

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Pengembangan Produk

1. Pengembangan

Penelitian yang digunakan untuk membuat barang tertentu disebut penelitian pengembangan. Hal ini selaras dengan Sugiono (2022) metode penelitian dan pengembangan, juga dikenal sebagai R&D, digunakan untuk membuat barang tertentu dan menguji seberapa efektif barang tersebut. Judijanto, dkk (2024: 1) berpendapat bahwa proses dan langkah-langkah yang diambil untuk menciptakan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada dikenal sebagai penelitian dan pengembangan.

Penelitian ini, yang disebut sebagai penelitian pengembangan pendidikan, bertujuan untuk menciptakan, memvalidasi, dan meningkatkan hasil pendidikan. Menurut Borg *and* Gall dalam Okpatrioka (2023), untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan, disebut pendidikan dan pengembangan. Siklus *research and development* terdiri dari mempelajari temuan penelitian yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan ini, bidang pengujian dalam lingkungan di mana

produk tersebut akan digunakan akhirnya dan merevisinya untuk memperbaiki kesalahan.

Dari pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah jenis penelitian yang dilakukan untuk membuat produk yang telah melalui proses pengujian.

2. Teori Pembelajaran Multimedia

Teori Pembelajaran Multimedia atau sekarang dikenal *Cognitive Theory of Multimedia Learning* (CTML) yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer (Mayer, 2014). Teori ini berpusat pada bagaimana penggunaan multimedia, yang berarti menggabungkan teks dan gambar secara bersamaan, dapat membantu manusia dalam belajar. Teori ini memiliki tiga asumsi (Cavanagh & Kiersch, 2023) yaitu :

- 1) *Dual channels* atau dua saluran yaitu orang memiliki dua saluran untuk memproses informasi berupa saluran visual (penglihatan) dan auditori (pendengaran).
- 2) *Limited capacity* atau kapasitas terbatas yaitu setiap saluran hanya dapat memproses informasi dalam jumlah terbatas pada satu waktu.
- 3) *Active processing* atau pemrosesan aktif yaitu orang belajar secara aktif dengan menyaring, memilih, mengorganisasikan dan

mengintegrasikan informasi yang telah dipelajari sebelumnya.

Mayer dan Ruth dalam Imran, dkk. (2017) mengembangkan prinsip pembelajaran multimedia yang membantu belajar lebih baik, yaitu:

- 1) *Multimedia principle* (prinsip multimedia) yaitu menurut ini, siswa belajar lebih baik jika menggunakan gambar dan kata-kata daripada hanya kata-kata.
- 2) *Modality principle* (prinsip modalitas) yaitu orang lebih memahami narasi dan grafik daripada kata-kata dan grafik.
- 3) *Personalization principle* (prinsip personalisasi) yaitu jika pesan verbal disampaikan dengan cara yang lebih santai dan personal, itu akan lebih efektif.

Penerapan teori pembelajaran multimedia dalam penelitian ini yaitu pembelajaran multimedia yang efektif memanfaatkan kedua saluran kognitif manusia berupa saluran visual dan auditori secara bersamaan untuk mengoptimalkan proses belajar. Akibatnya, informasi yang disampaikan melalui animasi dan rekaman suara dapat membantu siswa memahaminya dan mengingatkannya dengan lebih baik. Teori ini mendukung desain media yang menggabungkan gambar bergerak dan narasi untuk menunjang pembuatan video animasi 2D.

3. Model Pengembangan 4D

Dikembangkan pada tahun 1974 oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (Indaryanti, dkk. 2025). Model 4D berisi *Define*, *Design*, *Development* dan *Dissemination* yang dimodifikasi menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan dan penyebaran. (Mesra, 2023). Tahapannya sebagai berikut:



Sumber : Ihsan & Ahyanuardi, (2021)

Gambar 2. 1 Model 4D

- a. *Define*, yaitu penetapan dan pendefinisian. Tahap ini meliputi: *front-end analysis* (analisis awal-akhir),

leaner analysis (analisis siswa), *task analysis* (analisis tugas), *concept analysis* (konsep analisis) dan *specifying instructional objectives* (menentukan tujuan pembelajaran).

- b. *Design*, yaitu perancangan. Tahap ini meliputi : *constructing criterion-referenced test* (penyusunan tes), *media selection* (pemilihan media), *format selection* (pemilihan format) dan *initial design* (rancangan awal).
- c. *Develop*, yaitu pengembangan. Tahap ini meliputi: *expert appraisal* (validasi ahli) dan *developmental testing* (uji coba produk).
- d. *Disseminate*, yaitu penyebaran. Tahap ini melakukan promosi produk yang dikembangkan.

