

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada saat ini kita telah memasuki zaman yang identik dengan perkembangan teknologi dan informasi. Salah satu karakteristik utama dari era digital adalah kemampuan teknologi dalam mengakses informasi secara luas tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Transformasi digital ini telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Secara substansial, pendidikan merupakan suatu upaya yang dilakukan secara sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik melalui fasilitasi proses belajar mengajar yang efektif. Seiring dengan kemajuan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan dinamika era digital. Dalam konteks ini, peran sekolah dan guru menjadi sangat penting dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran guna mengoptimalkan pengembangan kemampuan peserta didik sesuai potensi masing-masing (Afwan et al., 2020).

Perkembangan teknologi berdampak besar pada gaya hidup, termasuk dalam pendidikan. Muncul berbagai bahan ajar modern, dari cetak hingga audio visual seperti video. Hal ini menunjukkan bahwa materi pembelajaran selalu mengikuti kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan. Video, sebagai media gambar bergerak disertai suara, digunakan dalam

pembelajaran menyimak dengan bantuan alat seperti proyektor dan tape recorder. Animasi, sebagai bentuk visual paling menarik, menyajikan simulasi gerak objek yang efektif dalam menyampaikan materi (Putri et al., 2023).

Perkembangan perangkat lunak multimedia saat ini mengalami kemajuan yang signifikan, baik dalam hal penggunaan, ukuran, bahasa pemrograman, maupun kompleksitasnya. Meskipun demikian, pemanfaatan aplikasi multimedia dalam konteks pendidikan, khususnya untuk mendukung proses belajar mengajar di sekolah, masih tergolong sangat minim. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kemajuan teknologi dan penerapannya dalam dunia pendidikan. Akibat dari pendekatan pembelajaran yang kurang variatif, banyak peserta didik membentuk asumsi negatif terhadap kegiatan belajar, khususnya dalam mata pelajaran PPKn. Mereka cenderung memandang bahwa belajar identik dengan aktivitas yang membosankan, hanya sekadar menghafal, serta mencatat isi buku hingga selesai tanpa memahami maknanya. Pandangan tersebut menyebabkan sebagian besar pelajar mengalami kesulitan dalam menangkap esensi atau inti dari materi pokok yang disampaikan oleh guru di sekolah.

Pendidikan moral, sebagaimana ditegaskan oleh Lawrence Kohlberg dalam (Ibda, 2023) pendidikan memiliki peran penting dalam membangun moralitas siswa. Pendidikan yang efektif tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat dalam

penerapan nilai-nilai moral. Oleh karena itu, pendidikan moral terutama yang berorientasi pada Pancasila sebagai ideologi negara, sangat penting untuk diterapkan. Pendidikan Pancasila tidak hanya memberikan wawasan tentang dasar negara, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen strategis dalam membentuk moralitas bangsa yang tangguh. Siswa yang diajarkan untuk memahami dan menerapkan Pancasila sejak usia dini diharapkan akan tumbuh menjadi warga negara yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga bermoral, mencintai perdamaian, dan peduli terhadap sesama.

Dalam pendidikan Pancasila, siswa diajarkan untuk menghargai perbedaan (baik suku, agama, maupun budaya), memperjuangkan keadilan sosial, dan hidup dengan semangat demokrasi serta gotong royong. Pendidikan ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa agar menjadi bagian dari masyarakat yang plural dan multikultural, serta mampu memberikan kontribusi positif bagi bangsa dan negara. Dalam hal ini, Pancasila menjadi landasan moral yang mengajarkan nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Demokrasi, dan Keadilan.

Namun, penerapan pendidikan nilai seperti Pancasila di tingkat pendidikan dasar memiliki tantangan tersendiri, terutama dalam penyampaian nilai-nilai yang bersifat abstrak. Berdasarkan teori perkembangan kognitif Jean Piaget dalam (Marinda, 2020), anak-anak usia sekolah dasar (khususnya kelas II) berada dalam fase perkembangan konkret operasional. Pada tahap ini, mereka lebih mudah memahami konsep-konsep konkret dibandingkan gagasan abstrak seperti demokrasi,

keadilan sosial, dan persatuan bangsa. Hal ini menyebabkan guru sering mengalami kesulitan dalam menyampaikan nilai-nilai Pancasila yang membutuhkan pemahaman abstrak dan analitis.

Observasi di SDN Bagi 03 Madiun menunjukkan bahwa banyak guru masih menerapkan metode tradisional, seperti ceramah atau diskusi sederhana, untuk menyampaikan materi Pancasila. Lev Vygotsky dalam (Sari, 2018) melalui konsep *Zone of Proximal Development (ZPD)*, menyarankan bahwa anak-anak belajar lebih baik melalui interaksi sosial dan pengalaman praktis daripada hanya mendengar ceramah pasif. Oleh karena itu, metode pengajaran yang lebih interaktif dan kontekstual sangat dibutuhkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran Pancasila. Salah satu pendekatan yang sesuai adalah Model *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, yang menekankan pada pembelajaran berbasis konteks kehidupan nyata. Dalam *Contextual Teaching and Learning (CTL)*, siswa diajak untuk menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman nyata mereka sehari-hari, sehingga materi tersebut menjadi lebih relevan dan bermakna.

Solusi melalui inovasi pembelajaran berbasis teknologi video animasi untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, inovasi dalam metode pembelajaran perlu diaplikasikan. Salah satu inovasi yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Pancasila adalah media berbasis teknologi seperti video animasi digital. Media ini mampu menyederhanakan

konsep abstrak seperti persatuan, keadilan sosial, dan demokrasi menjadi visual yang mudah dipahami siswa sekolah dasar.

Efektivitas penggunaan video animasi dalam pembelajaran Pancasila, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman dan motivasi siswa. Rifanti, (2023) siswa yang belajar melalui media video animasi memiliki pengertian yang lebih baik. Penggunaan video animasi meningkatkan motivasi belajar siswa karena menghadirkan pengalaman yang menarik dan interaktif. Media ini juga memperkuat kemampuan berpikir kritis melalui visualisasi situasi nyata yang relevan, membantu siswa mengaitkan konsep abstrak dengan pengalaman sehari-hari, sehingga lebih memahami dan menerapkan nilai-nilai Pancasila.

Harapan Penggunaan teknologi, seperti video animasi, dalam pendidikan Pancasila dapat membantu siswa tidak hanya memahami nilai-nilai Pancasila, tetapi juga termotivasi untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan berbasis teknologi bertujuan membentuk generasi cerdas, bermoral, dan berkarakter Pancasila melalui pendekatan interaktif yang kontekstual. Dalam model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong siswa belajar lewat pengalaman nyata, refleksi, dan kolaborasi. Video animasi dimanfaatkan tidak sekadar sebagai media bantu, tetapi juga sebagai pemicu

diskusi, eksplorasi, dan penerapan nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari.

Pada akhirnya, inovasi dalam pembelajaran ini diharapkan juga mampu mengurangi kesenjangan antara ekspektasi kurikulum pendidikan Pancasila dan kenyataan di lapangan. Dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi dan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL), guru dapat menyampaikan materi dengan lebih efektif, sementara siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Dalam jangka panjang, pendekatan ini dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap pembentukan karakter bangsa yang kuat dan berkelanjutan.

## **B. Fokus Penelitian**

Penelitian ini secara spesifik berfokus pada:

1. Bagaimana implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi digital dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran ppkn materi pancasila siswa Kelas II Sdn Bagi 03 Madiun?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran video animasi digital dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran ppkn materi pancasila siswa Kelas II Sdn Bagi 03 Madiun?
3. Apa saja hambatan implementasi penggunaan media pembelajaran video animasi digital dengan model *Contextual Teaching and Learning*

(CTL) pada mata pelajaran ppkn materi pancasila siswa Kelas II Sdn Bagi 03 Madiun?

### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan implementasi penggunaan video animasi digital dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran ppkn materi pancasila siswa Kelas II Sdn Bagi 03 Madiun.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap penggunaan video animasi digital dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran ppkn materi pancasila siswa Kelas II Sdn Bagi 03 Madiun.
3. Mendeskripsikan hambatan penggunaan video animasi digital dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran ppkn materi pancasila siswa Kelas II Sdn Bagi 03 Madiun.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah literatur mengenai penggunaan media pembelajaran digital, khususnya video animasi, dalam Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn), serta memberikan kontribusi pada teori pembelajaran yang efektif untuk anak usia sekolah dasar.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Guru**

Memberikan wawasan baru bagi para pendidik tentang pentingnya menggunakan media pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti video animasi, dalam menyampaikan materi PPKn, serta bagaimana media ini dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

### **b. Bagi Siswa**

Membantu siswa memahami konsep abstrak Pancasila dengan lebih mudah melalui visualisasi yang menarik dan interaktif, sehingga mampu membentuk karakter sesuai nilai-nilai Pancasila.

### **c. Bagi Sekolah**

Menyediakan bahan kajian untuk sekolah dalam merencanakan metode pembelajaran yang lebih efektif dengan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pendidikan.

## **E. Definisi Istilah**

Implementasi media video animasi digital adalah penggunaan teknologi digital untuk membuat konten visual bergerak yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar memadukan elemen gambar, teks, suara, dan gerakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara interaktif dan dinamis.

Hambatan implementasi media video animasi digital adalah hal-hal yang kurang mendukung yang menghalangi penggunaan media tersebut secara optimal dalam pembelajaran meliputi keterbatasan infrastruktur teknologi seperti akses internet dan perangkat yang memadai, keterampilan teknologi yang terbatas pada guru dan siswa, waktu yang dibutuhkan untuk pengembangan konten.

Video animasi digital adalah media berbasis teknologi yang menyampaikan informasi secara dinamis dan interaktif. Dalam pendidikan, video animasi efektif menjelaskan konsep yang sulit dipahami melalui teks atau verbal, serta membantu siswa memahami, mengingat, dan meningkatkan minat belajar.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang dirancang untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai Pancasila sebagai dasar dan ideologi negara. Di samping itu, PPKn juga bertujuan menanamkan nilai-nilai fundamental yang terkandung dalam Pancasila, seperti nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Demokrasi, dan Keadilan.

Nilai-nilai Pancasila merujuk pada lima sila yang menjadi dasar filosofi kehidupan berbangsa dan bernegara di Indonesia. Kelima sila tersebut meliputi: Ketuhanan Yang Maha Esa, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab, Persatuan Indonesia, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan, serta Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia.