

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

a. Hakikat Model *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan pendekatan strategis yang menitik beratkan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran melalui pengaitan materi dengan situasi nyata dalam kehidupan sehari-hari. Strategi ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam konteks kehidupan konkret yang mereka alami. Menurut Satriani, pembelajaran kontekstual dianggap sebagai salah satu metode yang paling efektif dalam membantu siswa memahami keterhubungan antara materi pelajaran di kelas dan realitas kehidupan di luar sekolah. Sebagai suatu pendekatan pedagogis, CTL mengintegrasikan dimensi akademik dengan konteks sosial, yang pada akhirnya mendorong pengembangan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan pemecahan masalah, baik dalam lingkungan pendidikan maupun dalam interaksi sosial yang lebih luas Fornelis dalam (Nababan, 2023).

Menurut Rusman dalam (Husna & Supriyadi, 2023) *Contextual Teaching and Learning* (CTL), suatu filosofi pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mengaitkan pengetahuan yang dimiliki dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pendekatan ini memberikan dukungan bagi guru dalam mengaitkan materi pembelajaran dengan kondisi nyata yang dialami oleh siswa. Model pembelajaran CTL menitikberatkan pada pemberian pengalaman belajar yang memungkinkan siswa untuk menemukan dan memanfaatkan peluang dalam menerapkan pengetahuan yang telah mereka peroleh, alih-alih hanya menerima informasi secara pasif dari guru. Dengan demikian, siswa tidak semata-mata diarahkan untuk menghafal prinsip-prinsip yang dianggap relevan dengan kehidupan sehari-hari, tetapi juga dibimbing untuk memahami maknanya serta menerapkannya secara langsung dalam konteks yang nyata.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pendekatan pembelajaran yang efektif dalam menghubungkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Dengan mengaitkan pengetahuan baru dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa, *Contextual Teaching and Learning* (CTL) menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan relevan. Pendekatan ini tidak hanya mendorong siswa untuk terlibat secara

aktif dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.

b. Komponen dalam Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut Sanjaya dalam (Sabroni, 2017) model pembelajaran *Contextual teaching and Learning* (CTL) memiliki tujuh komponen dalam model pembelajaran kontekstual, antara lain:

1) Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivisme menekankan pentingnya peran aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan secara mandiri di dalam pikirannya. Pengetahuan tidak diperoleh secara pasif, melainkan dikonstruksi melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam pendekatan ini, peserta didik terlibat langsung dalam proses pembentukan pemahaman, yang berlangsung secara bertahap dan dipengaruhi oleh konteks tertentu. Konstruktivisme menjadi dasar filosofis dari model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL), karena menekankan bahwa pengetahuan tidak diperoleh secara instan, melainkan berkembang melalui proses interaksi antara pengalaman dan konteks yang relevan.

2) Menemukan (*Inquiry*)

Proses menemukan atau *inquiry* merupakan inti dari penerapan pembelajaran kontekstual. Dalam konteks CTL,

pengetahuan dan keterampilan tidak diberikan secara langsung, melainkan diperoleh melalui proses eksplorasi dan penemuan oleh peserta didik sendiri. Guru berperan dalam merancang aktivitas pembelajaran yang mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi, menyelidiki, dan menarik kesimpulan berdasarkan pengalaman langsung, terlepas dari jenis materi pelajaran yang diajarkan.

3) Bertanya (*Questioning*)

Strategi bertanya menjadi elemen penting dalam model pembelajaran CTL. Bagi guru, aktivitas bertanya berfungsi sebagai sarana untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik, mengarahkan mereka dalam mencari informasi, serta mengevaluasi pemahaman dan kemampuan yang dimiliki siswa. Selain itu, pertanyaan juga mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dan mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari.

4) Pemodelan (*Modelling*)

Pemodelan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memberikan contoh konkret kepada peserta didik mengenai bagaimana suatu konsep, keterampilan, atau proses dapat diterapkan. Guru bertindak sebagai model yang menunjukkan cara melakukan suatu tugas atau menyelesaikan suatu permasalahan. Contoh yang diberikan dapat berupa berbagai

bentuk, seperti demonstrasi penggunaan alat, penjelasan teknis dalam olahraga, praktik bahasa, hingga contoh penulisan akademik. Melalui pemodelan, peserta didik memperoleh gambaran nyata tentang bagaimana suatu tindakan dilakukan secara efektif.

5) Masyarakat Belajar (*Learning Community*)

Konsep masyarakat belajar menekankan pentingnya kolaborasi dan komunikasi antar peserta didik dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar tidak hanya bersifat individual, tetapi juga melibatkan interaksi verbal dan berbagi pengalaman dengan orang lain. Dalam konteks ini, peserta didik diberi ruang untuk saling bertukar pendapat, belajar dari sudut pandang yang berbeda, serta mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi dalam kelompok belajar atau komunitas kelas.

6) Refleksi (*Reflection*)

Refleksi merupakan proses berpikir kembali terhadap pengalaman belajar yang telah dilalui. Melalui kegiatan reflektif, peserta didik merekonstruksi pengetahuan yang telah diperoleh menjadi bagian dari struktur kognitif mereka. Refleksi memungkinkan peserta didik mengaitkan pengalaman baru dengan pemahaman yang telah dimiliki sebelumnya, sehingga dapat memperkaya dan merevisi pengetahuan secara

berkelanjutan. Kegiatan ini juga menjadi sarana evaluatif yang mendorong pertumbuhan intelektual dan kesadaran diri.

7) Penilaian Yang Sebenarnya (*Authentic Assessment*)

Penilaian autentik adalah proses pengumpulan informasi yang menggambarkan secara komprehensif perkembangan belajar peserta didik. Penilaian ini dilakukan secara menyeluruh dan terintegrasi dalam setiap tahapan pembelajaran. Data yang diperoleh berasal dari aktivitas nyata yang mencerminkan keterlibatan peserta didik dalam proses belajar, sehingga guru dapat menilai pencapaian kompetensi secara objektif dan kontekstual. Penilaian autentik berfungsi tidak hanya sebagai alat ukur, tetapi juga sebagai bagian integral dari proses pembelajaran yang mendukung pengembangan potensi peserta didik.

c. Karakteristik dan Ciri Khas Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut Masnur Muslich dalam (Sastradiharja, 2020) model pembelajaran *Contextual teaching and Learning* (CTL) memiliki beberapa karakteristik, antara lain:

- 1) Pembelajaran dilakukan dalam konteks autentik, yakni dalam situasi yang mencerminkan kehidupan nyata dan relevan bagi peserta didik.

- 2) Siswa diberi kesempatan menyelesaikan tugas-tugas yang bermakna dan kontekstual.
- 3) Proses belajar menekankan pengalaman langsung yang memberikan makna bagi siswa.
- 4) Kegiatan pembelajaran melibatkan kerja kelompok, diskusi, dan saling memberi umpan balik.
- 5) Pembelajaran mendorong terciptanya kebersamaan, kerjasama, dan saling pengertian.
- 6) Proses belajar bersifat aktif, kreatif, dan produktif, dengan penekanan pada kolaborasi.
- 7) Suasana pembelajaran dibangun agar menyenangkan dan mendorong partisipasi siswa.

d. Keuntungan *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Contextual Teaching and Learning (CTL) adalah pendekatan pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara konten yang diajarkan dengan kehidupan nyata siswa. Menurut Al-siyam dalam (Muslihah & Suryaningrat, 2021) penerapan CTL memberikan beberapa keuntungan, antara lain:

- 1) Proses pembelajaran dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir siswa melalui aktivitas yang bermakna.
- 2) Siswa didorong untuk belajar secara mandiri, menemukan, serta membangun pengetahuan dan keterampilan baru.

- 3) Kegiatan *inquiry* diterapkan secara maksimal pada setiap topik pembelajaran.
- 4) Pembelajaran merangsang rasa ingin tahu siswa melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan kritis.
- 5) Kegiatan belajar membentuk komunitas belajar melalui diskusi, tanya jawab, dan kerja kelompok.
- 6) Guru menyajikan model pembelajaran berupa contoh konkret, ilustrasi, atau media nyata.
- 7) Siswa dibiasakan melakukan refleksi terhadap proses dan hasil belajar.
- 8) Penilaian dilakukan secara objektif, berdasarkan kemampuan nyata yang ditunjukkan siswa.
- 9) Siswa diarahkan untuk menemukan hal-hal baru sebagai hasil dari proses pembelajaran.

e. Langkah-Langkah Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL)

Menurut Mulyono dalam (Hulaimi, 2019) langkah-langkah yang harus di tempuh dalam *Contextual Teaching and Learning* (CTL), Antara Lain:

- 1) Proses pembelajaran perlu diarahkan untuk membentuk pemahaman bahwa pengalaman belajar yang bermakna diperoleh melalui kemandirian, penemuan, dan konstruksi pengetahuan serta keterampilan baru.

- 2) Kegiatan *inquiry* sebaiknya diterapkan secara optimal pada setiap topik pembelajaran.
- 3) Pembelajaran seharusnya menekankan pengembangan rasa ingin tahu siswa melalui pengajuan pertanyaan yang mendorong eksplorasi.
- 4) Penting untuk membangun lingkungan masyarakat belajar yang mendukung interaksi dan kolaborasi antarsiswa.
- 5) Model pembelajaran perlu disajikan dalam bentuk contoh konkret yang dapat dijadikan acuan oleh peserta didik.
- 6) Refleksi harus dilakukan secara rutin pada akhir pembelajaran untuk meninjau proses dan hasil belajar.
- 7) Penilaian dilaksanakan secara autentik melalui berbagai metode yang sesuai dengan karakteristik pembelajaran.

2. Video Animasi Digital

a. Hakikat Video Animasi Digital

Dalam proses belajar-mengajar, suatu dukungan diperlukan agar kegiatan pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Salah satu dukungan tersebut adalah media pembelajaran digital, yakni video animasi, yang menggabungkan gambar dan suara secara harmonis sehingga mampu menarik perhatian siswa. Arif Yudianto, (2017) Video adalah media elektronik yang memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi audio dan visual secara simultan. Hal ini menghasilkan tayangan yang dinamis dan menarik

perhatian. Oleh karena itu, video mampu memikat perhatian siswa, terutama jika dibuat dengan kreativitas tinggi oleh pendidik, misalnya dengan menambahkan animasi untuk pembelajaran di tingkat SD.

Menurut Furoidah dalam (Laily Rahmayanti, 2017) Media video animasi pembelajaran merupakan sarana edukatif yang memadukan rangkaian gambar bergerak dengan elemen audio, sehingga menciptakan representasi visual yang dinamis dan komunikatif. Media ini mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara lebih efektif serta dapat digunakan sebagai alat bantu yang siap pakai dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran tertentu kapan pun diperlukan.

Berdasarkan uraian teori yang telah disampaikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media video animasi merupakan salah satu bentuk media pembelajaran yang menggabungkan unsur video, audio, dan gambar bergerak secara terpadu. Media ini memiliki beragam bentuk dan dapat dikembangkan melalui berbagai aplikasi pendukung. Penggunaan video animasi dalam proses pembelajaran memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi peserta didik, karena mereka tidak hanya melihat atau mendengarkan informasi, tetapi juga menyimak gerakan visual yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Dengan demikian, siswa dapat lebih mudah memahami isi pembelajaran melalui kombinasi teks, suara, dan

animasi yang saling melengkapi. Kehadiran video animasi juga mampu menyajikan tampilan yang menarik, sehingga menciptakan kesan belajar yang lebih mendalam dan menyenangkan bagi peserta didik.

b. Karakteristik Video Animasi

Menurut Daryanto dan Nursalam dalam (Berliana & Aka, 2018) video animasi memiliki karakteristik yaitu :

- 1) Gabungan dari unsur audio dan visual, bersifat interaktif, bersifat mandiri, menyampaikan ide.
- 2) Menarik perhatian, berani dan dinamis.
- 3) Bentuk dan gambar disesuaikan dengan tujuan pembelajaran.
- 4) Mampu merangsang respon siswa.

c. Kelebihan Media Video Animasi Digital

Semua jenis media pembelajaran terdapat kekurangan dan kelebihan tak terkecuali media video animasi digital . Media video animasi digital memiliki kelebihan tersendiri yang tidak dapat dilakukan oleh media lain dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Berikut kelebihan media video animasi digital menurut Munir dalam (Media & Animasi, 2020) yaitu:

- 1) Tingkat keefektifan dan kecepatan dalam penyampaian materi lebih tinggi dibandingkan metode lainnya.
- 2) Pengulangan pada pembahasan tertentu dapat dilakukan dengan mudah.

- 3) Video memiliki kemampuan untuk menjelaskan suatu proses dan kejadian secara rinci dan nyata.
- 4) Media ini dapat mengubah konsep atau materi yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret.
- 5) Video memiliki daya tahan yang lama dan tingkat kerusakan yang rendah, sehingga dapat digunakan secara berulang-ulang.
- 6) Dibutuhkan kemampuan guru dalam pengoperasian teknologi.
- 7) Media ini dapat meningkatkan kemampuan dasar siswa serta memberikan pengalaman baru.
- 8) Media animasi ini relevan dengan tujuan pembelajaran dan kurikulum yang menekankan pada kegiatan belajar yang berfokus pada siswa.

d. Kekurangan Media Video Animasi Digital

Selain kelebihan, media pembelajaran juga memiliki kekurangan.

Menurut S. Hasan, (2020) Kekurangan media video animasi digital yaitu:

- 1) Media ini memerlukan perangkat seperti komputer, proyektor, dan speaker untuk digunakan di kelas.
- 2) Pembuatan video pembelajaran membutuhkan biaya yang cukup tinggi.
- 3) Proses produksi video memakan waktu yang relatif lama hingga siap digunakan.

3. Media Pembelajaran

a. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk mendukung tercapainya efektivitas dalam proses pembelajaran. Media dapat dimaknai sebagai segala bentuk alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari guru kepada siswa. Peran media sangat penting karena mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara optimal (M. Hasan et al., 2021).

Menurut Arsyad dalam (Rokaliana, 2022) Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu yang mendukung tercapainya efektivitas dalam proses belajar mengajar. Secara umum, media diartikan sebagai segala bentuk sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima. Dengan demikian, media memiliki potensi untuk menstimulasi aspek kognitif, afektif, dan atensi peserta didik, yang berperan penting dalam menciptakan pembelajaran yang optimal.

Berdasarkan berbagai pandangan mengenai media pembelajaran yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang digunakan untuk memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi kepada siswa. Media tersebut juga berkontribusi dalam mendukung

pencapaian tujuan pendidikan. Dalam konteks penelitian ini, media pembelajaran dimanfaatkan sebagai sarana bantu bagi guru dalam menyampaikan materi PPKn agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

b. Macam-Macam Media Pembelajaran

Menurut Djamarah dalam (Husna & Supriyadi, 2023) terdapat macam-macam media pembelajaran, antara lain :

- 1) Media auditif adalah media yang mengandalkan elemen suara sebagai sumber utama informasi. Contohnya meliputi radio, kaset rekorder, dan piringan audio. Media ini kurang efektif bagi individu dengan gangguan pendengaran.
- 2) Media visual merupakan media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Bentuknya bisa berupa gambar diam, seperti slide, film strip, foto, dan lukisan, maupun gambar bergerak tanpa suara, seperti film bisu atau animasi.
- 3) Media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar, sehingga memiliki keunggulan dibanding dua jenis sebelumnya. Media ini terbagi menjadi dua:
 - a) Audio-visual diam, yaitu media dengan suara dan gambar statis, seperti sound slides dan cetak suara.
 - b) Audio-visual gerak, yaitu media dengan suara dan gambar dinamis, seperti film bersuara dan video.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Terjadinya pengalaman belajar yang bermakna tidak terlepas dari peran media, terutama dari kedudukan dan fungsinya. Menurut M. Hasan, (2021) Secara umum media mempunyai manfaat/kegunaan yaitu sebagai berikut:

- 1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
- 3) Media dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui interaksi langsung dengan sumber belajar.
- 4) Media memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan gaya belajar masing-masing, baik visual, auditori, maupun kinestetik.
- 5) Media memberikan perhatian yang setara kepada seluruh peserta didik, sehingga mendukung terciptanya persepsi yang seragam terhadap materi pembelajaran.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media belajar memiliki beragam keuntungan dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pengajaran PPKn. Dengan memanfaatkan media belajar, peserta didik akan lebih termotivasi untuk belajar, lebih memperhatikan, dan lebih mudah dalam memahami materi, sehingga akan meningkatkan proses dan hasil belajar mereka.

d. Landasan Pelaksanaan Media Pembelajaran

Adapun beberapa landasan pelaksanaan pada media pembelajaran

Menurut Nur Hayati dalam (Rokaliana, 2022) antara lain:

- 1) Landasan filosofis menunjukkan bahwa sistem pendidikan ideal seharusnya mencerminkan struktur masyarakat yang lebih maju, yang merupakan hasil dari proses pendidikan itu sendiri.
- 2) Landasan sosiologis menekankan bahwa komunikasi merupakan kebutuhan dasar manusia untuk saling berinteraksi. Komunikasi tidak terbatas pada tatap muka, melainkan juga dapat disampaikan melalui media, mencakup penyampaian pesan, ide, fakta, makna, konsep, dan informasi yang disusun secara sengaja agar mudah dipahami oleh penerima.
- 3) Landasan psikologis menggarisbawahi pentingnya perumusan tujuan instruksional agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien. Guru perlu memahami proses dan tipe-tipe belajar untuk dapat mengorganisasi komponen media pembelajaran secara optima.

e. Kriteria-Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana dalam (Rokaliana, 2022) Pemilihan media pendidikan untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- 1) Ketepatan media pembelajaran harus sesuai dengan tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

- 2) Media juga harus mendukung isi dari bahan pengajaran yang disampaikan.
- 3) Kemudahan dalam memperoleh media menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran.
- 4) Keterampilan guru dalam mengaplikasikan media pembelajaran sangat mempengaruhi efektivitas pengajaran.
- 5) Tersedianya waktu yang cukup untuk mengekspresikan materi juga merupakan aspek yang perlu diperhatikan.
- 6) Selain itu, media yang digunakan harus sesuai dengan taraf berpikir siswa agar dapat diterima dengan baik.

Dengan kriteria di atas, akan mempermudah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar sehingga dalam pencapaian tujuan intruksional yang berarti.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyelidiki informasi dari berbagai studi sebelumnya yang relevan sebagai dasar perbandingan, termasuk menganalisis keuntungan dan kelemahan dari penelitian-penelitian tersebut. Selain itu, penulis juga merujuk pada buku dan skripsi yang berhubungan untuk mendapatkan pemahaman teori yang berhubungan dengan judul penelitian ini. Kajian ini bertujuan untuk membangun fondasi teori yang kuat dan mendalam guna mengembangkan argumen dan analisis dalam penelitian ini. Beberapa studi yang mendukung dan menjadi pondasi bagi penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ike Wulandari dan Hera Wati (2024) berjudul Penelitian berjudul “Penerapan Penggunaan Media Digital Melalui Video Animasi dalam Pembelajaran PKn di SD” Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 1 Sukoharjo. Pendekatan yang digunakan adalah kualitatif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara, observasi, dan dokumentasi yang melibatkan guru dan siswa sebagai partisipan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep, hasil belajar, serta minat dan antusiasme siswa terhadap materi. Meskipun terdapat hambatan, seperti keterbatasan jaringan dan kualitas visual yang kurang optimal, guru berhasil mengatasi kendala tersebut guna mempertahankan efektivitas proses pembelajaran (Ike Wulandari, 2024).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Lenny Lenggogeni dan Siti Roqoyyah (2021) berjudul Penelitian berjudul “Penggunaan Media Video Animasi Berbantuan Scratch Melalui Model Pembelajaran Picture and Picture terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa pada Mata Pelajaran IPA Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV” Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang didukung oleh aplikasi Scratch dalam penerapan model pembelajaran Picture and Picture

efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Proses pembelajaran menjadi lebih aktif, komunikatif, serta mampu menumbuhkan semangat belajar siswa. Penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis karena keduanya sama-sama berfokus pada efektivitas penggunaan media video animasi dalam mendukung proses pembelajaran (Lenny Lenggogeni, 2021).

3. Penelitian yang dilakukan Dewi Shopuro dan Sri Sukasih (2023) diberi judul “Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Nilai-Nilai Pancasila dalam Kehidupan Sehari-hari” Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran PKn untuk siswa kelas V SD dengan menggunakan pendekatan model pengembangan ADDIE, yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media video animasi yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai Pancasila, sebagaimana dibuktikan melalui peningkatan signifikan pada hasil pre-test dan post-test. Penelitian ini memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis karena sama-sama memanfaatkan media video animasi sebagai sarana pembelajaran PKn, meskipun terdapat perbedaan dalam jenjang kelas dan fokus materi yang dikaji (Shopuro & Sukasih, 2023).

Dari uraian tersebut, posisi penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian-penelitian terdahulu yang telah membahas penggunaan media

video animasi dalam pembelajaran. Keaslian (orisinalitas) penelitian ini terletak pada fokus kajiannya yang menitikberatkan pada implementasi media pembelajaran video animasi digital yang dipadukan dengan model pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam mata pelajaran PPKn. Selain itu, penelitian ini secara khusus mengeksplorasi peningkatan pemahaman siswa serta hambatan-hambatan yang muncul dalam proses penerapan media tersebut pada siswa kelas II SDN Bagi 03 Madiun.

C. Kerangka Berpikir

Kisah atau pernyataan tentang kerangka konsep yang telah ditemukan atau dirumuskan untuk memecahkan masalah dikenal sebagai "kerangka pemikiran". Dalam penelitian kuantitatif, kerangka berpikir sering dikenal sebagai kerangka teori atau kerangka konseptual. Kerangka ini berfungsi sebagai panduan dalam memahami hubungan antar variabel yang diteliti, merumuskan hipotesis, dan menentukan metode penelitian. Biasanya, kerangka ini didasarkan pada teori-teori yang sudah ada, yang menjadi dasar pemikiran dan interpretasi data yang diperoleh dalam penelitian. Peneliti dapat menggunakan uraian dalam kerangka berpikir untuk memberikan penjelasan menyeluruh tentang yang diteliti, teori dari mana mereka berasal, dan alasan peneliti memilih untuk melakukan penelitian ini. Uraian dalam kerangka berpikir harus mampu menjelaskan dan menegaskan secara menyeluruh asal-usul yang diteliti.

Kerangka berpikir berperan penting dalam menjelaskan asal-usul variabel yang diteliti serta memperjelas hubungan antarvariabel sebagaimana dirumuskan dalam identifikasi dan rumusan masalah. Secara umum, kerangka berpikir mencakup tiga komponen utama, yaitu metode logis yang digunakan untuk menjawab masalah berdasarkan landasan teori dan hasil penelitian yang relevan; konstruk logika yang menjelaskan hubungan antarkomponen dalam kerangka teori; serta model penelitian yang disajikan dalam bentuk bagan atau skema untuk menggambarkan hubungan antara variabel atau subjek yang dikaji. Dengan demikian, kerangka berpikir menjadi landasan konseptual yang utuh dalam memahami dan menjawab permasalahan penelitian. Rumusan kerangka berpikir ini biasanya disajikan dalam bentuk bagan :

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

