

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi di Indonesia telah mengalami perkembangan yang sangat pesat (Mukarom & Rusdiana, 2017: 16). Teknologi informasi semakin canggih dan meluas dengan cepat seiring berjalannya waktu. Kemajuan teknologi sekarang menjadi hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi memberi pengaruh besar di kehidupan manusia salah satunya adalah aspek pendidikan (Morissan, 2021).

Pendidikan di Indonesia saat ini menggunakan kurikulum merdeka (Ilmawan, 2024). Dalam upaya menciptakan generasi masa depan yang lebih baik, kurikulum merdeka adalah ide untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia. Kurikulum merdeka bertujuan untuk memberi kebebasan dan fleksibilitas untuk menyesuaikan kurikulum mereka dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Implementasi kurikulum merdeka sangat mendukung untuk meningkatkan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan dan sikap dalam penggunaan teknologi terutama pada proses pembelajaran termasuk pada pelajaran Pendidikan Pancasila.

Pendidikan Pancasila di Sekolah Dasar merupakan pelajaran yang mencakup tentang pengenalan konsep dasar dan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila (Dewi, 2022). Dalam proses Pendidikan Pancasila perlu memperhatikan pembiasaan dan penguasaan pengetahuan Pancasila untuk memperkuat watak sebagai warga negara. Kegiatan pembelajaran Pendidikan Pancasila guru harus memperhatikan strategi yang tepat agar materi dapat diserap dengan baik oleh siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang mengandung informasi dan pengetahuan yang dapat diakses siswa untuk dipelajari (Pribadi, 2023). Sebagaimana tertuang dalam Permendikbud No. 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran (Sudana, 2018). Media pembelajaran sudah digambarkan dalam Al-Quran Surah ke 2 ayat 31 :

كُنْتُمْ إِنْ هَؤُلَاءِ بِأَسْمَاءٍ أَنْتُونِي فَقَالَ الْمَلِكَةُ عَلَى عَرَضَهُمْ ثُمَّ كُلُّهَا الْأَسْمَاءِ آدَمَ وَعَلَّمَ صِدِّيقِينَ

Artinya : "Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian Dia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “sebutkan kepada-Ku nama semua (benda) ini, jika kamu yang benar!".

Makna dari Surah Al-Baqarah ayat 31 menunjukkan bahwa Allah mengajarkan Nabi Adam nama-nama semua hal secara bertahap dan langsung, menggunakan media untuk mengajarkannya. Ayat ini membahas ide-ide tentang penggunaan media sebagai alat perantara untuk meningkatkan pemahaman siswa dan membuat proses belajar menyenangkan. Oleh karena itu, ayat ini menegaskan betapa pentingnya media dalam pendidikan untuk meningkatkan pemahaman siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada beberapa siswa dan wali kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah yang dilakukan pada bulan Maret 2025 diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran tidak hanya menggunakan buku cetak dan LKS sebagai media tetapi wali kelas sudah menerapkan pembelajaran berbasis teknologi namun hanya pada beberapa mata pelajaran. Sedangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila hanya menggunakan media papan tulis biasa, buku cetak dan LKS sebagai alat penyampai materi. Dengan demikian, suasana pembelajaran menjadi monoton dan tidak menarik sehingga siswa merasa bosan.

Di era teknologi seperti saat ini, sebagai seorang guru sangat penting memiliki keahlian dalam memanfaatkan perkembangan zaman dalam upaya membantu proses belajar

mengajar (Arsyad, 2015). Mudah diaksesnya teknologi, seharusnya guru menjadi lebih kreatif dalam menyampaikan materi dan lebih berinovasi dalam mengembangkan media. Hal ini selaras dengan teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2014). Menurut teori ini, belajar dengan media gambar, suara, teks dan animasi lebih efektif daripada belajar dengan teks saja. Proses pembelajaran yang dapat menarik minat siswa yaitu diperlukan media yang jelas dan menyenangkan. Salah satu media yang dapat digunakan yaitu media video animasi 2D.

Video animasi 2D merupakan sumber belajar yang menggabungkan antara animasi, gambar, teks, dan audio dalam sebuah video. Video animasi 2D mampu menyajikan objek secara detail berupa gambar bergerak dan suara sehingga dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Hal ini diperkuat dari penelitian yang dilakukan oleh Widiyawati (2023: 6) menjelaskan bahwa dengan adanya kehadiran media video animasi dalam proses pembelajaran dapat mempermudah siswa untuk memahami materi dan dapat melihat penjelasan materi berulang-ulang tanpa keterbatasan waktu. Video animasi 2D dapat dikembangkan menggunakan berbagai aplikasi pembuat animasi salah satunya yaitu aplikasi *flipaclip*.

Flipaclip merupakan aplikasi perangkat lunak animasi 2D (Caswita, dkk. 2024). Pada aplikasi ini, tersedia fitur seperti

kuas, penghapus, bentuk penggaris, teks dan lain-lain. Dengan adanya fitur tersebut, aplikasi ini sangat mudah dan praktis digunakan bagi pemula dalam pembuatan animasi sederhana. Pada aplikasi ini juga tersedia fitur berbayar maupun gratis.

Dapat disimpulkan dari hasil penelitian di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah bahwa pengembangan media video animasi 2D sangat dibutuhkan dalam penggunaan media pembelajaran. Penelitian ini penting untuk dikaji karena peneliti ingin mengembangkan media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran guna meningkatkan kemampuan pemecah masalah pada pelajaran Pendidikan Pancasila di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah. Berdasarkan dari pemaparan latar belakang di atas, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi 2D menggunakan Aplikasi *Flipaclip* pada materi Ayo Cinta Indonesia di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Minimnya penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran.
2. Siswa sulit untuk fokus karena suasana pembelajaran monoton.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat ditetapkan beberapa Batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Media animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip*.
2. Materi ayo cinta Indonesia mata pelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Tempat dan uji produk yaitu MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kelayakan media video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip* pada materi ayo cinta Indonesia di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.
2. Bagaimana kepraktisan media video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip* pada materi ayo cinta Indonesia di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

E. Spesifikasi Produk

1. Produk dibuat menggunakan aplikasi *flipaclip* di android.
2. Produk berupa video animasi 2D yang berisi materi ayo cinta Indonesia.

F. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan media video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip* pada materi ayo cinta Indonesia di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip* pada materi ayo cinta Indonesia di kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah.

G. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Dapat menjadi sumber rujukan literatur pada penelitian selanjutnya yang relevan.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Memberi pengalaman dan menambah wawasan secara langsung terhadap pengembangan media pembelajaran yang dikemas melalui video animasi 2D.

b. Bagi Guru

Menjadi bahan pertimbangan dalam memilih media pembelajaran khususnya materi ayo cinta Indonesia.

c. Bagi Sekolah

Menjadi bahan informasi dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.