1. Media pembelajaran
2. Pengembangan Media pembelajaran
3. *Story telling*
4. Hasil belajar

BAB III METODE PENELITIAN memaparkan tentang:

1. Model penelitian dan pengembangan
2. Prosedur penelitian dan pengembangan
3. Teknik dan Instrument pengumpulan data
4. Data dan sumber data
5. Uji coba produk
6. Teknik analisis data

BAB IV PEMBAHASAN merupakan hasil pembahasan yang menyajikan data penelitian tentang hal-hal yang berhubungan dengan gambaran umum subjek, serta data yang berkaitan dengan penelitian. Selain itu, mengenai hasil analisis data yang membahas tentang hasil penelitian, serta didukung oleh pembahasan.

BAB V meliputi kesimpulan dan saran.



UNUGIRI