

## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN GAMBAR BERGERAK BERBASIS MEDIBANG PAINT DALAM PENERAPAN NILAI-NILAI PANCASILA DI KEHIDUPAN SEHARI-HARI

Adi Saputra<sup>1</sup>, Ryan Perdana Hilal<sup>2</sup>, David Anggana<sup>3</sup>

adi.2021406405025@student.umpri.ac.id<sup>1</sup>, ryan.2021406405006@student.umpri.ac.id<sup>2</sup>,

david.2021406405034@student.umpri.ac.id<sup>3</sup>

Universitas Muhammadiyah Pringsewu Lampung

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran gambar bergerak berbasis medibang paint pada penerapan nilai-nilai Pancasila di kehidupan sehari-hari. Dalam membangun karakter peserta didik agar menjadi penerus bangsa yang baik maka penerapan nilai-nilai Pancasila ini sangat diperlukan baik di kehidupan sehari-hari, lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat. Pancasila adalah lima dasar yang berperan sebagai dasar negara dan pandangan. Jenis pengembangan ini memanfaatkan model ADDIE, sebuah model pembelajaran yang menitikberatkan pada siswa, kreatif, inovatif, dan memiliki ciri khas tersendiri. Model ini dipilih karena memberikan pendekatan yang sistematis dan terstruktur dalam proses pengembangan media konkret, yang meliputi lima tahapan yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi untuk mengevaluasi kualitas dan efektivitas produk yang dihasilkan. Kepala sekolah dan Guru-guru juga menerima kami dengan baik, beliau sangat senang sekali ketika mengetahui bahwa mahasiswa akan mengimplementasikan media pembelajaran gambar bergerak berupa video animasi dengan judul MABESA (makan bekal Bersama). Dimana alur cerita dalam video tersebut menggambarkan contoh dari penerapan nilai Pancasila, yaitu sila ke-satu dan sila ke-dua.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Karakter Peserta Didik, Nilai-Nilai Pancasila.

### ABSTRACT

*This research aims to develop moving image learning media based on Medibang Paint on the application of Pancasila values in everyday life. In building the character of students so that they become good successors of the nation, the application of Pancasila values is very necessary both in daily life, the family environment, the school environment and the community environment. Pancasila is the five principles that act as the basis of the state and outlook. This type of development utilizes the ADDIE model, a learning model that focuses on students, is creative, innovative, and has its own characteristics. This model was chosen because it provides a systematic and structured approach to the concrete media development process, which includes five stages, namely analysis, design, development, implementation and evaluation to evaluate the quality and effectiveness of the products produced. The principal and teachers also received us well, he was very happy when he found out that the students would implement moving image learning media in the form of an animated video with the title MABESA (eating lunch together). Where the storyline in the video illustrates an example of the application of Pancasila values, namely the first principle and the second principle.*

**Keywords:** Learning Media, Student Character, Pancasila Values.

### PENDAHULUAN

Pada dasarnya penerapan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari sangatlah penting untuk menumbuhkan sikap peserta didik sebagai generasi penerus bangsa. Pancasila merupakan suatu hal yang sakral dimana setiap peserta didik diharapkan mampu menghafal dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, masih banyak peserta didik yang menganggap pancasila hanya sebagai dasar negara/ideologi, terlepas dari makna dan isi yang dikandungnya. Sejatinya isi dari pancasila mempunyai nilai-nilai

yang sangat berguna dan bermanfaat.

Permasalahan yang terdapat di sekolah saat melaksanakan pembelajaran dalam penerapan nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari adalah kurangnya motivasi dari diri siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena pada saat melakukan proses pembelajaran guru lebih sering menggunakan buku sebagai sumber belajar, dimana guru hanya menggunakan metode ceramah dan guru tidak menggunakan media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran cenderung monoton dan belum dapat menarik perhatian siswa serta menghasilkan pengetahuan yang baik bagi siswa.

Media gambar bergerak merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dalam penyampaian pesan, dengan penggunaan media gambar bergerak yang lebih konkrit dibanding hanya dengan menggunakan bahasa verbal. Media ini cocok digunakan pada pendidikan anak sekolah dasar karena, hanya menggunakan indra pengelihatan, sehingga tidak membutuhkan usaha besar bagi peserta didik untuk memahami pesan yang ditampilkan oleh gambar bergerak. Dalam penerapan nilai-nilai pancasila di kehidupan sehari-hari media gambar bergerak sangat tepat digunakan karena dengan media gambar bergerak guru dapat membuat gambar-gambar bergerak yang mampu mencerminkan nilai-nilai pancasila baik itu ketuhanan, kemanusiaan, persatuan kerakyatan dan keadilan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam pengembangannya peneliti ingin membuat media gambar bergerak berbasis Medibang Paint yang dapat diputar berulang-ulang dan dapat diputar kapanpun dan dimanapun tempatnya. Dengan penggunaan media gambar bergerak ini diharapkan dapat membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Kelebihan penggunaan pengembangan media gambar bergerak berbasis Medibang Paint dalam pembelajaran yaitu dapat, menarik perhatian siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, membuat pembelajaran lebih menyenangkan, efektif dan variatif.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan Research and Development (R&D). Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan metode tersebut. Tujuan akhir dari Research and Development di bidang pendidikan adalah produk baru atau perbaikan terhadap produk lama untuk meningkatkan pembelajaran pada pendidikan dalam meningkatkan hasil belajar. Dalam penelitian ini mengembangkan media pembelajaran gambar bergerak berbasis medibang paint.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Implementasi ini dilakukan pada hari Sabtu, 11 Mei 2024 di SD N 1 Margodadi. Kami meminta izin kepada kepala sekolah sembari memberikan surat izin untuk melakukan implementasi dari kampus. Ibu Uli Nova selaku kepala sekolah SD N 1 Margodadi mempersilakan kami untuk memasuki kelas V dan melakukan implementasi media gambar bergerak tersebut. Kami diarahkan oleh wali kelas V yaitu Bapak Trimo untuk mengisi kelas dari pukul 10.00 sampai dengan selesai.

Hal pertama yang kami lakukan ialah sedikit menjelaskan materi mengenai Pancasila. Setelah kami melihat pemahaman siswa mengenai Pancasila, kami mengenalkan media gambar bergerak berupa video yang berjudul MABESA (Makan Bekal Bersama). Kemudian setelah menonton video siswa diberi pertanyaan ulang untuk menentukan sila yang terkandung dalam video tersebut. Kemudian setelah siswa paham, selanjutnya kami memberikan angket. Kami membagikan lembar angket kepada wali kelas V yaitu Pak Trimo dan juga kepada semua siswa yang berjumlah 20 orang. Angket

tersebut terdiri dari 10 pernyataan dengan pilihan jawaban “YA” dan “TIDAK”.

Berdasarkan angket yang kami berikan kepada guru, media pembelajaran ini sangat membantu dalam meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Pak Trimo, media ini mudah untuk digunakan dan dapat menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media ini, dapat memberikan motivasi kepada Pak Trimo untuk menggunakan media pembelajaran seperti ini dalam pembelajaran.

## **KESIMPULAN**

Implementasi media pembelajaran gambar bergerak berupa video animasi yang berjudul MABESA (makan bekal Bersama) terdapat contoh penerapan nilai-nilai Pancasila yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sebuah materi serta mampu mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media gambar bergerak ini juga dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, serta memfasilitasi diskusi yang lebih mendalam tentang penerapan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anasi, Tifa Putri. (2022). *Media Pembelajaran*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi.
- Andreansyah, Rehan Davi., Maulani, Cahya Rahma & Putri, Fadelia Yustiana. (2022) *Profesional Dalam Grapich Design*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indoensia.
- Asmar., Andi, Ihsan & Bismar, Ahmad Rum. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video*. Indonesia: Guepedia.
- Hamalik, Oemar. (1986). *Media Pendidikan*. Bandung: Alumni.
- Khairunnisa., dkk. (2023) *Multimedia (Teori dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan)* Kota Jambi: PT. Sonopedia Publishing Indonesia.
- Latip, Asep Ediana., Suparman, Atwi & Nadiroh. (2021). *Difusi Inovasi Pembelajaran tematik*. Jakarta Timur: UNJ PRESS.
- Lubis, Maulana Arafat. (2020) *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Nurdiyana, Tutung & Indriyani, Putri Dyah. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Dalam Seni Kolaborasi*. Yogyakarta: Jejak Pustaka.
- Qibtiyah, M., & Walfajri, W. (2020). *Pengajaran Bahasa Arab Menggunakan Media Gambar Bergerak Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata*. An Nabighoh, 22(01), 71-86.
- Rahmaniati, Rita. (2024). *Model – Model Pembelajaran Inovatif*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Sompotan, W., Wantah, E., Dame, J., & Wuisang, J. (2023). *Identifikasi Masalah Dan Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Dan Gambar Bergerak Di Smp Negeri 1 Wori*. Jurnal Mirai Management, 8(1), 68-73.
- Suryadi, Ahmad. (2020). *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*. Jawa Barat: CV Jejak.
- Wulandarai, Shinta., Izzatin, Maharani & Mucti, Alfian. (2023). *Media Pembelajaran Matematika (Pengantar dan Pemanfaatan Potensi Wilayah Pesisir Sebagai Media Pembelajaran Matematika)*. Aceh: Syiah Kuala University Press.