Penggunaan model 4D pada penelitian ini disebabkan pada tahapan yang terstruktur dan ringkas yang diawali dengan pendefinisian sampai dengan validasi produk. Model ini cukup sederhana dengan empat tahap utama yang membantu para peneliti menjalankan dan mengelola proses pengembangan produk.

B. Konsep Produk Yang Dikembangkan

1. Media Video

a. Pengertian

Media berasal dari kata “medium” bahasa latin yang berarti pengantar (Lubis, dkk. 2023). Secara umum, semua alat yang digunakan untuk mengirim dan

menerima pesan disebut media. Media tidak hanya alat untuk menyampaikan pesan, media juga merupakan penggerak perubahan yang memengaruhi cara individu dan masyarakat belajar dan berinteraksi satu sama lain (Khatimah, 2018). Dalam lingkup pendidikan, media adalah seluruh yang digunakan guru untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa dan membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien. Menurut Sapriyah (2019) Media dalam pembelajaran adalah segala yang digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar yang dapat menarik perhatian dan minat siswa.

Video adalah rekaman cerita yang terdiri dari rangkaian gambar bergerak dan suara (Dewi, 2024). Sedangkan video dalam lingkup pembelajaran adalah salah satu jenis dari media audio visual. Rusman, dkk. (2019: 231-232) mengutarakan bahwa media video berisi informasi dalam bentuk suara dan gambar. Cerita, dialog, efek suara dan musik adalah unsur suara yang ditampilkan. Sementara elemen visual dapat mencakup gambar atau foto yang tidak bergerak, gambar bergerak, animasi, dan teks. Sedangkan Pribadi (2023: 166) berpendapat bahwa video menampilkan informasi dan pengetahuan dalam tayangan yang mendekati realistik. Abdullah (2022: 11)

mengemukakan bahwa video atau film adalah bahan ajar pandang dengar *audiovisual* yang berupa kombinasi suara dan gambar bergerak sekuensial.

Disimpulkan bahwa media video adalah bahan ajar yang menggunakan kombinasi gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan pesan.

b. Karakteristik media video

Karakteristik utama video termasuk kombinasi elemen menurut Destriani dalam Syafi'i (2024) sebagai berikut:

- 1) *Audio-Visual* yaitu untuk membuat informasi lebih menarik dan mudah dipahami, video menggabungkan elemen suara dan gambar bergerak secara bersamaan.
- 2) Kejelasan pesan yaitu video dapat menyampaikan pesan dengan jelas dan sederhana.

Sedangkan karakteristik atau ciri-ciri media video menurut Triana, dkk. (2023) yaitu sebagai berikut:

- 1) Menampilkan gambar bergerak dan suara.
- 2) Dapat disimpan dan digunakan kembali.
- 3) Dapat digunakan di mana saja tanpa terhalang oleh waktu atau ruang.
- 4) Sangat menarik bagi siswa dan membuat mereka fokus pada kegiatan belajar.

Dari pernyataan tersebut, disimpulkan bahwa ciri-ciri media video yaitu terdapat suara dan gambar serta ada kemampuan untuk disetel sepanjang waktu.

c. Kelebihan media video

Berbagai manfaat media video menjadi pilihan yang bagus terutama dalam pembelajaran. Keunggulan media video (Alwi & Agustia, 2024) yaitu:

- 1) Siswa lebih aktif dan bersemangat.
- 2) Mendukung siswa dengan berbagai sikap belajar.
- 3) Tingkatkan kebahagiaan dan kreativitas.

Media video memiliki sejumlah kelebihan menurut Rusman, dkk. (2019: 220), yaitu:

- 1) Pesan dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.
- 2) Mengatasi ruang dan waktu.
- 3) Lebih realistis, dengan kemampuan untuk diulang dan dihentikan sesuai kebutuhan.
- 4) Sangat baik untuk memberikan penjelasan.
- 5) Memberikan kesan mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.

Disimpulkan bahwa kelebihan utama media video dalam pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa dan meningkatkan sumber belajar.

d. Kelemahan media video

Kekurangan video dalam pembelajaran menurut Akbar, dkk. (2023: 94) sebagai berikut:

- 1) Memerlukan *software* khusus.
- 2) Membutuhkan kemampuan untuk membuat dan menggunakan video sebagai media pembelajaran.

Sedangkan menurut Syafi'i (2024) dalam penelitiannya berpendapat bahwa kekurangan media video yaitu:

- 1) Sulit untuk menyajikannya jika tidak bisa berpikir abstrak.
- 2) Membutuhkan alat yang berkualitas tinggi dan spesifik untuk menyampaikan.
- 3) Video dengan suara keras dapat membuat kelas lain tidak nyaman.

Disimpulkan bahwa kelemahan penggunaan media video dalam pembelajaran yaitu memerlukan data dan penyimpanan yang besar serta bergantung pada sistem.

e. Manfaat penggunaan media video dalam pembelajaran

Media video sangat bermanfaat untuk pembelajaran karena memperluas pengetahuan dan wawasan siswa. Ada manfaat utama dalam penggunaan media video dalam pembelajaran yaitu siswa memperoleh pengalaman baru dalam belajar dan dengan

penggunaan media video proses pembelajaran menjadi berkesan (Andrasari, dkk. 2022).

Sedangkan Batubara (2021: 126) menjelaskan beberapa manfaat penggunaan media video, sebagai berikut:

- 1) Menampilkan gambar dari berbagai sudut untuk memperjelas materi pelajaran.
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Merangsang aspek afektif, kognitif dan psikomotorik.
- 4) Mempermudah siswa dalam menjangkau peristiwa.

Dalam buku media pembelajaran karya Tumbel & Kawuwung, (2023). Manfaat penggunaan media video yaitu:

- 1) Memaksimalkan kapasitas siswa untuk memahami gagasan tidak berwujud.
- 2) Beri dampak baik untuk guru karena menunjang materi yang sulit dipahami.
- 3) Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

Disimpulkan bahwa manfaat utama dari penggunaan media video yaitu menarik perhatian siswa dengan lebih baik sehingga proses pembelajaran tidak monoton.

2. Animasi 2D

a. Pengertian

Animasi secara harfiah berarti memberi jiwa atau semangat pada sesuatu yang diam. Ini karena etimologi kata *anima* berasal dari bahasa Latin, di mana "*anima*" berarti jiwa atau semangat. Menurut Suryani, dkk. (2019: 195) animasi adalah rangkaian lukisan atau gambar yang digerakkan secara mekanik elektronik sehingga tampak di layar menjadi bergerak.

Sedangkan dua dimensi menurut Batubara (2021: 57) adalah dimensi panjang dan lebar sehingga hanya dapat dilihat dari satu sisi. Dalam buku ajar multimedia Yusa, dkk. (2024: 55) menjelaskan bahwa animasi dua dimensi biasa disebut dengan istilah *flat animation*. Animasi dua dimensi adalah jenis animasi yang dibuat dengan menggunakan dimensi panjang dan lebar, tanpa ada kedalaman. Animasi dua dimensi membuat kesan gerakan dengan menggunakan teknik gambar berurutan pada *frame*.

Disimpulkan bahwa animasi 2D adalah animasi menghasilkan ilusi gerak dengan menggunakan gambar dua dimensi yang bergerak secara berurutan.

b. Jenis animasi dalam pembuatan 2D

Menurut Sukirman & Yuliana, (2018) dalam bukunya berpendapat bahwa jenis animasi yang

digunakan dalam teknik pembuatan animasi 2D yaitu sebagai berikut:

1) Animasi Tradisional

Animasi ini adalah contoh paling klasik dari *frame by frame*, di mana setiap *frame* digambar secara manual di atas kertas dan kemudian dipindai ke perangkat. Dengan mengubah setiap *frame* secara bertahap, foto-foto ini menciptakan gerakan yang tampak sangat halus dan hidup saat diputar. Salah satu contoh dari animasi tradisional 2D yaitu *flip book*.

2) Animasi digital

Dengan kemajuan teknologi, pembuatan *frame* secara manual sekarang dapat dilakukan secara digital. Artinya, setiap *frame* atau gambar diproses secara digital, dan perubahannya dapat sangat detail dan presisi. Meskipun ini membuat animasi terlihat sangat halus, teknik ini tetap berfokus pada satu *frame*.

a) Animasi *cel*

Animasi *cel* termasuk dalam kategori tradisional jika dibuat dengan tangan dan menggunakan kertas. Melainkan, jika dibuat menggunakan perangkat lunak, itu juga bisa

termasuk dalam kategori animasi digital. Contoh animasi cel yaitu Tom *and* Jerry.

b) Animasi *frame by frame*

Animasi ini yaitu teknik yang menciptakan ilusi gerak pada setiap *frame* yang berbeda. Frame dibuat urut sesuai sketsa sehingga menghasilkan gerakan yang sangat halus dan rinci.

c) Animasi *sprite*

Teknik animasi ini mendekati animasi *frame by frame*. Teknik ini dikenal sebagai animasi *sprite* memungkinkan objek atau gambar bergerak secara mandiri di atas latar belakang yang tidak bergerak.

d) Animasi *path*

Animasi ini yaitu objek bergerak sesuai dengan garis lintas yang sudah ditentukan. Contoh animasi *path* yaitu kendaraan yang mengikuti jalur yang telah dibuat.

e) Animasi vektor

Teknik animasi ini mendekati animasi *sprite*. Akan tetapi berbeda dengan jenis gambar yang dimanfaatkan. Animasi vektor menggunakan gambar yang efisien dan

fleksibel. Contoh animasi vektor yaitu Pngtree.

c. Animasi 2D dalam Pembelajaran

Penggunaan media berbasis animasi 2D di jenjang SD/MI secara keseluruhan, diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dengan membuat materi lebih menarik dan lebih mudah dipahami. Ini juga diharapkan mengikuti perkembangan teknologi pembelajaran terbaru.

d. Keunggulan animasi 2D

Keunggulan animasi 2D yaitu perangkat lunak terjangkau dan sederhana untuk digunakan (Utami, 2011). Ada beberapa kelebihan yang dimiliki animasi 2D, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatannya relatif lebih mudah dibandingkan dengan animasi 3D.
- 2) Biaya yang lebih rendah, animasi 2D membutuhkan lebih sedikit sumber daya.
- 3) Waktu produksi yang lebih cepat.
- 4) Dapat menggambarkan proses secara tepat dan dapat disaksikan secara berulang-ulang (Arsyad, 2015).

Disimpulkan bahwa keunggulan animasi 2D yaitu anggaran ekonomis dan mudah dalam pengoperasiannya.

e. Kekurangan animasi 2D

Ada beberapa kekurangan yang dimiliki animasi 2D, akan tetapi keterbatasan utama yang sangat mudah ditemukan yaitu tidak memiliki kedalaman visual yang kompleks dan realistis yang biasanya dimiliki oleh animasi 3D. Kelemahan animasi 2D yaitu sebagai berikut:

- 1) Setiap gerakan membutuhkan banyak gambar. Hal ini menyebabkan dapat menghabiskan banyak waktu dan tenaga.
- 2) Membutuhkan keahlian khusus dalam menggambar dan membuat sketsa, penyebab terhalangnya animator yang tidak memiliki keterampilan ini.
- 3) Kekurangan gerak kamera karena perlu menggambar ulang setiap perubahan sudut.

3. Aplikasi *Flipaclip*

a. Pengertian



Sumber : aplikasi *flipaclip*

Gambar 2. 2 Aplikasi *flipaclip*

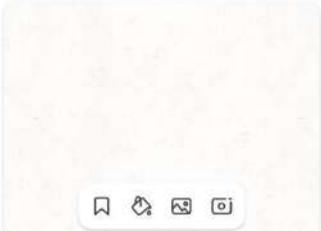
Flipaclip merupakan aplikasi animasi dua dimensi populer yang tersedia untuk platform google play store dan apple app store pada perangkat *Android* dan *IOS* (Bilodeau & Hughes, 2023: 28). Aplikasi *flipaclip* memudahkan membuat video kartun animasi karena gawai saat ini tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai alat untuk membuat karya seni dan desain (Imda, dkk. 2023). Penggunaan aplikasi ini, dapat dengan mudah membuat animasi *frame-by-frame* dan menambahkan berbagai efek dan suara. Selain itu, kecepatan animasi dapat diatur. Aplikasi ini dapat menghasilkan karya animasi dua dimensi yang sederhana. Dengan tersedianya beberapa fitur, aplikasi *flipaclip* ini sangat mudah digunakan baik bagi pemula maupun profesional.

b. Proses pembuatan animasi

Tatacara pembuatan animasi dua dimensi pada aplikasi *flipaclip* sebagai berikut:

Tabel 2. 1 Tata cara pembuatan animasi

1.	Menekan tombol (+) pada tampilan awal aplikasi <i>flipaclip</i> .	
----	---	--

2.	Mengatur nama proyek	
3.	Pilih latar	
4.	Mengatur ukuran kanvas dan Memilih frame per sekon	
5.	Buat animasi sesuai dengan fitur dan peralatan yang tersedia	
6.	Pilih format	
7.	Tekan tombol buat film dan	

	otomatis proyek akan tersimpan.	
--	---------------------------------	--

Sumber : aplikasi *flipaclip*

c. Keunggulan aplikasi *flipaclip*

Keunggulan yang dimiliki aplikasi *flipaclip* yaitu:

- 1) Ideal untuk pemula.
- 2) Mendukung penggunaan *stylus* digital.

d. Kekurangan aplikasi *flipaclip*

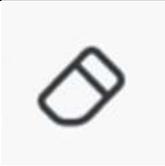
Kekurangan atau kelemahan pada aplikasi ini, yaitu sebagai berikut :

- 1) Tidak mendukung transisi otomatis antar *keyframe*.
- 2) Gerakan animasi yang lebih halus membutuhkan waktu yang lebih lama untuk dibuat.
- 3) Berbayar untuk fitur yang lebih lengkap.

e. Fitur aplikasi *flipaclip*

Tabel 2. 2 Fitur *flipaclip*

Nama <i>tools</i>	Keterangan
<i>Pen</i>	

Penghapus	
Pemotong	
Pewarna	
Teks	
Suara	
Tambah gambar	
Tambah video	

Sumber : aplikasi *flipaclip*

4. Materi Ayo Cinta Indonesia

Seftriyana (2023) dalam buku Panduan Guru Pendidikan Pancasila mengemukakan bahwa penanaman nilai-nilai Pancasila adalah fokus Pendidikan Pancasila. Ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka, yang bertujuan untuk menanamkan pengetahuan, kemampuan dan sikap yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

a. Pancasila

Penjelasan Pancasila dari tiga cakupan yaitu etimologi, histori atau sejarah dan terminologi, sebagai berikut:

1) Berdasarkan etimologi

Asal kata Pancasila datang dari bahasa India yaitu Sanskerta dari kalangan Brahmana, sedangkan dari kalangan masyarakat biasa yaitu Prakerta. Pendapat M. Yamin dalam Nasution, (2022: 42) menjelaskan bahwa Pancasila pada bahasa Sanskerta mempunyai dua arti ialah *panca* berarti dasar sedangkan *syila* dengan i pendek berarti dasar dan *syiila* dengan i panjang berarti aturan tindakan yang baik. Istilah tersebut selanjutnya diartikan dalam bahasa Jawa yaitu *susila* berarti mempunyai keterkaitan dengan moralitas. Dengan demikian, secara etimologi

makna Pancasila yaitu dasar dengan lima komponen.

2) Berdasarkan historis

Pancasila sebagai historis didasari oleh perumusan sidang BPUPKI ada tiga pembicara dalam skema untuk Pancasila yaitu

M. Yamin pada 29 Mei 1945, Ir. Soekarno pada 1 Juni 1945 dan piagam Jakarta oleh panitia sembilan pada 22 Juni 1945 (Tohir, 2019).

Berdasarkan sejarah, Pancasila dimaksudkan menjadi dasar negara Indonesia yang merdeka yang menggabungkan prinsip kehidupan masyarakat Indonesia dalam membentuk kesatuan bangsa.

3) Berdasarkan terminologi

Menurut Ir. Soekarno, Pancasila adalah falsafah bangsa Indonesia dalam arti yang lebih luas, bukan hanya falsafah negara. Menurut M. Yamin, Pancasila adalah lima prinsip perilaku yang penting dan bermanfaat. Dan menurut Notonegoro, Pancasila merupakan dasar falsafah dan pemikiran Indonesia sebagai dasar kesatuan.

Kesimpulannya, Pancasila adalah dasar terpenting dalam kehidupan bangsa Indonesia yang mengatur nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, demokrasi

dan keadilan (Setijo, 2006). Ada beberapa kedudukan Pancasila sebagai dasar identitas bangsa, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pancasila sebagai inspirasi, dorongan dan pedoman negara Indonesia.
- 2) Pancasila sebagai tiang penghidupan dalam menjalani aktivitas sehari-hari.
- 3) Pancasila sebagai sumber hukum selaras dengan pembukaan UUD 1945.
- 4) Pancasila memberikan dasar untuk nilai-nilai budaya dan keagamaan.
- 5) Pancasila sebagai dasar dari struktur sosial bagi bangsa Indonesia (Damri & Putra, 2020).

Pancasila adalah dasar negara Indonesia. Berikut bunyi sila pada Pancasila sebagai berikut:

- 1) Ketuhanan yang Maha Esa.
- 2) Kemanusiaan yang adil dan beradab.
- 3) Persatuan Indonesia.
- 4) Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
- 5) Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

b. Garuda Pancasila

Garuda adalah burung khas Indonesia yang dijadikan lambang. (Rosmawati & Mulkan, 2021:

11). Garuda Pancasila juga merupakan simbol kekuatan, kemandirian dan identitas bangsa Indonesia. Sebagai dasar negara dan pedoman hidup bangsa Indonesia, setiap bagian dari tubuh burung Garuda memiliki makna. Jumlah bulu pada sayap, kaki, dan ekor melambangkan Hari Proklamasi Republik Indonesia, yakni: 17, 8, 19, dan 45 atau 17 Agustus 1945 (Wulansari, 2019: 1). Burung garuda terdiri dari:

- 1) Perisai terletak di dada burung Garuda yang berarti benteng pertahanan bagi bangsa Indonesia. Dalam perisai juga terdapat lambang masing-masing sila.
- 2) Leher terdapat 45 helai bulu.
- 3) Sayap terdapat 17 masing-masing kiri dan kanan.
- 4) Pangkal ekor terdapat 19 helai bulu.
- 5) Ekor terdapat 8 helai bulu.
- 6) Pita terletak di kaki burung Garuda berarti semboyan negara Indonesia yang bertuliskan “Bhinneka Tunggal Ika” berarti “Berbeda-beda Tetap Satu Jua”.
- 7) Warna emas diartikan kejayaan.

c. Simbol Sila-Sila Pancasila

Sila pada Pancasila terdiri dari lima simbol, yaitu :

- 1) Bintang melambangkan sila Ketuhanan yang Maha Esa.
- 2) Rantai melambangkan sila Kemanusiaan yang adil dan beradab.
- 3) Pohon beringin melambangkan sila Persatuan Indonesia.
- 4) Kepala banteng melambangkan sila Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan.
- 5) Padi dan kapas melambangkan sila Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia (Wardani, 2015: 330-331).

Tabel 2. 3 Simbol Pancasila

Sila	Simbol
1	
2	

3	
4	
5	

Makna dari simbol sila Pancasila (Kustoyo & Zunariyah, 2019) yaitu sebagai berikut:

- 1) Arti dari bintang yaitu Tuhan yang Maha Esa merupakan sumber atas kepercayaan agama masyarakat di Indonesia. Lima sudut yang dimiliki simbol bintang yang berarti lima agama yang diakui oleh negara Indonesia berupa Islam, Kristen, Katolik, Hindu dan Buddha. Latar hitam memiliki arti Tuhan melindungi Indonesia.
- 2) Arti dari rantai yaitu hubungan antar manusia yang bergatung satu sama lainnya. Rantai yang berupa lingkaran berarti perempuan dan rantai yang berupa segiempat berarti laki-laki, yang memiliki makna kesatuan manusia.

- 3) Arti pohon beringin yaitu keperkasaan bangsa Indonesia yang kuat dan menjadi tempat berteduh bagi seluruh masyarakat Indonesia. Akar pohon memiliki arti kebagaman yang menyatukan.
- 4) Arti kepala banteng yaitu kerjasama dan negosiasi dalam mencapai kesepakatan bersama untuk membuat keputusan. Latar merah memiliki arti keberanian negara Indonesia.
- 5) Arti padi dan kapas yaitu padi menggambarkan keperluan pangan dan kapas menggambarkan sandang.

Secara keseluruhan konsep singkat simbol pada sila pancasila sebagai berikut:

Tabel 2. 4 Makna simbol Pancasila

Sila	Konsep singkat
1	Ketuhanan Yang Maha Esa, sinar keimanan.
2	Keadilan manusia, persatuan manusia.
3	Solidaritas Indonesia, penjagaan dan penghormatan.
4	Kerakyatan, musyawarah dan kerja sama.
5	Sejahtera, makmur dan keadilan sosial.

C. Kerangka Berpikir

Pada penelitian ini memiliki suatu kerangka berpikir terkait pengembangan media video animasi 2D menggunakan aplikasi *flipaclip*. Adapun alur dari penelitian ini dapat digambarkan ke dalam kerangka sebagai berikut:

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir



D. Rancangan Produk

Rancangan produk pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Deskripsi Produk

Produk yang dikembangkan adalah media video animasi 2D yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *flipaclip* sebagai alat pembuatan animasi. Video animasi 2D ini akan digunakan untuk mengajarkan materi "Ayo Cinta Indonesia" kepada siswa kelas 1 MIS Darussalam Bengkulu Tengah. Materi ini mencakup tentang Garuda Pancasila, sila-sila Pancasila dan simbol sila Pancasila.

2. Komponen Rancangan Produk

Produk yang dikembangkan memiliki komponen yang mencakup beberapa elemen berikut:

a. Karakter animasi

Karakter utama : pensil

b. Alur cerita

- 1) Pendahuluan : menyapa siswa, perkenalan karakter dan membaca bismillah.
- 2) Pengenalan simbol negara : bendera dan garuda Pancasila.
- 3) Lambang garuda : menjelaskan makna yang ada di tubuh garuda Pancasila.
- 4) Sila-sila Pancasila : menyebutkan sila-sila pancasila.

- 5) Simbol sila Pancasila : menjelaskan simbol sila Pancasila.
- 6) Lagu simbol sila Pancasila : menyanyikan lagu simbol sila Pancasila.
- 7) Penutup : apresiasi dan membaca alhamdulillah.

c. Elemen visual

- 1) Animasi 2D : menggunakan gaya animasi sederhana dengan warna cerah agar mudah dimengerti siswa kelas 1.
- 2) Ilustrasi simbol Indonesia : menampilkan gambar simbol negara seperti garuda, bendera dan simbol sila Pancasila.

d. Elemen audio

- 1) Narasi : menggunakan suara yang mudah dimengerti oleh siswa kelas 1.
- 2) Efek suara : menambahkan suara-suara menarik seperti tepuk tangan dan tanda tanya.

e. Interaktivitas

- 1) Quiz ringan : setelah dilakukan revisi terhadap produk, di akhir video terdapat beberapa pertanyaan singkat terkait materi yang telah dipelajari.

3. Proses Pembuatan Video Animasi 2D

a. Rancangan *storyboard* :

- 1) Membuat sketsa alur cerita, menentukan *scene* dan posisi karakter.

- 2) Mengatur *scene* untuk setiap materi.
- b. Penggambaran karakter dan latar :
 - 1) Membuat karakter animasi 2D yaitu pensil.
 - 2) Membuat latar belakang seperti di ruang kelas
- c. Pengeditan : menggunakan aplikasi *flipaclip* untuk membuat animasi 2D.
- d. Perekaman narasi dan efek suara : merekam narasi dengan suara yang sesuai untuk siswa kelas 1 menggunakan aplikasi *voice changer*.
- e. Finalisasi dan revisi : melakukan revisi berdasarkan masukan para ahli.

4. Format Produk

Video animasi 2D akan dibuat dengan format MP4 agar dapat diputar menggunakan proyektor.

E. Penelitian Relevan

Guna melengkapi kajian teori di atas maka peneliti memaparkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Adapun hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan topik yang dikaji, yaitu:

1. Dewi Widiyawati dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbentuk Video Animasi Materi Pencemaran Lingkungan untuk Siswa Kelas VII SMPN 13 Kaur Provinsi Bengkulu” (Widiyawati, 2023). Hasil

dari pengembangan media pembelajaran IPA berbentuk video animasi yang berisi materi pencemaran lingkungan untuk siswa kelas VII menunjukkan nilai validasi ahli media sebesar 81,3%, validasi ahli bahasa sebesar 98%, dan validasi ahli materi sebesar 95%. Untuk uji coba pemakaian, nilai rata-rata angket respons guru dan siswa sebesar 91,4% dan 87,4 % masing-masing sangat layak.

2. An-nisa Apriani, Isti Septiani dan Lathifatul Izzah dengan judul “Implementasi Pendidikan Pancasila di SD Negeri Bakulan” (Apriani, dkk. 2022). Hasil penelitian tentang pelaksanaan pendidikan nilai Pancasila di SD Negeri Bakulan menunjukkan bahwa pendidikan nilai Pancasila dilaksanakan dalam tiga tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Perencanaan menyusun pelaksanaan, yang dilakukan melalui kegiatan kelas, kegiatan di luar kelas, pembiasaan, dan kedisiplinan. Evaluasi dilakukan melalui evaluasi siswa, yang mencakup evaluasi pembelajaran mereka dan pengamatan sikap sedangkan evaluasi tenaga pendidik dilakukan melalui pengawasan dan pemberian tanggung jawab.
3. Nurul Nikmatul Imda, Adinda Khuzainurrohmah dan Ahmad Saefudin dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Flipaclip* Berbasis *Cartoon Animation Video* sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar di Era Society 5.0” (Imda, dkk. 2023).

Hasil menunjukkan bahwa ahli media memiliki nilai kelayakan sebesar 71,5% termasuk dalam kategori sudah tepat. Uji coba kelompok kecil memperoleh presentase 100% dengan ketentuan terdapat perubahan sebelum dan sesudah menggunakan FlipaClip dengan ketentuan "Ada" dan minat mengajar guru dan sebagian mahasiswa kampus yang mengajar di Madrasah Ibtidaiyah dan Sekolah Dasar memperoleh presentase tertinggi sebesar 85,3% dengan ketentuan tertarik. Di sisi lain, salah seorang guru menunjukkan elemen perasaan senang dengan presentase 14,3% berdasarkan ketentuan sangat tertarik.

4. Gorius Geor, Susan N. H Jacobus dan Theodorus Pangalila dengan judul “Pengembangan Media *Bigbook* Aku Cinta Pancasila untuk Meningkatkan Karakter Siswa Kelas 1 SD Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila” (Geor, dkk. 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan buku besar yang diperbesar dengan teks dan gambar yang menarik serta warna yang mencolok dapat meningkatkan minat dan keinginan siswa untuk belajar. Singkatnya, Big Book sebagai media pembelajaran berperan signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pembentukan karakter siswa di sekolah dasar. Dengan menerapkannya dalam pelajaran Pancasila dengan materi "Aku Cinta Pancasila", buku

tersebut membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan berkarakter. Oleh karena itu, Big Book layak digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran Pancasila.

5. Hakop Walangadi dan Wahyu Putra Pratama dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa menggunakan Media Video Animasi 2D” (Walangadi & Pratama, 2020). Hasil penelitian siklus I menunjukkan bahwa 10 siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan presentase 48%. Mereka tidak mencapai indikator kinerja yang diharapkan, jadi penelitian dilanjutkan ke siklus kedua. Hasil siklus kedua menunjukkan peningkatan, dengan 17 siswa memperoleh nilai di atas KKM dengan presentase 81%. Hasil dari siklus kedua telah mencapai indikator kinerja yang diharapkan, sehingga penggunaan media video animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman siswa saat pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec. Kabila Kab. Bone Bolango.
6. Fina Nikmatul Farida dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon pada Materi Sistem Tata Surya Kelas VII di SMP/MTs” (Farida, 2021). Hasil persentase dari para validator menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase rata-rata 94,20%, dengan kevalidan materi sebesar 94%, kevalidan media sebesar 93,33% dan kevalidan pengguna (guru IPA)

sebesar 95,29%. Hasil uji coba skala kecil pada 6 siswa sebesar 87,46% menunjukkan bahwa media pembelajaran yang terdiri dari video animasi berbasis powtoon pada materi sistem tata surya kelas VII SMP/MT sudah sesuai dengan karakteristik siswa sehingga dapat dilanjutkan ke uji coba skala besar. Hasil uji coba skala besar pada 32 siswa sebesar 92,05% menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori yang sangat menarik.

Tabel 2. 5 Penelitian Relevan

No.	Nama	Perbedaan	Persamaan
1.	Dewy Widiyawati (2023)	Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE.	Mengembangkan media video animasi.
2.	An-nisa Apriani, Isti Septiani dan Lathifatul Izzah (2022)	Metode yang digunakan yaitu penelitian lapangan.	Membahas mata pelajaran pendidikan Pancasila.
3.	Nurul Nikmatul Imda, Adinda Khuzainurrohmah dan Ahmad Saefudin (2023)	Tujuan penelitian untuk mengetahui keefektifan produk.	Pengembangan media menggunakan aplikasi <i>flipaclip</i> .

4.	Gorius Geor, Susan N. H Jacobus dan Theodorus Pangalila (2024)	Media yang dikembangkan yaitu <i>bigbook</i> .	Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D dan membahas materi pendidikan Pancasila kelas 1 SD.
5.	Hakop Walangadi dan Wahyu Putra Pratama (2020)	Metode yang digunakan yaitu penelitian tindakan kelas.	Membahas media video animasi 2D.
6.	Fina Nikmatul Farida (2021)	Aplikasi yang digunakan yaitu <i>powtoon</i> dan materi yang dibahas.	Model pengembangan yang digunakan yaitu 4D oleh Thiagarajan. dan