

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam proses pembangunan bangsa. Pendidikan merupakan suatu proses berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan kualitas yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia masa depan, dan berakar pada nilai-nilai bangsa serta Pancasila (Sujana, 2019). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN) adalah pendidikan yang bertujuan membentuk karakter dan menanamkan nilai-nilai Pancasila yang bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran moral, etika, dan tanggung jawab sebagai warga negara serta mencintai tanah air (Akhyar & Dewi, 2022). PPKN tidak hanya menekankan pengetahuan tentang norma dan aturan, tetapi bertujuan untuk membangun generasi muda yang berintegritas dan bertanggung jawab demi kemajuan dan keberlanjutan pendidikan di Indonesia. Dalam meningkatkan pendidikan di Indonesia, seorang guru berperan penting dan bertanggung jawab terhadap kemampuan siswa untuk mengajarkan materi dari dasar sebagai penunjang pemahaman siswa (Munawaroh, 2022). Tercapainya tujuan pembelajaran dapat mengukur keberhasilan seorang guru dalam proses pembelajaran. Kemampuan siswa dalam memahami dan mengaplikasikan

informasi yang diberikan guru merupakan salah satu tujuan pembelajaran yang telah tercapai.

Pembelajaran adalah proses dimana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman melalui pengalaman, pengajaran, atau penelitian. Proses ini berlangsung secara terus menerus sepanjang hidup dan dapat terjadi dalam berbagai konteks, baik formal maupun informal. Pembelajaran tidak hanya terbatas pada ruang kelas, tetapi juga dapat terjadi di lingkungan sehari-hari, melalui interaksi sosial, eksplorasi mandiri, dan pengalaman praktis (Hasan, 2021). Tujuan dari pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman seseorang terhadap dunia di sekitarnya, memperluas kemampuan berpikir kritis, dan mendorong pertumbuhan pribadi serta profesional.

Metode pembelajaran yang efektif melibatkan interaksi aktif antara peserta didik dan materi yang dipelajari, serta penerapan teori dalam praktik nyata (Festiawan, 2020). Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan agar dapat terjadi perolehan ilmu dan pengetahuan serta pembentukan sikap dan kepercayaan kepada siswa. Berhasil tidaknya mencapai tujuan pembelajaran ditentukan oleh guru, karena guru tidak hanya menyampaikan pembelajaran, melainkan lebih dari itu, seorang guru harus bisa membimbing siswa yang saling tumbuh dan berkembang baik sikap, fisik dan juga psikisnya (Wulandari et al., 2023). Dari penjelasan para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap melalui pengalaman, demi mengembangkan potensi dan mempersiapkan mereka menghadapi kehidupan.

Dalam proses pembelajaran, motivasi belajar adalah semua daya penggerak yang ada dalam diri siswa yang mengakibatkan kegiatan belajar, yang dapat menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar tersebut (Arianti, 2019). Motivasi belajar adalah komponen psikologis non intelektual yang dapat dimiliki oleh seseorang. Motivasi belajar adalah dorongan yang mendorong seseorang untuk belajar dengan tekun dan konsisten demi mencapai tujuan tertentu. Motivasi ini bisa berasal dari dalam diri (motivasi intrinsik), seperti rasa ingin tahu atau minat terhadap pelajaran, maupun dari luar (motivasi ekstrinsik), seperti keinginan mendapat nilai baik atau pujian (Yogi Fernando et al., 2024). Motivasi berperan penting dalam keberhasilan belajar karena memengaruhi semangat, ketekunan, dan fokus seseorang saat belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar, penting menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menetapkan tujuan yang jelas, dan memberikan dukungan serta penghargaan yang sesuai.

Dalam hal belajar, siswa yang mempunyai intelektual lebih tinggi, bisa saja berkemungkinan untuk gagal dikarenakan rendahnya motivasi belajar yang dimilikinya. Motivasi belajar yang rendah dapat disebabkan oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya (Alfiah et al., 2021). Dari sisi internal, siswa yang tidak memiliki minat terhadap pelajaran, merasa tidak mampu, atau tidak memiliki tujuan belajar yang jelas cenderung kurang termotivasi. Masalah psikologis seperti stres, kecemasan, dan rasa tidak percaya diri juga dapat menghambat semangat belajar. Selain itu, kebiasaan belajar yang buruk dan kurangnya pengelolaan waktu turut memperparah keadaan. Dari sisi eksternal, lingkungan keluarga yang kurang mendukung, metode pembelajaran yang monoton, serta minimnya fasilitas belajar seperti buku atau media digital

dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik untuk belajar (Zainuddin et al., 2023). Pengaruh teman sebaya yang negatif serta tekanan akademik yang berlebihan tanpa dukungan emosional juga dapat menurunkan motivasi. Di sisi lain, sistem pendidikan yang terlalu menekankan nilai angka tanpa memperhatikan proses pembelajaran dan kebutuhan individual siswa juga menjadi penyebab. Ketika usaha siswa tidak dihargai, atau hanya prestasi tinggi yang diakui, siswa yang merasa kurang mampu bisa kehilangan semangat (Hijjayati et al., 2022). Oleh karena itu, penting bagi semua pihak, baik guru, orang tua, maupun pembuat kebijakan, untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, menyenangkan, dan memotivasi.

Mengacu pada hal tersebut, motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran bagi guru ataupun bagi siswa untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif dan dapat bekerja sama mencapai tujuan pendidikan yang optimal. Guru memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, yang mana guru datang ke kelas tidak semata mata hanya untuk mentransferkan materi pelajaran kepada siswa, tetapi guru hendaknya juga dapat memotivasi siswa untuk belajar (Ramadhani & Muhroji, 2022). Melihat kenyataan yang ada di lapangan, sebagian besar teknik dan suasana pembelajaran di sekolah-sekolah yang digunakan para guru tampaknya lebih banyak menghambat motivasi dan potensi belajar siswa, contohnya pada saat pembelajaran di kelas siswa hanya disiapkan sebagai seorang anak yang harus mau mendengarkan, mau menerima seluruh informasi dan mentaati segala perlakuan gurunya (Wita, 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari karena sangat penting untuk

meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa. Dengan pendekatan ini, siswa akan lebih mudah menghubungkan konsep yang dipelajari dengan pengalaman mereka sendiri, sehingga pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Penarukan ditemukan permasalahan yaitu: (1) dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang mengerti dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru (2) siswa mudah bosan dan tidak fokus saat mengikuti pembelajaran (3) kurangnya motivasi siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran PPKN, (4) metode pembelajaran lebih dominan menggunakan metode ceramah, (5) kurangnya penggunaan media pembelajaran di sekolah yang inovatif cenderung membuat proses pembelajaran berjalan tidak efektif. Selain itu adapun berdasarkan observasi yang ditunjukkan kepada siswa memperoleh hasil 55 % menyatakan siswa tidak terlalu senang belajar PPKN, 70 % siswa menyatakan mudah bosan ketika belajar dengan membaca buku teks, 75 % siswa menyatakan siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran. Masalah masalah tersebut dikarenakan guru jarang menggunakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran yang interaktif untuk siswa, hal tersebut berdampak pada motivasi belajar siswa serta mengakibatkan ketidakfokusan siswa saat belajar.

Peserta didik memiliki kemudahan dalam mengakses informasi dari internet, namun informasi yang terbuka ini masih tidak diimbangi dengan pemahaman informasi yang baik dan benar (Maharani et al., 2024). Beberapa aplikasi yang sering digunakan oleh peserta didik di kelas II A di SD Negeri 1 Penarukan adalah TikTok, Instagram, YouTube, dan online games. Kebanyakan peserta didik mencari hiburan melalui internet dan juga mendapatkan contoh kata-kata tidak baik dan

ejekan yang mereka sering ucapkan itu asalnya juga dari internet (Hutapea, 2023). Bercermin dari permasalahan ini, pendidikan di Indonesia memerlukan aspek pendidikan karakter yang baik. Pendidikan karakter dapat dimanfaatkan untuk melatih peserta didik agar menjadi sumber daya manusia yang berkualitas baik dalam pikiran, perkataan, dan perbuatan (Mokorowu et al., 2023).

PPKN merupakan mata pelajaran yang dibelajarkan di kelas II SD Negeri 1 Penarukan, namun masih banyak siswa yang belum memahami materi yang diajarkan oleh guru, akibatnya siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Hal ini membuat siswa tertinggal dalam memahami pelajaran dan motivasi mereka untuk belajar cenderung menurun dan pembelajaran menjadi kurang efektif. PPKN dianggap sulit oleh sebagian besar siswa karena materi luas, banyak hafalan dan buku teks yang banyak tulisan. Berdasarkan data hasil penilaian harian siswa menunjukkan banyak siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan oleh sekolah, berikut merupakan tabel hasil penilaian harian siswa.

Tabel 1. Hasil Penilaian Harian Siswa

<b>Kriteria</b>	<b>Kategori</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Persentase</b>
87-100	Sangat baik	0	0%
77-86	Baik	4	14%
65-76	Cukup	11	40%
<65	Perlu bimbingan	13	46%
Jumlah		28	100%
Tuntas		13	46%
Tidak tuntas		15	54%
KKTP		70	
Rata-rata		68,57	

Sumber : SD Negeri 1 Penarukan )

Berdasarkan tabel data hasil belajar diatas presentase siswa yang tidak tuntas mencapai 54% dengan rata-rata nilai 68,57. Permasalahan tersebut terjadi karena

kurangnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif dan menarik yang dapat digunakan sebagai penunjang pembelajaran. Media pembelajaran yang interaktif dalam perkembangan teknologi yang berjalan sangat pesat ini seharusnya sudah tidak asing lagi bagi kalangan guru saat ini, karena hal tersebut berpengaruh terhadap pendidikan dilihat dari penggunaan alat-alat bantu proses belajar dan mengajar di sekolah serta lembaga pendidikan yang ada, hal tersebut memungkinkan adanya media pembelajaran yang bersifat elektronik seperti video pembelajaran. Menurut Wita (2020), menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sarana tepat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Rohima, 2023). Media pembelajaran yang menarik apabila dapat menimbulkan keingintahuan dan rasa penasaran siswa, sehingga memunculkan dorongan yang lebih tinggi untuk belajar aktif dan mandiri. Media pembelajaran adalah salah satu faktor pendukung keberhasilan proses pembelajaran. Media pembelajaran menurut Ulfah, (2019) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil wawancara bersama wali kelas II A yaitu Ibu Ni Kadek Kembariati,S.Pd, mengenai video digital dimana video digital sangat di perlukan untuk menambah metode mengajar agar siswa lebih semangat untuk belajar dan tidak merasa bosan saat mengikuti pembelajaran. Adapun sarana dan prasarana yang mendukung media pembelajaran video digital yang terdapat di SD Negeri 1 Penarukan yaitu laptop, proyektor, LCD, speaker, dan jaringan internet yang memadai. Dilihat dari sarana penunjang proses pembelajaran, inovasi dan penggunaan media pembelajaran masih kurang. Kurangnya inovasi dalam memilih media pembelajaran adalah salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar (Sukma, 2022).Dalam proses pembelajaran PPKN, penggunaan media pembelajaran masih kurang di dimanfaatkan dengan baik (Anastasia Ginting et al., 2024). Peneliti oleh (Syafira & Muhsinah, 2024) ditemukan bahwa proses pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal karena kurangnya penggunaan media pembelajaran yang mendukung dalam mata PPKN sehingga sulit bagi peserta didik untuk mempelajari materi dengan lebih baik.

Masalah lainnya juga ditemukan bahwa penggunaan media pembelajaran masih kurang melibatkan peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran (Fernanda et al., 2024). Kurangnya penggunaan media pembelajaran ini juga terjadi di kelas II A SD Negeri 1 Penarukan, proses pembelajaran PPKN masih belum memanfaatkan media pembelajaran yang tepat dan belum ada media pembelajaran yang tepat untuk materi "Aturan Di Sekolah ". Dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai materi, sesuai dengan gaya belajar yang dimiliki masing-masing peserta didik, dan dapat melibatkan peserta didik dalam penggunaannya.

Ketersediaan media pembelajaran yang baik sangat penting untuk keberlangsungan pembelajaran yang ideal dan menarik bagi peserta didik.

Media video digital sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi dapat mempermudah peserta didik memahami pelajaran yang diberikan (Kurniawarsih & Rusmana, 2020). Ketersediaan media pembelajaran berbasis video digital memberikan dampak yang signifikan terhadap peserta didik dalam proses transfer pengetahuan, sehingga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal (Wahyuni, 2024). Selain itu, dari hasil wawancara bersama siswa kelas II A mengungkapkan bahwa media video digital sangat menarik baginya karena dapat membantu dalam memvisualisasikan konsep-konsep abstrak, yang biasanya kurang mudah dipahami hanya melalui penjelasan lisan atau tulisan di papan tulis. Menurutnya, video digital yang menampilkan gambar atau animasi yang lucu dan menarik mampu menyederhanakan informasi yang rumit, sehingga lebih mudah memahami inti pelajaran yang disampaikan. Hal ini menunjukkan bahwa media video digital memiliki potensi besar untuk menjadi alat bantu pembelajaran yang efektif, khususnya dalam membantu siswa kelas II. Dari hasil wawancara tersebut maka dipilih salah satu media pembelajaran yang cukup menarik dalam kegiatan belajar dikelas yang dikemas dalam bentuk video yaitu sebuah video animasi (Apriansyah, 2020).

Penggunaan video animasi dipilih karena memiliki berbagai keunggulan dalam mendukung proses pembelajaran. Video animasi mampu menyajikan materi secara visual dan menarik, sehingga dapat meningkatkan perhatian dan minat belajar siswa. Selain itu, animasi memudahkan penyampaian konsep-konsep yang kompleks melalui ilustrasi yang sederhana dan mudah dipahami (Izzaturahma et

al., 2021). Dibandingkan dengan video live-action, animasi juga lebih fleksibel karena tidak terikat oleh batasan tempat, waktu, atau pemeran, serta dapat disesuaikan sepenuhnya dengan kebutuhan pembelajaran. Dari sisi efisiensi, produksi video animasi cenderung lebih hemat biaya karena tidak memerlukan pengambilan gambar di lokasi nyata maupun penyediaan peralatan teknis yang mahal (Made et al., 2021). Video animasi juga memberikan konsistensi visual dan dapat diperbarui dengan mudah jika terdapat perubahan materi. Keunggulan lainnya, animasi cocok digunakan untuk berbagai jenjang usia, termasuk siswa sekolah dasar, karena dapat disesuaikan dengan karakteristik dan tingkat perkembangan kognitif mereka. Secara psikologis, tampilan grafis yang hidup, warna-warna cerah, serta perpaduan audio-visual yang menarik dalam video animasi mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Rahma et al., 2024). Hal ini dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan semangat belajar siswa, sehingga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, video animasi menjadi salah satu media yang efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara menarik, efisien, edukatif, dan memotivasi. (Putu, 2021). Video animasi ini sangat cocok diterapkan di berbagai mata pelajaran di sekolah dasar salah satunya adalah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKN).

Pada penelitian pengembangan ini, video animasi yang dirancang akan terfokus pada materi Mentaati Aturan Disekolah yang dianggap sulit oleh siswa kelas II di SD Negeri 1 Penarukan. Materi ini sangat penting karena pemahaman untuk kita melatih kedisiplinan dengan cara mentaati aturan yang di berikan dan juga bagaimana cara untuk menerapak aturan yang ada. Mengingat perkembangan

teknologi semakin pesat dapat menyebabkan kurangnya rasa disiplin dan taat aturan dikarenakan penggunaan teknologi di kalangan siswa SD, seperti *tablet* dan *smartphone*, bisa membuat mereka sulit diberi tahu. Anak-anak sering terfokus pada konten yang menghibur, sehingga mereka lebih mudah meniru adegan-adegan yang tidak pantas dari film atau *game*. Hal ini dapat mengganggu belajar, karena mereka jadi kurang tertarik pada Pelajaran dan sulit untuk di atur (Agusmardi, 2021). Guru harus memahami bagaimana teknologi digunakan di kelas dan dampaknya pada fokus siswa. Untuk itu, aturan yang jelas tentang penggunaan teknologi harus diterapkan, disesuaikan dengan aktivitas belajar. Guru juga bisa merancang kegiatan menarik yang membuat siswa lebih terlibat, sehingga mereka tidak tergoda menyalahgunakan teknologi. Selain itu, memberi tanggung jawab kepada siswa dan menumbuhkan kesadaran akan pentingnya disiplin digital bisa membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih teratur dengan menggunakan pendekatan kontekstual.

Pendekatan kontekstual untuk meningkatkan kedisiplinan dan patuh terhadap aturan di sekolah sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif. Dengan mengaitkan disiplin dengan kehidupan sehari-hari, siswa dapat melihat relevansi aturan yang ada di sekolah dengan pengalaman mereka di rumah atau masyarakat. Misalnya, kebiasaan bangun pagi dan tepat waktu di sekolah bisa dihubungkan dengan tanggung jawab di rumah, seperti membantu orang tua menyiapkan sarapan atau berangkat bersama. Selain itu, siswa dapat diajarkan tentang pentingnya kerja sama dan saling menghormati, yang merupakan nilai-nilai yang juga berlaku di lingkungan keluarga dan komunitas (Mustikasari, 2021). Melalui pendekatan kontekstual ini, siswa tidak hanya diajarkan untuk patuh

terhadap aturan, tetapi juga memahami manfaat disiplin dalam kehidupan mereka secara keseluruhan, sehingga menciptakan kesadaran yang lebih mendalam tentang tanggung jawab pribadi dan sosial. Konsep pendekatan kontekstual sangat relevan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran PPKN di sekolah dasar karena pendekatan ini memungkinkan siswa belajar dengan mengaitkan materi pelajaran dengan situasi kehidupan sehari-hari yang nyata dan dekat dengan mereka (Sitepu, 2023).

Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya memahami konsep-konsep dasar dalam PPKn, seperti nilai-nilai kebangsaan, demokrasi, dan hak asasi manusia, tetapi juga bagaimana menerapkannya dalam lingkungan sosial mereka. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih bermakna, praktis, dan mampu membentuk sikap serta perilaku yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Pendekatan kontekstual juga mendorong siswa untuk berpikir kritis, terlibat aktif dalam proses pembelajaran, dan mengembangkan keterampilan sosial melalui diskusi dan kegiatan kelompok, yang penting untuk membangun karakter dan kewarganegaraan yang baik sejak dini (Dinda Sarah, 2024). Berdasarkan permasalahan tersebut, pada penelitian ini akan mengembangkan Video Animasi Berbasis Pendekatan Kontekstual Berbantuan Aplikasi Canva Pada Materi Aturan di Sekolah Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SD Negeri 1 Penarukan.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah yang akan di teliti sebagai berikut:

1. Dalam kegiatan pembelajaran siswa kurang mengerti dengan mata pelajaran PPKN yang diajarkan oleh guru.

2. Siswa mudah bosan dan tidak fokus saat mengikuti pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar terutama dalam pembelajaran PPKN.
4. Metode pembelajaran yang digunakan lebih dominan menggunakan metode ceramah.
5. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif cenderung membuat proses pembelajaran berjalan tidak efektif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang di paparkan, permasalahan yang di temukan sangatlah beragam maka diperlukan pembatasan masalah supaya penelitian yang dilaksanakan tidak meluas dan proses pemecahan masalah memperoleh hasil yang optimal. Berdasarkan pembatasan masalah yang menjadi fokus penelitian ini yaitu Pengembangan video animasi berpendekatan kontekstual materi aturan di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Penarukan.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang di paparkan di atas, maka rumusan masalah yang di dapatkan sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun video animasi berpendekatan kontekstual pada materi aturan di sekolah kelas II di SD Negeri 1 Penarukan?
2. Bagaimana validitas video animasi berpendekatan kontekstual pada materi aturan di sekolah kelas II di SD Negeri 1 Penarukan?

3. Bagaimana kepraktisan video animasi berpendekatan materi aturan di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Penarukan?
4. Bagaimana efektivitas video animasi berpendekatan kontekstual pada materi aturan di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II Sd Negeri 1 Penarukan?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun video animasi berpendekatan kontekstual pada materi Aturan di Sekolah kelas II di SD Negeri 1 Penarukan.
2. Untuk mengetahui validitas video animasi berpendekatan kontekstual pada materi Aturan di Sekolah kelas II di SD Negeri 1 Penarukan.
3. Untuk mengetahui kepraktisan video animasi berpendekatan kontekstual pada materi Aturan di Sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Penarukan.
4. Untuk mengetahui efektivitas video animasi berpendekatan kontekstual pada materi Aturan di Sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD Negeri 1 Penarukan.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penulis penelitian ini yaitu sebagai berikut.

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

Manfaat teoretis dari hasil penelitian pengembangan ini adalah dapat memberikan bahan bacaan bagi pembaca dalam dunia pendidikan, khususnya

dalam pengembangan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan dan dapat memperkaya wawasan pada pengembangan video pembelajaran.

## **2. Manfaat Praktis**

### **a. Bagi Kepala Sekolah**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan oleh kepala sekolah untuk mengambil satu kebijakan untuk membina para guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswa

### **b. Bagi Siswa**

Dengan video animasi ini diharapkan siswa lebih aktif dalam belajar dan dapat membangun pemahaman yang baik untuk menumbuhkan motivasi terhadap materi Aturan di Sekolah sehingga siswa memperoleh pembelajaran yang bermakna dan penyampaian materinya dikemas dengan menarik dan menyenangkan.

### **c. Bagi Guru**

Dengan adanya pengembangan media video animasi berbasis pendekatan kontekstual dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh para guru dalam menyampaikan materi pembelajaran PPKN pada siswa kelas II sekolah dasar khususnya pada materi Aturan di Sekolah. Disamping itu dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini, guru diharapkan mampu mengembangkan media lain sesuai dengan kompetensi dasar dan sesuai dengan materi yang di ajarkan.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, dihasilkan berupa video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan PPKN materi Aturan di Sekolah kelas II sekolah dasar. Video animasi ini dirancang semenarik mungkin, dalam pembelajaran digunakan sebagai alternatif yang dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran. Selain itu, guru dapat lebih mudah mengatasi kesulitan siswa untuk menerima materi yang diberikan. Adapun Persepektif pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual sebagai berikut.

1. Produk yang dikembangkan berupa video animasi berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva pada materi aturan di sekolah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas II SD.
2. Dalam media video animasi berbasis kontekstual ini dapat menambah motivasi siswa dalam belajar. Media video animasi berbasis kontekstual juga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran, mampu membangkitkan respon siswa, dan siswa dapat belajar sendiri menggunakan media ini.
3. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui komputer maupun laptop dengan bantuan jaringan internet.
4. Video animasi dibuat dengan adanya materi, video, animasi serta audio sehingga tampilan yang diberikan akan terlihat menarik.
5. Video dikembangkan dengan dursi sekitar 8 menit yang terbagi menjadi *opening* yang berisikan *intro video*, kemudian penayangan *cover video*, penayangan capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Selanjutnya akan ditayangkan *scene* video yang akan dijelaskan sebagai berikut:

- Scene 1* : Menjelaskan apa itu aturan di sekolah dan mengkaitkan dengan pendekatan kontekstual dimana pendekatan kontekstual sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.
- Scene 2* : Menunjukkan sikap taat aturan yang ada di sekolah dan menghargai setiap aturan yang dibuat yang sesuai dengan nilai-nilai Pancasila.
- Scene 3* : Menayangkan bagaimana cara menerapkan aturan di sekolah pada kehidupan sehari-hari yang ada di sekitar lingkungan sekolah.
- Scene 4* : Menayangkan kesimpulan materi oleh karakter animasi dan di akhir video akan ada games tebak gambar.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi berbasis pendekatan kontekstual yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Video animasi yang dikembangkan berisikan animasi yang menarik dan interaktif serta dilengkapi dengan penjelasan yang jelas dan lengkap sehingga siswa menjadi lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang disampaikan. Fokus utama permasalahan dalam pembelajaran ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa, hal ini disebabkan oleh kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik oleh guru, sehingga proses pembelajaran terasa monoton dan tidak menarik minat siswa. Selain itu, metode belajar yang hanya mengandalkan pembacaan buku membuat siswa hanya membayangkan teks tanpa memahami visual atau konteks yang lebih mendalam. Akibatnya siswa sering kali kehilangan fokus saat belajar, karena materi terasa abstrak bagi siswa untuk mengkaitkan materi dengan situasi

nyata juga mengurangi efektivitas belajar dan pemahaman yang mendalam. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pendekatan yang inovasi, seperti penggunaan media interaktif dan visual yang mampu memotivasi siswa serta memberikan gambaran konkret tentang materi yang dipelajari. Maka akan dikembangkanlah video animasi berbasis pendekatan kontekstual pada aturan di sekolah. Melalui video animasi siswa akan melihat tata cara mentaati aturan yang ada di sekolah dan bagaimana penerapannya di sekolah.

### **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan video animasi berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi Canva pada materi aturan di sekolah kelas II SD didasari atas beberapa asumsi sebagai berikut.

1. Produk pengembangan video animasi berpendekatan kontekstual dapat membantu guru dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang di lakukan.
2. Siswa dapat menggunakan media ini secara mudah dan praktis.
3. Video animasi berbasis pendekatan kontekstual dapat meningkatkan semangat belajar dan motivasi belajar siswa
4. Pengembangan media didukung dengan fasilitas yang dimiliki oleh siswa.

Keterbatasan video animasi berbasis pendekatan kontekstual berbantuan aplikasi canva pada materi aturan di sekolah kelas II SD yakni sebagai berikut.

1. Video animasi berbasis pendekatan kontekstual hanya dapat digunakan pada perangkat *handphone* dan *laptop* yang terhubung dengan koneksi internet.
2. Pengaplikasian video animasi dalam pembelajaran diperlukan pengawasan agar siswa lebih paham dengan video yang terdapat didalamnya.

### 1.10 Definisi Istilah

Untuk meminimalisir adanya kekeliruan terhadap istilah-istilah yang terdapat pada peneliti ini, maka diperlukan batasan-batasan istilah. Adapun istilah-istilah dalam peneliti ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang digunakan untuk membantu memecahkan masalah dalam masyarakat termasuk di bidang pendidikan.
2. Video animasi merupakan salah satu media yang menggabungkan media audio dan media visual. Video animasi ini merupakan serangkaian gambar objek yang disusun khusus sehingga menjadi sebuah gambar bergerak.
3. Pendekatan kontekstual merupakan pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan nyata siswa sehari-hari, baik dalam lingkungan keluarga maupun sekolah dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya.
4. Aplikasi canva adalah aplikasi desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain secara profesional, walaupun tanpa pengalaman desain sekalipun.