

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses untuk mengembangkan potensi intelektual, emosional dan moral seseorang. Pendidikan meningkatkan sumber daya manusia, membentuk karakter dan mempersiapkan generasi untuk menghadapi tantangan yang dihadapi oleh masyarakat yang akan datang. Tujuan Pendidikan adalah untuk menghasilkan individu yang memiliki sifat kuat, kemampuan kritis dan keterampilan abad ke-21 yang relevan untuk menghadapi perkembangan global (Fahmi dkk, 2019). Pendidikan yang berkualitas adalah pondasi utama bagi kemajuan bangsa (Fahmi, 2019). Hal ini menunjukkan betapa pentingnya kualitas Pendidikan untuk memastikan bahwa seseorang yang terdidik dapat memberikan kontribusi nyata bagi pembangunan bangsa. Pendidikan karakter harus menjadi prioritas di sekolah (Susanti, 2020). Selain itu, Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dengan tujuan meningkatkan kualitas diri (Rido dkk, 2023). Oleh karena itu, Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai tempat untuk pengetahuan kognitif saja tetapi juga sebagai proses penting untuk pengembangan kepribadian siswa.

Pemahaman tentang Pendidikan di Indonesia secara umum mencerminkan keyakinan bahwa pendidikan adalah sebuah kunci utama untuk membangun masa depan bangsa. Masyarakat di Indonesia melihat pendidikan sebagai sarana yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas hidup, memperluas peluang kerja, dan juga mengurangi kesenjangan sosial. Sejalan dengan itu, pemerintah meluncurkan

berbagai program seperti wajib belajar selama 12 tahun dan diimbangi dengan kebijakan merdeka belajar, untuk meningkatkan akses atau kualitas pendidikan diseluruh penjuru negeri. Pemahaman adalah kemampuan individu untuk mengerti sesuatu dan mengingat informasi dengan baik. Dalam konteks pendidikan pemahaman bukan hanya menghafal informasi, tetapi kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dalam berbagaimacam keadaan. Pemahaman merupakan salah satu aspek dari bagian kognitif (Andri Afriani, 2018). Peserta didik dapat menunjukkan pemahaman ketika mereka dapat mengingat, menjelaskan dan memberikan penjelasan yang lebih dalam tentang materi yang dipelajari (Erham, 2019). Oleh karena itu, pemahaman adalah kunci untuk belajar dan mengambil keputusan untuk mengembangkan pengetahuan seseorang.

Pemahaman merupakan bagian penting karena dengan memahami sesuatu dengan benar akan memudahkan kita untuk mengerti dan memudahkan penerapan dalam kondisi nyata. Hal tersebut akan tersimpan lebih lama pada ingatan sehingga dapat dikembangkan untuk memperoleh pemahaman selanjutnya. Pemahaman memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan karena siswa tidak sekadar dituntut untuk mengingat informasi, tetapi juga mampu menerapkan pengetahuan tersebut dalam berbagai situasi. Tingkat pemahaman yang baik turut membantu guru dalam merancang proses pembelajaran yang lebih relevan dan sesuai dengan kebutuhan masing-masing siswa (Furqon Abinadhif, 2024). Belajar untuk menekankan penguasaan konsep dasar yang dapat membantu siswa memecahkan masalah secara efektif. Pemahaman yang mendalam mengenai proses belajar dan pembelajaran sangat kurusial untuk menciptakan lingkungan pendidikan yang efektif (Yukal Rizqullah, 2024). Oleh karena itu, pemahaman yang baik tidak

hanya berpengaruh terhadap peningkatan prestasi akademik siswa, tetapi juga membantu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta keterampilan dalam menyelesaikan berbagai permasalahan secara efektif.

Selaras dengan hal tersebut, penerapan pendekatan kontekstual yang didukung penggunaan media pembelajaran yang sesuai terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa. Pendekatan kontekstual atau Contextual Teaching and Learning (CTL) membantu guru mengaitkan materi pembelajaran dengan situasi nyata yang dekat dengan kehidupan siswa. Melalui pendekatan ini, siswa didorong untuk menghubungkan pengetahuan yang dipelajari dengan pengalaman sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Hasil penelitian yang dimuat dalam Jurnal Pendidikan Indonesia (2022) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi Ilmu Pengetahuan Alam, sehingga pengetahuan yang diperoleh lebih mudah diaplikasikan dalam kehidupan nyata. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Setyaningsih (2021) juga menemukan bahwa penggunaan model Contextual Teaching and Learning (CTL) mampu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas II SD Laboratorium Jakarta. Penelitian lain yang dipublikasikan dalam Jurnal Ilmiah Mandala Education (2019) mengungkapkan bahwa pendekatan kontekstual yang dipadukan dengan media audio visual lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional dalam meningkatkan partisipasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu. Berdasarkan berbagai hasil penelitian tersebut, dapat dipahami bahwa perpaduan antara pendekatan kontekstual dan media pembelajaran yang tepat memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pemahaman siswa secara

signifikan.

Pemahaman memiliki dampak yang luas pada beberapa aspek kehidupan, baik dalam pendidikan, pekerjaan maupun interaksi sosial. Seseorang yang benar-benar memahami sesuatu dapat lebih mudah mengerti dan menggunakan pengetahuannya dengan baik sehingga dapat menyelesaikan masalah ataupun membuat keputusan yang tepat. Siswa dengan pemahaman konsep yang baik mampu menyelesaikan soal-soal dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi karena mereka dapat menghubungkan informasi yang telah dipelajari dengan konteks yang lebih luas (Rahmawati et al, 2021). Selain itu, pemahaman juga mempengaruhi komunikasi dan hubungan sosial. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sari & Putra, 2023) Pemahaman sosial dan emosional yang memungkinkan individu untuk membangun hubungan yang lebih harmonis serta menghindari konflik yang tidak perlu. Oleh karena itu, dengan pemahaman yang baik maka seseorang akan mudah untuk mengingat informasi yang disampaikan dan menyelesaikan persoalan dengan baik.

Namun kenyataan lapangan khususnya pada materi Pendidikan Pancasila pemahaman siswa masih dalam kategori rendah. Dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya pada materi hak dan kewajiban warga negara, pemahaman siswa masih belum optimal. Hal tersebut terjadi karena konsep mengenai hak dan kewajiban warga negara bersifat abstrak sehingga cukup sulit dipahami oleh siswa, terlebih materi tersebut belum sepenuhnya berkaitan dengan pengalaman yang mereka alami sehari-hari. Selain itu, terdapat berbagai istilah yang dianggap kurang familiar bagi siswa. Akibatnya, siswa sering mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan maupun contoh yang diberikan karena mereka belum

memiliki pengalaman nyata dalam menerapkan kewajiban sebagai warga negara. Selain itu, cara mengajar materi Pendidikan Pancasila masih dominan menggunakan metode hafalan dan ceramah digabung dengan sedikit metode interaktif. Hal tersebut dikutip berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan wali kelas dikelas V SD Negeri 4 Gerokgak, beliau menjelaskan sudah sering mencoba menggunakan metode pembelajaran interaktif seperti diskusi dan presentasi. Beliau menjelaskan bahwa menggunakan metode interaktif membutuhkan waktu cukup panjang karena harus melakukan perencanaan terlebih dahulu. Tetapi jika ingin menggunakan media visual beliau menjelaskan fasilitas disekolah sudah menyediakan wifi, tetapi untuk komputer belum ada. Untuk papan proyektor dan proyektor sekolah sudah menyediakan untuk keperluan rapat atau digunakan bergantian dikelas karena proyektor dan papan proyektor belum disediakan disetiap kelas. Kemudian beliau menjelaskan sering kali siswa merasa bosan akibat metode pengajaran yang digunakan hanya ceramah dan hafalan walaupun tidak jarang sudah dikemas dengan diskusi dan juga presentasi, hal tersebut juga menjadi alasan siswa sulit menambah minat belajar sehingga sulit untuk memahami materi. Bukti kebosanan siswa yang peneliti lihat saat mengikuti program kampus mengajar dan ditugaskan mengajar di SD N 4 Gerokgak, dalam pembelajaran siswa tidak fokus memperhatikan guru sehingga mulai berbicara dengan teman nya untuk menghilangkan kebosanan didalam ruang kelas, ada beberapa siswa yang meletakkan kepalanya diatas meja, dan keributan didalam kelas hal tersebut menjadi bukti jika siswa merasa sangat bosan dengan suasana pembelajaran yang monoton dan bersifat satu arah sehingga sulit untuk memahami materi. Kejenuhan dalam proses belajar dapat mengakibatkan penurunan fokus

serta kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan (Trisnawati dkk, 2024). Dengan demikian pembelajaran yang bersifat monoton terbukti dapat mengakibatkan kebosanan siswa, karena siswa akan lebih memahami ketika mereka terlibat secara aktif bukan pembelajaran yang masih pasif atau kurang partisipasi.

Terbatasnya waktu dan sumber daya disekolah dasar menjadi salah satu masalah utama dalam penggunaan metode interaktif. Meskipun penelitian oleh Siti Nurhaliza (2020) menunjukan metode interaktif efektif meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, namun masih terdapat beberapa kesenjangan di lapangan. Pembelajaran interaktif, yang mencakup diskusi kelompok, presentasi dan eksperimen langsung memerlukan waktu dan perencanaan yang matang agar dapat terlaksana dengan optimal. Lebih tepatnya pada materi hak dan kewajiban warga negara terbukti tidak berhasil menggunakan metode pembelajaran ceramah dan interaktif. Kurangnya pemahaman ini didukung dengan hasil nilai ulangan harian siswa yang dilaksanakan dikelas V SD Negeri 4 Gerokgak. Adapun hasil nilai ulangan harian siswa kelas V SD N Negeri 4 Gerokgak ditunjukkan pada tabel 01.

Tabel 01 Hasil Ulangan Harian Pendidikan Pancasila

No Siswa	Nilai	Keterangan
1.	80	Lulus
2.	66	Tidak Lulus
3.	66	Tidak Lulus
4.	66	Tidak Lulus
5.	73	Lulus
6.	73	Lulus
7.	20	Tidak Lulus
8.	66	Tidak Lulus
9.	86	Lulus
10.	80	Lulus
11.	26	Tidak Lulus

No Siswa	Nilai	Keterangan
12.	60	Tidak Lulus
13.	46	Tidak Lulus
Rata-Rata	62,1539	

Berdasarkan tabel 01 dapat dilihat jumlah rata-rata nilai seluruh siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak. Kategori keberhasilan dapat ditentukan berdasarkan persentase pencapaian nilai (Nurgiyantoro, 2016). Kategori tersebut mencakup lima tingkatan, dimulai dari sangat tinggi hingga sangat rendah. Berikut adalah tabel kategori pemahaman siswa berdasarkan presentase nilai.

Tabel 02 kategori pemahaman siswa berdasarkan presentase nilai

Presentase Nilai	Kategori	Deskripsi
90-100%	Sangat Tinggi	Pemahaman materi hampir sempurna.
80-89%	Tinggi	Menguasai pemahaman materi dengan baik.
65-79%	Sedang	Pemahaman cukup, tetapi masih ada beberapa kekurangan.
40-64%	Rendah	Membutuhkan perhatian lebih untuk meningkatkan pemahaman.
0-39%	Sangat Rendah	Pemahaman sangat terbatas atau tidak ada sama sekali.

Sumber: Nurgiyantoro, (2016)

Berdasarkan kategori ini dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata siswa jika diselaraskan dengan kategori pemahaman siswa masuk kedalam kategori rendah. Rendahnya tingkat pemahaman siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal terlihat dari kurangnya konsentrasi siswa saat mengikuti pembelajaran, munculnya rasa bosan di dalam kelas, serta rendahnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru. Sementara itu, faktor eksternal berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, suasana belajar yang belum mampu menarik minat siswa, serta keterbatasan media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan

pemahaman mereka dalam proses belajar.

Solusi untuk mengatasi kesenjangan harapan dan pemahaman siswa sekolah dasar pada materi “Hak dan Kewajiban Warga Negara” kelas V SD Negeri 4 Gerokgak adalah dengan menggunakan media video animasi berbasis kontekstual. Video animasi merupakan media pembelajaran berbasis teknologi yang akan dikembangkan “video animasi dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas V” (Walangadi, 2018). Video animasi biasanya berisi video yang dianimasikan dengan menggunakan karakter untuk memudahkan seseorang memahami sesuatu “media video animasi mampu mempermudah pemahaman dan memperkuat ingatan siswa” (Izzaturahma et al., 2021). Media video animasi banyak memberikan dampak positif terhadap pembelajaran “media pembelajaran video memberikan dampak positif dan meningkatkan kualitas dalam pembelajaran” (Ulvia, Wardah, Khalidiyah, & Huriyah, 2022). Selain itu penelitian oleh (Nanda, Tegeh & Sudarma, 2017), menyatakan bahwa “Media video dapat memberikan nuansa baru dengan visualisasi konsep tampilan secara nyata” hal tersebut mampu mempermudah siswa dalam memahami materi dengan kehidupan nyata.

Dalam pengembangannya, kebaharuan dari penelitian ini yaitu diakhir video animasi akan di isi pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang ada pada video yang dikemas dalam *game* “hak dan kewajiban adventure board” yang dibuat menarik untuk meningkatkan pemahaman siswa, dan video bisa diakses menggunakan *QR code* untuk memudahkan siswa membuka kembali video animasi. Video animasi ini dapat membantu menyampaikan konsep abstrak yang mungkin sulit dipahami anak-anak dengan cara yang lebih menarik dan mudah diakses “Pembelajaran kontekstual mampu meningkatkan pemahaman konsep

siswa” (Kristianti et al., 2019). Selain itu, “Siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan kontekstual lebih baik dibandingkan pembelajaran konvensional” (Asep & Martin, 2018). Video yang berbasis kontekstual juga dianggap mampu menambah pemahaman siswa karena siswa menjadi lebih aktif dalam pembelajaran “pembelajaran kontekstual melibatkan siswa lebih aktif sehingga menambah pemahaman” (Damayanti & Agner, 2023). Menggunakan video animasi dengan menggunakan contoh kehidupan nyata memudahkan siswa lebih cepat memahami “video animasi dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan pemahaman konsep” (Hardi Apriadi, 2021). Oleh karena itu, solusi ini juga membantu menumbuhkan semangat belajar siswa karena lebih mudah menyerap informasi dibandingkan dengan membaca teks panjang sehingga dapat lebih fokus menambah pemahaman. Solusi ini dapat mengefisienkan waktu karena video animasi dapat ditonton kapan saja.

Berdasarkan dengan hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian dan pengembangan berupa media video animasi. Pengembangan tersebut mengambil dari capaian pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada kelas V Tentang Norma-Norma Sub Bab Hak dan Kewajiban Warga Negara. Sehingga judul penelitian ini "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Kontekstual untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila".

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dan hasil wawancara, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut.

1.2.1 Konsep hak dan kewajiban warga negara sulit dipahami oleh siswa sekolah

dasar karena terlalu abstrak dan belum relevan dengan pengalaman mereka.

1.2.2 Pembelajaran yang hanya bersifat satu arah membuat siswa cepat bosan dan sulit memahami materi.

1.2.3 Siswa lebih memahami ketika mereka terkibat secara aktif tetapi Sebagian besar pembelajaran masih pasif atau kurang berpartisipasi.

1.2.4 Berdasarkan hasil nilai ulangan harian siswa, sebagian besar siswa di kelas V SD Negeri 4 Gerokgak memperoleh nilai yang termasuk dalam kategori "sedang" dan "rendah," yang menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap materi hak dan kewajiban warga negara masih belum mencapai tingkat yang diharapkan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan luasnya ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini, tidak seluruh aspek dapat dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa video animasi dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila, khususnya materi hak dan kewajiban warga negara yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari anak. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 4 Gerokgak. Batasan penelitian mencakup proses pengembangan media beserta penerapannya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, penelitian ini hanya berfokus pada media video animasi dan tidak membahas pengembangan jenis media pembelajaran lainnya. Subjek penelitian juga dibatasi pada siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, serta batasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah rancang bangun video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD?
- 1.4.2 Bagaimanakah validitas video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD?
- 1.4.3 Bagaimanakah kepraktisan video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD?
- 1.4.4 Bagaimanakah efektivitas video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui rancang bangun video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD.
- 1.5.2 Untuk mengetahui validitas video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD.
- 1.5.3 Untuk mengetahui kepraktisan video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD.
- 1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas video animasi berbasis kontekstual untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas V SD Negeri 4 Gerokgak.

1.6 Manfaat Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1.6.1 Manfaat Teoritis

Untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori belajar khususnya mengenai pemanfaatan media pembelajaran video animasi sebagai alat untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya wawasan dalam penggunaan media interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Manfaat Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi guru di SD Negeri 4 Gerokgak, terutama sebagai acuan dalam memanfaatkan media video animasi untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar serta membantu mereka memahami materi secara lebih mendalam. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan mampu mendukung pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dalam mengatasi keterbatasan media pembelajaran, khususnya di lingkungan sekolah.

2) Manfaat Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi siswa, terutama dalam membantu mereka memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah melalui penggunaan media video animasi yang menarik. Dengan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan tidak monoton, siswa diharapkan menjadi lebih aktif dan termotivasi sehingga pemahaman mereka terhadap materi

dapat meningkat.

3) Manfaat bagi Peneliti Lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan pemanfaatan teknologi pada proses pembelajaran, khususnya penggunaan video animasi dalam pendidikan karakter dan kewarganegaraan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji efektivitas media pembelajaran pada mata pelajaran lain. Dengan demikian, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam menciptakan pembelajaran berbasis teknologi yang lebih menarik, inovatif, serta mampu mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1.7.1 Konten Materi

- 1) Video animasi harus memuat penjelasan secara jelas dan rinci tentang hak dan kewajiban warga negara sesuai dengan konsep dasar Pancasila.
- 2) Materi yang disampaikan meliputi hak dan kewajiban warga negara dengan contoh yang sesuai dengan kehidupan nyata anak-anak seperti hak untuk bermain, ataupun kewajiban untuk belajar dan menghormati orang lain.
- 3) Adanya ilustrasi dan skenario disertai contoh nyata untuk membantu siswa memahami makna dari materi tersebut.
- 4) Video animasi dikembangkan dengan pengisian pertanyaan-pertanyaan diakhir video yang dikemas didalam *game* “Hak dan Kewajiban Adventure Board” dimana siswa akan bermain seperti permainan ular tangga, namun setiap petak terdapat tantangan atau kuis seputar hak dan kewajiban. *Game* tersebut dirancang agar pemahaman siswa semakin meningkat. Video animais juga

dikembangkan dengan cara diakses menggunakan *QR code* untuk memudahkan siswa membuka kembali video animasi kapan saja dan dimana saja sehingga menjadi pembeda dengan penelitian lainnya.

1.7.2 Desain Visual

- 1) Animasi menarik, penuh warna dan sesuai dengan usia anak kelas V SD untuk menarik perhatian siswa untuk mempertahankan minat mereka sepanjang video.
- 2) Penggunaan karakter animasi yang mudah dikenali dan dipahami siswa yang menggambarkan situasi yang berkaitan dengan hak dan kewajiban warga negara.
- 3) Visual yang sederhana, namun informatif dan mudah dipahami oleh siswa yang masih dalam proses memperkenalkan konsep abstrak.
- 4) Media pembelajaran video animasi dirancang sebagai media yang fleksibel yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

1.7.3 Narasi dan Audio

- 1) Narasi jelas, mudah dipahami dan disajikan dalam bahasa sederhana yang sesuai untuk usia dan tingkat pemahaman siswa kelas V SD.
- 2) Menambahkan efek suara dan suara karakter animasi agar dapat menciptakan suasana yang hidup dan meningkatkan pengalaman belajar.

1.7.4 Durasi Vidio

- 1) Vidio berdurasi 5-10 menit agar siswa tetap fokus tanpa rasa bosan.
- 2) Panjang setiap segmen dikontrol secara tepat sehingga informasi dapat tersampaikan secara efektif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video animasi berbasis kontekstual penting untuk meningkatkan pemahaman materi hak dan kewajiban warga negara oleh siswa kelas V SD. Metode ceramah seringkali tidak efektif karena materinya abstrak dan sulit dipahami tanpa adanya visualisasi. Animasi membantu menyajikan konsep dengan cara yang menarik dan realistis bagi siswa untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi

- 1) Siswa kelas V mempunyai akses yang mudah terhadap media video animasi sebagai sarana pembelajaran yang menarik, karena semua siswa sudah memiliki hp dan jika digunakan untuk kepentingan pembelajaran siswa diperbolehkan menggunakan hp di sekolah dengan pantauan guru yang mengajar.
- 2) Penggunaan video animasi meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Pancasila khususnya mengenai hak dan kewajiban warga negara.
- 3) Pembelajaran melalui video animasi dapat mengurangi kebosanan siswa yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan hafalan.
- 4) Video animasi dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan mandiri dalam proses pembelajaran.

1.9.2 Batasan Pengembangan

- 1) Fasilitas teknologi yang ada disekolah masih terbatas, yaitu tidak semua kelas tersedia komputer ataupun proyektor dan harus bergantian dengan kelas lain.
- 2) Keterbatasan waktu dalam memproduksi video animasi yang sesuai dengan kurikulum.

- 3) Efektifitas penggunaan media video animasi didalam kelas tergantung pada kemampuan guru.

1.10 Definisi Istilah

Dalam upaya menghindari kesalah pahaman terhadap istilah-istilah yang nantinya akan digunakan dalam penelitian pengembangan ini, maka Adapun Batasan-batasan istilah yaitu sebagai berikut.

- 1.10.1 Media pembelajaran adalah sarana untuk menyampaikan materi belajar secara menarik dan efektif.
- 1.10.2 Video animasi adalah media visual interaktif yang memadukan gambar bergerak dan suara untuk mempermudah pemahaman siswa.
- 1.10.3 Pendidikan Pancasila adalah mata pelajaran yang menanamkan nilai-nilai dasar Pancasila kepada siswa.
- 1.10.4 Hak dan kewajiban warga negara adalah materi yang mengajarkan hak individu dan kewajiban dalam kehidupan bernegara.
- 1.10.5 Pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti atau menafsirkan sesuatu.
- 1.10.6 Pengembangan media pembelajaran adalah proses pembuatan media belajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 1.10.7 Metode ceramah adalah pendekatan pembelajaran dengan penyampaian materi secara lisan oleh guru.
- 1.10.8 Minat belajar adalah ketertarikan siswa dalam mengikuti proses belajar.
- 1.10.9 Efektivitas media pembelajaran adalah sejauh mana media membantu pemahaman dan hasil belajar siswa.
- 1.10.10 *Pretest* dan *posttest* adalah alat evaluasi untuk mengukur kemampuan

siswa sebelum dan setelah pembelajaran.

- 1.10.11 Keterampilan abad ke-21 adalah kemampuan berpikir kritis, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif.
- 1.10.12 Toleransi adalah sikap menghargai perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat.
- 1.10.13 Pembelajaran interaktif adalah metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar, seperti diskusi, kerja kelompok, dan penggunaan alat bantu visual.
- 1.10.14 Nilai Kewarganegaraan adalah prinsip-prinsip yang berkaitan dengan hak dan kewajiban sebagai warga negara, termasuk sikap toleransi, kerja sama, dan rasa tanggung jawab.
- 1.10.15 Alat bantu pembelajaran adalah sumber daya tambahan yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran, seperti buku, media visual, dan teknologi.
- 1.10.16 Kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang menghubungkan materi dengan kehidupan nyata.