

## Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Digital dengan Model CTL pada Mata Pelajaran PPKn Siswa Kelas II SDN Bagi 03 Madiun

Akbar Ligna Husada ✉, Universitas PGRI Madiun

Endang Sri Maruti, Universitas PGRI Madiun

Sesaria Prima Yudhaningtyas, Universitas PGRI Madiun

✉ [akbar\\_2102101015@mhs.unipma.ac.id](mailto:akbar_2102101015@mhs.unipma.ac.id)

---

**Abstract:** *This study aims to describe the implementation of digital animated video learning media integrated with the Contextual Teaching and Learning (CTL) model in Civics Education (PPKn) for second-grade students at SDN Bagi 03 Madiun. The research employed a qualitative descriptive method with data collection techniques including observation, interviews, questionnaires, and documentation. The findings show that using animated video media within a CTL framework significantly enhances student interest, understanding, and engagement in learning Pancasila values. Despite several obstacles such as limited time, varying student abilities, and teachers' technological readiness, these were overcome with careful planning and technical support. Therefore, the combination of animated video and CTL is proven to be an effective and engaging instructional innovation for PPKn.*

**Keywords:** *Digital animation, Contextual Teaching and Learning, Civic education*

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran video animasi digital dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) pada siswa kelas II SDN Bagi 03 Madiun. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan video animasi digital berbasis CTL mampu meningkatkan minat, pemahaman, serta keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran nilai-nilai Pancasila. Siswa memberikan respon positif terhadap media yang digunakan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Hambatan seperti keterbatasan waktu, kesiapan guru dalam teknologi, dan perbedaan kemampuan siswa dapat diatasi melalui perencanaan yang matang dan pendampingan teknis. Dengan demikian, penggunaan video animasi digital dalam pembelajaran PPKn berbasis CTL merupakan inovasi yang efektif dan kontekstual.

**Kata kunci:** Video Animasi Digital, Contextual Teaching and Learning, Pendidikan Kewarganegaraan

---



## PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dalam dunia pendidikan telah membawa perubahan yang signifikan terhadap metode dan media pembelajaran, termasuk di jenjang sekolah dasar. Salah satu bentuk kemajuan tersebut adalah hadirnya media digital yang bersifat audio-visual, seperti video animasi. Media ini memiliki potensi besar dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa. Munir (2020) menyatakan bahwa media berbasis multimedia mampu mengatasi keterbatasan komunikasi verbal dan memperkuat pemahaman peserta didik melalui perpaduan antara gambar, suara, dan gerakan.

Namun demikian, pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar masih menghadapi tantangan tertentu. Materi PPKn umumnya memuat nilai-nilai dasar kehidupan berbangsa seperti keadilan, tanggung jawab, toleransi, dan persatuan, yang bersifat abstrak. Sementara itu, siswa kelas II SD berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret, sehingga mereka cenderung mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang tidak dapat dilihat atau dirasakan secara langsung. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang dapat menghubungkan materi dengan pengalaman nyata yang dekat dengan kehidupan siswa.

Salah satu pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Pendekatan ini menekankan pada proses pembelajaran yang mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Melalui CTL, siswa dilibatkan secara aktif dalam proses belajar melalui kegiatan bertanya, menemukan, berdiskusi, bekerja sama, dan merefleksi. Menurut Nurhadi (2004), model CTL menjadikan siswa sebagai pusat pembelajaran yang membangun pengetahuan mereka sendiri berdasarkan pengalaman konkret dan sosial.

Berdasarkan hasil observasi awal di SDN Bagi 03 Madiun, diketahui bahwa proses pembelajaran PPKn masih banyak didominasi oleh metode ceramah dan belum memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Akibatnya, siswa terlihat kurang termotivasi dan belum sepenuhnya memahami nilai-nilai Pancasila yang diajarkan. Dengan mempertimbangkan kondisi tersebut, penelitian ini dilakukan untuk mengkaji lebih dalam tentang implementasi media video animasi digital yang dikolaborasikan dengan pendekatan CTL dalam pembelajaran PPKn di kelas II SD.

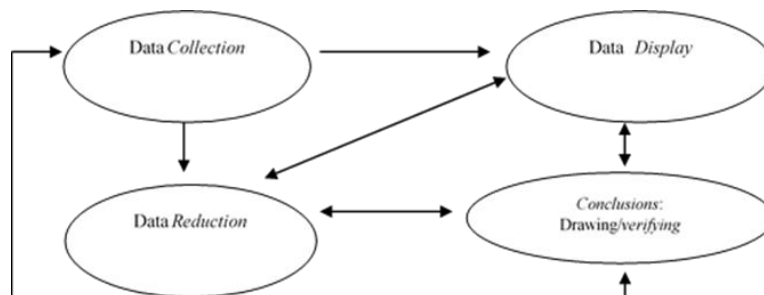
Secara khusus, penelitian ini difokuskan pada tiga aspek utama, yaitu: pertama, bagaimana proses implementasi media pembelajaran video animasi digital berbasis CTL pada mata pelajaran PPKn khususnya materi nilai-nilai Pancasila; kedua, bagaimana respons siswa terhadap penggunaan media tersebut dalam kegiatan pembelajaran; dan ketiga, apa saja hambatan yang dihadapi selama proses penerapannya serta bagaimana strategi dalam mengatasinya.

## METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menggambarkan secara sistematis proses implementasi media pembelajaran video animasi digital berbasis model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di kelas II SDN Bagi 03 Madiun. Pendekatan ini dipilih karena mampu menggambarkan fenomena pembelajaran secara alami, menyeluruh, dan mendalam sesuai konteks kelas. Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2025 dengan subjek utama yaitu guru kelas II dan 22 siswa sebagai peserta didik yang terlibat aktif dalam proses belajar mengajar.

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari data primer berupa hasil observasi, wawancara, kuisioner kepada guru, siswa, dan data sekunder berupa dokumen pembelajaran seperti RPP, media yang digunakan, serta dokumentasi kegiatan belajar. Pengumpulan data dilakukan melalui empat teknik utama, yaitu observasi langsung terhadap proses pembelajaran di kelas, wawancara semi terstruktur dengan guru dan

siswa, pengisian kuisisioner oleh siswa mengenai respon mereka terhadap pembelajaran, dan dokumentasi berupa foto dan materi pembelajaran. Peneliti bertindak sebagai instrumen utama dengan bantuan instrumen pendukung seperti pedoman observasi, panduan wawancara, dan kuisisioner tertulis.



**GAMBAR 1.** *Komponen dalam Analisis Data Model Miles dan Huberman*

Teknik analisis data yang digunakan mengacu pada model interaktif dari Miles dan Huberman (1992), yang terdiri dari empat tahap utama: pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Pengumpulan data proses mengumpulkan informasi dengan melihat fakta secara langsung di lapangan, reduksi dilakukan untuk menyaring dan memfokuskan data yang relevan, penyajian data dilakukan dalam bentuk narasi deskriptif dan tabel, sedangkan kesimpulan ditarik secara berkesinambungan selama proses analisis berlangsung. Untuk menjaga keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode, yaitu dengan membandingkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi agar informasi yang diperoleh valid dan konsisten. Melalui pendekatan ini, diharapkan hasil penelitian mampu memberikan gambaran utuh mengenai implementasi dan tantangan implementasi media video animasi digital berbasis CTL dalam pembelajaran nilai di sekolah dasar.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji implementasi media pembelajaran video animasi digital yang dikombinasikan dengan model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) pada mata pelajaran PPKn siswa kelas II SDN Bagi 03 Madiun. Fokus utamanya mencakup : proses implementasi model pembelajaran, respons siswa, serta hambatan dan strategi solusi yang muncul dalam penerapannya. Temuan disajikan berdasarkan data hasil observasi kelas, dokumentasi pembelajaran, kuesioner siswa, dan wawancara guru serta siswa.

### 1. Implementasi Media Pembelajaran Video Animasi Digital dengan Model CTL

Pelaksanaan pembelajaran berlangsung melalui tiga tahapan utama: pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam proses ini, guru menerapkan ketujuh komponen utama dari model CTL . Masing-masing komponen CTL diterapkan melalui kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan video animasi sebagai pemantik, penjelas materi, dan alat evaluasi tidak langsung.

**TABEL 1.** *Implementasi Komponen CTL dalam Pembelajaran PPKn*

<b>Komponen CTL</b>	<b>Implementasi dalam Pembelajaran PPKn</b>
Konstruktivisme	Siswa membangun makna materi dari video berdasarkan pengalaman pribadi.
Menemukan	Siswa ditugaskan mencari nilai-nilai Pancasila yang muncul dalam

<i>(Inquiry)</i>	tayangan.
Bertanya <i>(Questioning)</i>	Guru memancing pemikiran siswa melalui pertanyaan terbuka dan reflektif.
Pemodelan <i>(Modeling)</i>	Guru memberikan contoh langsung bagaimana menerapkan nilai dalam kehidupan nyata.
Masyarakat Belajar	Siswa berdiskusi dalam kelompok kecil setelah tayangan video.
Refleksi	Siswa menuliskan kesan dan pemahaman pribadi di akhir pelajaran.
Penilaian Autentik	Penilaian berdasarkan partisipasi, diskusi, tugas, dan tanggapan siswa.

Penggunaan video animasi digital mempermudah penerapan CTL karena menyajikan materi dalam bentuk yang konkret, visual, dan kontekstual, sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa. Komponen konstruktivisme terealisasi ketika siswa tidak hanya menyerap informasi, tetapi mengaitkan isi tayangan dengan kehidupan mereka—misalnya, memahami arti gotong royong dari adegan kerja sama di kelas.

Melalui *inquiry*, siswa aktif menemukan nilai-nilai Pancasila dalam video tanpa diberi tahu secara langsung. Strategi bertanya menjadi alat penting untuk mengarahkan nalar kritis siswa, seperti ketika guru bertanya, “*Kalau ada teman yang berbeda agama, bagaimana cara kita bersikap?*” Komponen refleksi dan masyarakat belajar juga mendorong siswa untuk saling berbagi pemikiran, belajar dari satu sama lain, dan memperkuat pemahaman kolektif. Ini menumbuhkan lingkungan kelas yang demokratis dan partisipatif.

## 2. