

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Pengertian Pengembangan**

Pengembangan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah proses, cara, perbuatan pengembangan. Pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan pembelajaran secara logis dan sistematis yang bertujuan untuk menetapkan segala sesuatu yang akan dilaksanakan dalam proses kegiatan belajar dengan memperhatikan potensi dan kompetensi peserta didik. Pengembangan berarti proses menterjemahkan atau menjabarkan spesifikasi rancangan kedalam bentuk fitur Richey dalam (Prasetyo, 2014:7). Pengembangan secara khusus berarti suatu proses menghasilkan bahan-bahan pembelajaran. Menurut Setyosari (2016:277) menyatakan “Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan”. Irawan (2017:6) menyatakan bahwa “Penelitian pengembangan juga dapat didefinisikan sebagai suatu kajian sistematis terhadap pendesainan, pengembangan, dan evaluasi program, proses dan produk memenuhi kriteria validasi, kepraktisan dan efektivitas”.

Dari beberapa pengertian pengembangan menurut para ahli di atas, pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses atau cara untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan yang memenuhi kriteria validitas dan kepraktisan. Dapat disimpulkan pula, bahwa pengembangan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar, terencana, terarah untuk memperbaiki, sehingga menjadi produk yang semakin bermanfaat untuk meningkatkan kualitas sebagai upaya untuk menciptakan mutu yang lebih baik.

##### **2.1.2 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2019:752) menyatakan bahwa “Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk

menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut”. Menyatakan bahwa “Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji kevalitan produk tersebut” kiki (2021:19). Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini, berikut ini macam-macam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan (Amali et al., 2019).

#### 1. Model Pengembangan Borg dan Gall Menurut (Borg & Gall, 1983).

Model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (*waterfall*) pada tahap pengembangannya. Model pengembangan Borg dan Gall ini memiliki tahap-tahap yang relatif panjang karena terdapat 10 langkah pelaksanaan: (1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information colleting*), (2) Perencanaan (*planning*), (3) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*), (4) Uji coba lapangan (*preliminary field testing*), (5) Penyempurnaan produk awal (*main product revision*), (6) Uji coba lapangan (*main field testing*), (7) Menyempurnakan produk hasil uji lapangan (*operational product revision*), (8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*), (9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*), dan (10) Diseminasi dan implementasi (*disemination and implementation*) (Hamdani, 2011).

#### 2. Model Pengembangan 4D (*Define, Design, Develop, Disseminate*).

Menurut (Thiagarajan, 1974) terdiri dari empat tahap pengembangan. Tahap pertama Define atau sering disebut sebagai tahap analisis kebutuhan, tahap kedua adalah Design yaitu menyiapkan kerangka konseptual model dan perangkat pembelajaran, lalu tahap ketiga Develop, yaitu tahap pengembangan melibatkan uji validasi atau menilai kelayakan media, dan terakhir adalah tahap Disseminate, yaitu implementasi pada sasaran sesungguhnya yaitu subjek penelitian.

#### 3. Model Pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production*).

*Implementation or Delivery dan Evaluations*) Model pengembangan ADDIE lebih tepat digunakan untuk pengembangan sebuah media pembelajaran berbasis *web* atau *software*, tahap pengembangan yang digunakan secara sistematis, serta mudah dipahami dalam melakukan pengembangan sebuah media

pembelajaran. Terdapat lima tahap dalam model pengembangan ADDIE, yaitu: 1) Analisis kebutuhan (*analysis*), 2) Perancangan desain produk (*design*), 3) Pengembangan permasalahan analisis (*development*), 4) implementasi produk hasil pengembangan (*implementation*), 5) Evaluasi produk hasil pengembangan (*evaluation*).

#### 4. Model Pengembangan Richey and Klein.

Richey and Klein (2009) mengemukakan bahwa fokus dari penelitian pengembangan ini adalah *planning, production and evaluation*. *Planning* (Perancangan) berarti kegiatan membuat rencana produk yang akan dibuat untuk tujuan tertentu, perancangan diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan melalui penelitian dan studi literatur. *Production* (Produksi) adalah kegiatan membuat produk berdasarkan rancangan yang telah dibuat. *Evaluation* (Evaluasi) merupakan kegiatan menguji dan menilai seberapa tinggi produk telah memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan.

Dari keempat model pengembangan tersebut, peneliti menggunakan salah satu model pengembangan yaitu model pengembangan menurut Richey and Klein yaitu PPE. Alasan peneliti menggunakan prosedur pengembangan PPE ini, dikarenakan mempunyai kelebihan dari langkah kerjanya yang bersesuaian yaitu pada masing-masing tahapan selalu mengarah pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki sehingga diperoleh produk yang efektif dan setiap tahapannya juga tidak rumit sehingga memudahkan peneliti untuk menggunakan prosedur pengembangan ini. Model pengembangan ini fokus dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir yang meliputi perancangan, produksi, dan evaluasi.

### 2.1.3 Media Pembelajaran

#### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran di dalam kelas agar lebih mudah di pahami peserta didik sesuai

dengan materi pelajaran. Secara singkat media juga dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran Djamara & Zain (2020:121). Arsyad (2011:141) menyatakan bahwa “Media pembelajaran perantara yang membawa pesan atau informasi bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran antara sumber dan penerima”. Fatria (2017:140) menyatakan bahwa “Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses pembelajaran”.

Dari beberapa pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan serta mendorong peserta didik pada kondisi tertentu dalam melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain sebagai alat perantara media pembelajaran juga ditujukan untuk membantu merangsang minat peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar.

#### b. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi untuk membantu peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan penjelasan materi Ayo Mengenal Pancasila pembelajaran yang akan disampaikan. Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran, media berbasis teknologi yang akan sangat relevan untuk dijadikan sebagai alat bantu belajar peserta didik. Hal ini disebabkan salah satu fungsi media dalam proses belajar mengajar yaitu sebagai alat bantu untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Arsyad (2019:20) mengemukakan 4 fungsi media pembelajaran yaitu:

1. Fungsi atensi menarik dan mengarahkan perhatian siswa;
2. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar;
3. Fungsi kognitif dapat memperlancar pencapaian tujuan guna memahami serta mengingat informasi secara visual;
4. Fungsi kompensatoris membantu peserta didik yang memiliki kekurangan dalam membaca untuk mengolah informasi berbentuk teks.

Fungsi media pembelajaran untuk memberi suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, melestarikan, menrekrontuksi, dan menghubungkan suatu peristiwa atau objek.

### c. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran secara umum sebagai alat bantu pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami peserta didik serta memungkinkan peserta didik untuk menguasai tujuan pendidik dengan baik. Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja tetapi juga aktivitas lain dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Selain itu manfaat media pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik sebagai berikut:

#### a. Manfaat media pembelajaran bagi pendidik sebagai berikut:

- 1) Memberikan arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik.
- 3) Memudahkan kendali pendidik terhadap materi pelajaran.
- 4) Membangkitkan rasa percaya diri pendidik dalam mengajar.
- 5) Meningkatkan kualitas pengajaran.
- 6) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar
- 7) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa adanya tekanan.

#### b. Manfaat media pembelajaran bagi peserta didik sebagai berikut:

1. Meningkatkan keaktifan belajar.
2. Meningkatkan variasi belajar bagi peserta didik.
3. Memudahkan peserta didik untuk belajar.
4. Pembelajaran dalam situasi belajar yang menyenangkan tanpa adanya tekanan .

5. Peserta didik dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang telah disajikan.

#### c. Pengertian Media Pembelajaran Digital

Pembelajaran digital adalah media pembelajaran teknologi yang berkembang pesat dan digunakan saat ini dalam pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Suciati (2018:152) menyatakan bahwa “Pembelajaran digital adalah sebagai alat yang dapat mengaktifkan peserta didik untuk mengasah kemampuan sesuai jaman yang dirancang untuk memberikan kesempatan bagi peserta didik mengembangkan daya berpikir kritis dan pemecahan masalah, melalui kolaborasi dan komunikasi”. Sedangkan menurut Nanang Hidayat, dkk (2019:10) menyatakan bahwa “Pembelajaran digital dapat diartikan sebagai sistem pemrosesan digital yang mendorong pembelajran aktif, kostruksi pengetahuan inquiri, dan eksplorasi pada diri peserta didik, serta memungkinkan untuk komunikasi jarak jauh dan berbagi data yang terjadi antara guru atau peserta didik di lokasi sekolah kelas fisik yang berbeda”. Adapun menurut Riri Okra (2019:122) menyatakan bahwa “Media pembelajaran digital dapat diartikan sebagai segala bentuk peralatan fisik komunikasi berupa perangkat lunak dan perangkat yang harus diciptakan atau dikembangkan, digunakan dan dikelola untuk kebutuhan pembelajaran dalam mencapai efektivitas dan efesiensi proses pembelajaran”.

Dari pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran digital merupakan media pembelajaran yang sangat tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran karena, sebagian besar mengandung unsur bermain, di mana bermain merupakan salah satu kebutuhan anak di sekolah. Penggunaan media pembelajaran digital juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat meningkatkan rasa ingin tau peserta didik terhadap pembelajaran yang baru, yang mengubah cara peserta didik dalam belajar. Media pembelajaran digital juga menyediakan peluang bagi guru untuk megembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal serta mengasah kemampuan dan dirancang untuk memberikan kesempatan untuk mengembangkan proses pembelajaran.

## **2.1.4 Media Pembelajaran Video berbasis canva**

### **a. Pengertian Video**

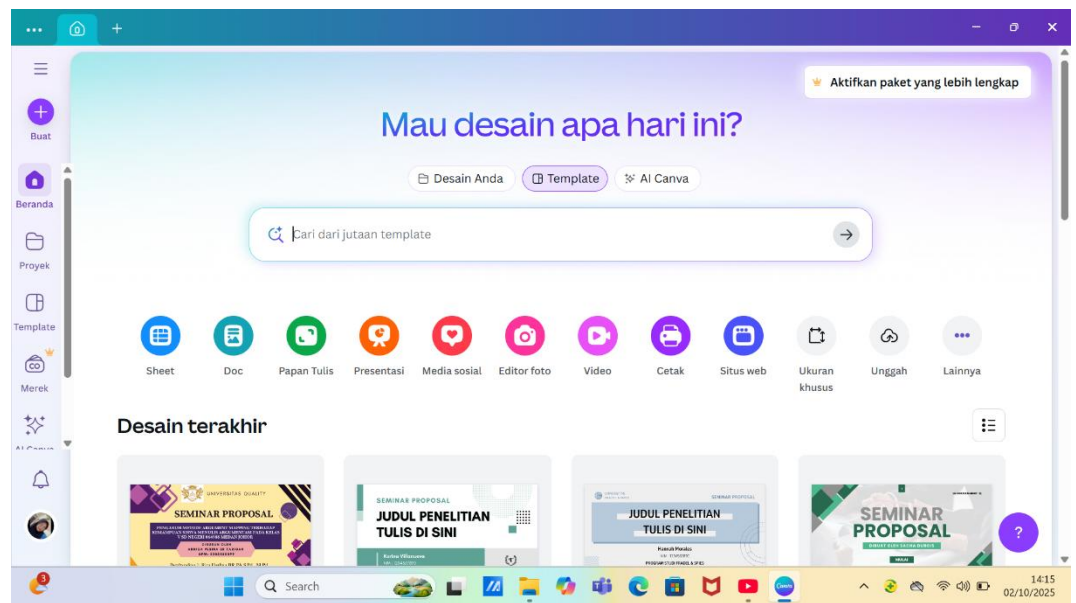
Video merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak sekolah dasar pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga siswa lebih memahami suatu pembelajaran dari apa yang dilihat dan didengar, Video animasi merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Disamping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan suara yang menyertainya (Daryanto 2016). Sedangkan pengertian animasi adalah rangkaian lukisan atau gambar yang bergerak (Isan et al., 2017). Pembelajaran dengan menggunakan animasi komputer memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara edukatif dan interaktif. Untuk itu dalam pemanfaatan multimedia untuk pembelajaran animasi merupakan salah satu faktor yang sangat penting untuk menjadikan sebuah aplikasi pembelajaran semakin menarik. Video animasi adalah Softwaruntuk menambahkan animasi telah banyak tersedia. Pemanfaatannya merupakan suatu hal yang harus digunakan secara tepat. Film animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menjembatani pembelajaran agar lebih menarik dan memberikan nuansa lingkungan yang baru bagi siswa (Deriyana, 2022). Pembelajaran menggunakan video animasi ini juga bisa merangsang kemampuan siswa dalam mengamati berbagai yang disediakan. Selain video, media juga bisa memiliki unsur audio, gambar, teks dan animasi yang dapat membuat teks lebih menarik dan diharapkan dapat menumbuhkan antusias serta minat belajar siswa, pembelajaran yang menggunakan media video animasi akan terkesan lebih menarik dan tidak monoton sehingga peserta didik tidak akan cepat merasa bosan dalam belajar (Hamidi & Jamaluddin, 2023). Dalam pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik salah satunya menggunakan aplikasi Canva.

### **b. Pengertian Canva**

Canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva juga memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil, banner, dan lain-lain (Leryan et al.,2018). Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik. Media Canva ini tidak hanya dapat menampilkan video, gambar, grafik. Tergantung pada tampilan dan nuansa yang ingin digunakan. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami pelajaran. Tampilannya yang menarik sehingga siswa dapat fokus pada pelajaran mereka. Aplikasi ini biasanya tidak digunakan hanya untuk membuat video pendidikan, melainkan juga digunakan untuk membuat modul, presentasi, poster, dan sebagainya. Objek yang dipilih dapat didesain dengan berbagai macam animasi yang diinginkan, sehingga membuat tampilannya lebih menarik untuk disajikan (Rahmawati & Atmojo, 2021; Zulherman, 2021). Video pembelajaran yang memanfaatkan program Canva ini dapat membantu guru membuat representasi seni yang nyata

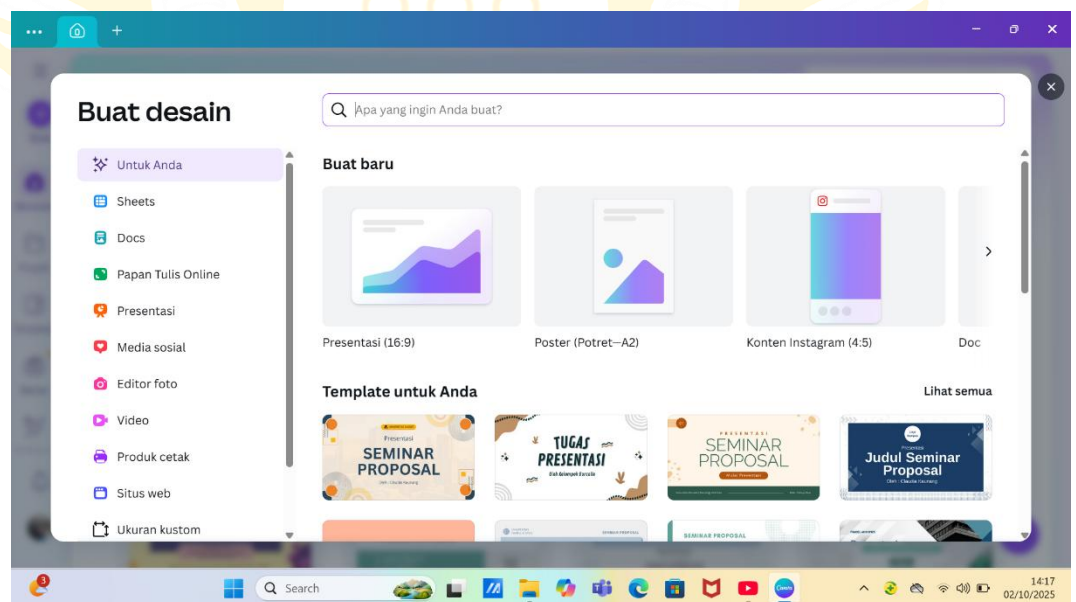
### **2.1.5 Rancangan Media Pembelajaran**

Langkah Pertama yang harus dilakukan adalah dengan menuju Aplikasi *canva*. Setelah itu akan di arahkan untuk login melalui akun google. Apabila kita sudah memiliki akun untuk masuk , maka akan bertemu tampilan awal.



**Gambar 2.1 Tampilan awal aplikasi canva**

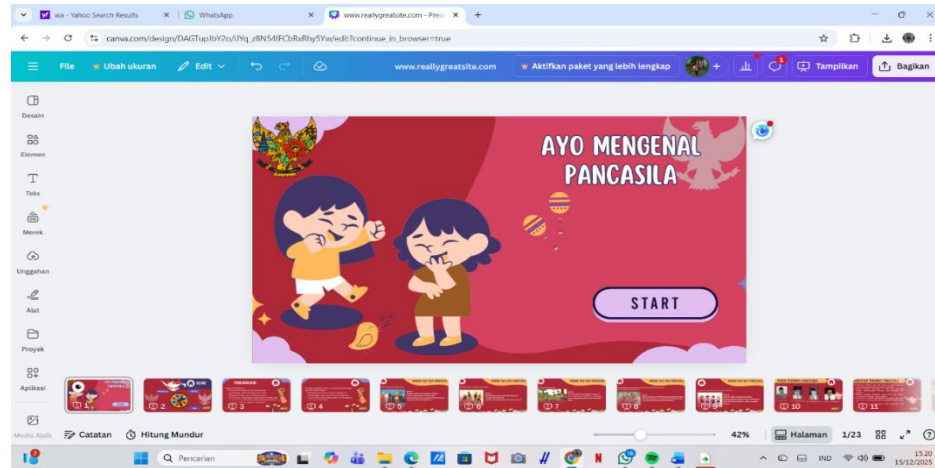
Buka aplikasi canva hingga muncul tampilan seperti diatas, tampilan tersebut merupakan tampilan awal dari aplikasi canva, jika sudah ada tampilan seperti diatas maka kita tinggal memilih saja jenis video untuk melakukan desain video animasi.



**Gambar 2.2 Tampilan Desain Pada Aplikasi Canva**

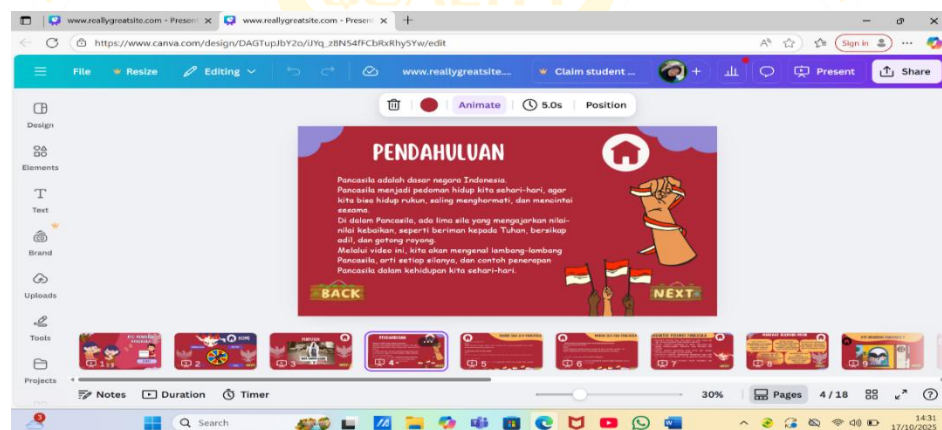
Lalu muncul media yang akan kita desain untuk membuat video animasi seperti diatas, lalu kita klik elemen untuk menambahkan gambar animasi yang menarik atau klik unggah jika ingin menambahkan gambar lain selain yang tersedia

di canva dan klik unggah audio untuk mengisi suara video animasi tersebut sesuai dengan konsep yang ingin peneliti buat yaitu menambahkan suara sendiri untuk mengisi suara video animasi tersebut



**Gambar 2.3 Proses Tampilan Awal Pengeditan Video Pembelajaran**

Pengguna dapat mengunggah video pembelajaran yang sudah direkam sebelumnya atau menggunakan template video yang tersedia. Setelah video masuk ke timeline, Canva menampilkan tampilan timeline editing di bagian bawah layar, tempat pengguna bisa memotong, menyusun, atau menambahkan transisi antar klip. Selain itu, terdapat berbagai fitur pendukung, seperti penambahan teks, animasi, musik latar, serta stiker interaktif yang membuat tampilan video lebih menarik. Pada panel sebelah kiri, tersedia pilihan elemen grafis, ikon, dan gambar yang bisa disisipkan untuk memperkuat isi pembelajaran.



**Gambar 2.4 Tampilan Canva Proses Video Pembelajaran Di Kembangkan**

Pengguna kemudian memilih template sesuai kebutuhan, lalu masuk ke halaman editor Canva. Di sini terlihat tampilan layar kerja yang terdiri atas area kanvas di bagian tengah, panel elemen di sisi kiri untuk menambahkan teks, gambar, ikon, musik, dan animasi, serta panel pengaturan di bagian atas untuk mengatur warna, font, transisi, dan durasi video.

Proses pengembangan dilakukan dengan cara menyusun slide demi slide sesuai alur pembelajaran. Materi pembelajaran dapat dimasukkan berupa teks penjelasan, gambar ilustrasi, rekaman suara, maupun video pendukung. Selain itu, Canva menyediakan fitur animasi dan transisi sehingga tampilan video lebih menarik dan interaktif.

### **2.1.6 Kelebihan dan Kekurangan video Pembelajaran**

#### **a. Kelebihan media video pembelajaran**

Kelebihan media video pembelajaran menurut Arsyad (2019)

1. Menarik perhatian siswa karena menggabungkan gambar, suara, dan gerak.
2. Mempermudah pemahaman konsep abstrak melalui visualisasi, animasi, atau simulasi.
3. Dapat diulang-ulang (pause, rewind, replay) sehingga siswa bisa belajar sesuai kecepatan masing-masing.
4. Meningkatkan motivasi belajar karena bentuknya lebih menarik dibanding hanya teks.
5. Efisien dalam menyampaikan materi karena mampu memadukan banyak informasi dalam satu media.
6. Fleksibel bisa diakses kapan saja dan di mana saja selama tersedia perangkat dan internet.

Konsentrasi peserta didik pada pembelajaran video pembelajaran semakin meningkat, sehingga muatan kognitif yang ada dalam permainan semakin cepat diserap Yusuf & Auliya (2011:15). Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan jika kelebihan dalam video pembelajaran yaitu dapat menimbulkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, memacu peserta didik untuk bersaing dan

memenangkan ermainan dengan bersungguh-sungguh serta berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan sehingga timbul rasa bersaing yang positif dalam menyelesaikan permainan tersebut dan dapat berpengaruh terhadap aspek kognitif.

b.Kekurangan media video pembelajaran

### 2.1.7 Materi Pkn tentang Ayo Mengetahui Pancasila

**Tabel 2.1 Capaian Pembelajaran**

<b>Capaian Pembelajaran</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menunjukkan makna sila-sila Pancasila dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.</li> <li>• Mengetahui karakter para perumus Pancasila.</li> <li>• Menunjukkan sikap bangga menjadi anak Indonesia yang memiliki bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.</li> </ul>

#### 1. Makna Sila-Sila Pancasila

Pancasila adalah dasar negara Republik Indonesia. Pancasila sebagai dasar negara, berarti nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dijadikan dasar dan pedoman dalam mengatur tata kehidupan berbangsa dan bernegara.

Setiap sila dari Pancasila mempunyai makna masing-masing, yaitu sebagai berikut.

1. Sila Ketuhanan yang Maha Esa: Sila pertama ini mengandung makna bahwa bangsa Indonesia mengakui dan meyakini adanya Tuhan Yang Maha Esa. Sila ini merupakan dasar bagi toleransi antarumat beragama di Indonesia.
2. Sila Kemanusiaan yang Adil dan Beradab: Sila kedua ini mengandung makna bahwa bangsa Indonesia menjunjung tinggi nilai-nilai kemanusiaan seperti keadilan, kasih sayang, dan perdamaian. Sila ini merupakan dasar bagi terciptanya masyarakat yang adil dan makmur.
3. Sila Persatuan Indonesia: Sila ketiga ini mengandung makna bahwa bangsa Indonesia bersatu padu dan tidak terpecah belah oleh perbedaan suku, agama, ras, dan antargolongan. Sila ini merupakan dasar bagi terciptanya persatuan dan kesatuan bangsa.

4. Sila Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan: Sila keempat ini mengandung makna bahwa bangsa Indonesia menjunjung tinggi demokrasi dan musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah. Sila ini merupakan dasar bagi terciptanya pemerintahan yang adil dan demokratis.
5. Sila Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia: Sila kelima ini mengandung makna. bahwa bangsa Indonesia ingin mewujudkan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia. Sila ini merupakan dasar bagi terciptanya masyarakat yang sejahtera dan berkeadilan.

## 2. Menerapkan Atau Mempraktikkan makna Sila-Sila Pancasila

Selain sebagai dasar negara, Pancasila juga berkedudukan sebagai pandangan hidup bangsa. Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa mengandung makna bahwa semua aktivitas kehidupan bangsa Indonesia sehari-hari harus sesuai dengan Pancasila. Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa mengandung nilai-nilai luhur yang dapat dijadikan petunjuk bagi bangsa Indonesia dalam bersikap dan berperilaku. Berikut adalah contoh cara mempraktikkan makna sila-sila Pancasila di lingkungan keluarga dan sekolah.

**Tabel 2.2 Makna Sila-Sila Pancasila**

No	Sila Pancasila	Keluarga	Sekolah
1	Ketuhanan yang Maha Esa	Beribadah tepat waktu Bersama anggota keluarga.	Berdoa sebelum dan sesudah belajar di kelas.
2	Kemanusiaan yang adil dan beradab	Membantu ibu menyiapkan serapan di dapur.	Membantu siswa yang sedang kesusahan.
3	Persatuan Indonesia	Saling menyayangi antara anggota keluarga walau berbeda suku.	Menghormati pendapat dan Keputusan siswa

			dan guru lainnya.
4	Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan	Membiasakan musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah keluarga.	Menghormati pendapat dan Keputusan siswa dan guru lainnya.
5	Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia	Membagi tugas dan tanggung jawab secara adil antara anggota keluarga.	Memberikan kesempatan yang sama kepada semua siswa untuk belajar dan berkembang.

Menerapkan atau mempraktikkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting karena:

- 1) Pancasila adalah dasar negara, ideologi, serta pedoman hidup bagi bangsa Indonesia.
- 2) Pancasila dapat menjaga persatuan dan kesatuan bangsa Indonesia, serta mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia.

### 3. Karakter Perumus Pancasila

Pada sidang pertama BPUPKI (Badan Penyelidik Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia) yang dimulai pada 29 Mei 1945 hingga 1 Juni 1945, para anggota BPUPKI diminta menyampaikan usulan mengenai rumusan dasar negara. Ada tiga tokoh yang menyampaikan usulannya yaitu Mohammad Yamin berpidato pada 29 Mei 1945, Soepomo pada 31 Mei 1945.. dan kemudian Soekarno berpidato pada 1 Juni 1945. Pidato Soekarno pada tanggal tersebut merupakan pidato yang menjadi cikal bakal lahirnya Pancasila. Dalam pidato Soekarno itulah untuk pertama kalinya istilah Pancasila diperkenalkan.

Dari beberapa rumusan dasar negara yang disampaikan anggota BPUPKI tersebut, rumusan Soekarno yang diberi nama Pancasila yang paling diterima semua anggota. Kemudian Ketua BPUPKI, Dr. KRT Radjiman Wedyodiningrat membentuk sebuah panitia kecil. Panitia kecil ini bertugas merumuskan kembali pokok-pokok pidato Soekarno. Namun, akibat perbedaan pandangan, Panitia Kecil dengan BPUPKI belum mampu mencapai kata mufakat dalam menetapkan dasar negara. Oleh karena itu, pada tanggal 1 Juni 1945 dibentuk lagi kepanitiaan untuk memecahkan kebuntuan ini yakni Panitia Sembilan yang beranggotakan sembilan orang. Panitia Sembilan diketuai oleh Soekarno.

Anggota-Anggota Panitia Sembilan, yaitu Ir. Sukarno (ketua); Drs. Mohammad Hatta (wakil ketua); Mr. Achmad Soebardjo (anggota); Mr. Mohammad Yamin (anggota); K.H. Wachid Hasyim (anggota); Abdul Kahar Muzakir (anggota); Abikoesno Tjokrosoejoso (anggota); H. Agus Salim (anggota); dan Mr. Alexander Andries Maramis (anggota).

Para perumus Pancasila merupakan tokoh-tokoh bangsa yang memiliki integritas, dedikasi, dan semangat tinggi untuk memperjuangkan kemerdekaan Indonesia. Mereka patut dijadikan teladan bagi generasi muda dalam mengamalkan nilai-nilai Pancasila.

Karakteristik umum para perumus Pancasila, yaitu sebagai berikut.

1. Nasionalis Memiliki rasa cinta tanah air yang tinggi dan ingin memperjuangkan kemerdekaan Indonesia.
2. Visioner Memiliki pandangan ke depan yang luas dan mampu membayangkan Indonesia yang merdeka dan bersatu.
3. Pemikir Memiliki pemikiran yang kritis dan mampu menganalisis berbagai ide dan gagasan.
4. Komunikator-Memiliki kemampuan komunikasi yang baik dan mampu menyampaikan ide dan gagasannya kepada orang lain.
5. Pemimpin-Memiliki kemampuan untuk memimpin dan menggerakkan orang lain.

#### 4. Meneladani Karakter Perumus Pancasila

Para perumus Pancasila, seperti Soekarno, Mohammad Hatta, Soepomo, Mohammad Yamin, dan Achmad Soebardjo, telah meninggalkan warisan yang luar biasa bagi bangsa Indonesia. Mereka telah merumuskan Pancasila sebagai dasar negara yang mencerminkan nilai-nilai luhur bangsa Indonesia. Meneladani karakter para perumus Pancasila dapat dilakukan dengan cara berikut.

**Tabel 2.3 Karakter Rumusan Pancasila**

No	Karakter perumus Pancasila	Cara meneladani karakter para perumus Pancasila
1	Mengamalkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan nilai keadilan.	Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa (nilai ketuhanan); tidak semena-mena pada orang lain (nilai kemanusiaan); menjaga persatuan dan kesatuan bangsa (nilai persatuan); menyelesaikan masalah adil pada siapa saja (nilai keadilan). dengan musyawarah (nilai kerakyatan); dan bersikap
2	Memiliki rasa cinta tanah air dan nasionalisme, rela berkorban, serta semangat persatuan dan kesatuan	Saling menghormati dan menghargai antarsesama manusia; mencintai tanah air Indonesia dan rela berkorban demi bangsa dan negara; dan bangga menjadi bangsa Indonesia.
3	Menjadi pemimpin yang visioner dan berintegritas	Memiliki visi yang jelas untuk masa depan bangsa dan negara; berintegritas dan adil dalam memimpin, menjadi teladan bagi orang lain.
4	Berpartisipasi aktif dalam pembangunan bangsa dan negara.	Mengisi kemerdekaan dengan berkarya dan berprestasi; dan peduli

		terhadap lingkungan dan sesama manusia
5	Menjaga dan melestarikan Pancasila sebagai dasar negara.	Memahami dan mempelajari Pancasila dengan baik; mengamalkan Pancasila dalam kehidupan sehari-hari; Menjaga dan melestarikan Pancasila dari rongrongan.

Meneladani karakter para perumus Pancasila merupakan tanggung jawab generasi muda untuk menjaga dan membangun bangsa Indonesia yang lebih baik di masa depan. Dengan meneladani karakter dan nilai-nilai yang mereka tanamkan, generasi muda dapat mewujudkan cita-cita bangsa Indonesia yang merdeka, bersatu, berdaulat, adil, dan makmur.

## 2.2 Kerangka Berpikir

Pendidikan Pancasila diarahkan untuk mencari tahu dan berbuat sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang mengenal apa itu Pancasila. Oleh karena itu, penting jika Pkn diajarkan sejak Sekolah Dasar. Secara umum dalam pembelajaran PKn di SD masih dilakukan dengan pembelajaran konvensional. Sebagai seorang pengajar, tidak hanya guru yang dituntut untuk membantu dalam meningkatkan kualitas pelajaran dengan harapan pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif, diperlukan juga kombinasi antara metode mengajar guru dan kombinasi dari suatu media pembelajaran yang dapat digunakan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Sementara itu, media juga harus mendorong peserta didik untuk mengingat apa yang suara, video dan animasi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi media yang menarik, mudah digunakan serta pesan tersampaikan dengan baik. Pada media permainan ular tangga dapat memuat materi yang unik karena tersedianya fitur yang mampu menampilkan penjelasan mengenai materi organ peredaran darah melalui gambar, teks, audio maupun link video. Selain itu, media pembelajaran digital yang dikembangkan dapat dirancang semenarik mungkin

sehingga terjadi peningkatan minat belajar peserta didik serta memberi inovasi bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital. Berdasarkan hal tersebut, peneliti bertujuan agar pelaksanaan dalam pembelajaran pada kelas III SD Negeri 030355 Parratusan dapat berjalan dengan baik dan mampu membuat peserta didik fokus selama pembelajaran berlangsung dan peserta didik lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan penjelasan diatas, ketika peserta didik mengikuti proses pembelajaran, adanya media pembelajaran sangat penting bagi peserta didik untuk meningkatkan minat belajar Pkn. Untuk menjadikan proses pembelajaran yang lebih efektif dan membuat peserta didik lebih aktif dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan pada aplikasi canva dan dikembangkan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan pada kelas III SD Negeri 030355 Parratusan melalui jenis penelitian pengembangan yang disebut dengan Research and Development (R&D) dengan model rancangan Richey and Klein.

### **2.3 Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalah pahaman, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses atau cara untuk mengembangkan dan mengevaluasi produk pendidikan yang memenuhi kriteria validitan dan kepratisan.
2. Video pembelajaran yaitu dapat menimbulkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran, memacu peserta didik untuk bersaing dan memenangkan permainan dengan bersungguh-sungguh serta berkonsentrasi dalam menjawab pertanyaan sehingga timbul rasa bersaing yang positif dalam menyelesaikan permainan tersebut dan dapat berpengaruh terhadap aspek kognitif.
3. Pendidikan kewarganegaraan (Pkn) Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pendidikan yang mengembangkan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai kewarganegaraan berdasarkan Pancasila, UUD 1945, NKRI, dan Bhinneka Tunggal Ika, sehingga

peserta didik mampu berperan aktif sebagai warga negara yang baik dalam kehidupan bermasyarakat.

#### 2.4 Kajian Penelitian Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sudah dilakukan oleh beberapa pihak dengan melakukan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis

1. Penelitian pertama dilakukan oleh Hapsari & Zulherman (2021) dengan judul “ Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa”. Hasil data yang diperoleh dari validator ahli materi, ahli media dan guru IPA serta hasil tes siswa menunjukkan produk video animasi berbasis aplikasi Canva ini dikatakan layak digunakan dalam pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa serta layak digunakan dalam proses pembelajaran. Siswa dapat mengalami peningkatan pada nilai setelah menggunakan media video animasi Canva. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada pencapaian yang ingin dicapai dalam belajar yaitu sama-sama ingin memotivasi siswa untuk memahami materi yang disampaikan melalui media canva yang menarik.
2. Penelitian Kedua dilakukan oleh Ni Made Liana Candra Dewi, I Gusti Candra Dewi & Negara (2021) dengan judul “Pengembangan media video animasi IPA pada pokok bahasan Sistem Pernapasan kelas V”. Hasil penelitian ini video animasi layak digunakan dalam pembelajaran IPA disekolah dasar terbukti bahwa penggunaan media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi belajar siswa. Persamaan penelitian terdahulu dengan yang saya teliti adalah terletak pada objek penelitian yang sama-sama memiliki karakteristik untuk menunjang penelitian yang ingin dilakukan di masing-masing tempat penelitian.
3. Penelitian ketiga dilakukan oleh Candra Dewi & Negara (2021) dengan judul “Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs”. Peneliti membuat e-book menggunakan aplikasi Canva untuk menyampaikan materi Klasifikasi

Makhluk Hidup pada kelas VII SMP/mts. E-book didesain dengan semenarik mungkin dengan menyertakan link modul, video pembelajaran, dan evaluasi. Dari hasil data penelitaian dari penelialain validator dan perbaikan-perbaikan yang dilakukan menggunakan e-book yang dibuat menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran sangat layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Persamaan penelitian yaitu penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan dan perbedaan dalam penelitian materi yangdikembangan berbeda.

## **2.5 Manfaat Praktis**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Peserta didik

Dengan adanya pengembangan media video pembelajaran dengan mata pelajaran Pkn kelas III SD diharapkan kemampuan kognitif dan minat belajar serta pemahaman konsep terhadap materi Ayo mengenal Pancasila karena adanya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan berguna.

2. Bagi Guru

Guru dapat menerapkan penggunaan media pembelajaran yang menarik dan mendorong aktivitas untuk mengembangkan Media Pembelajaran video pembelajaran dengan yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik dalam pembelajaran Pkn.

3. Bagi Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan dampak positif berupa media video pembelajaran pada pembelajaran Pkn yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar dan meningkatkan mutu pendidikan di sekolah.

4. Bagi Peneliti Lain

Memberikan ilmu pengetahuan yang baru, serta pengalaman peneliti yang sangat berharga dan hasil Penelitian dapat dijadikan sebagai bahan

pertimbangan serta masukan yang lebih lanjut. Hasil penelitian juga dapat dijadikan sebagai referensi bagi peneliti di materi penelitian yang sama.

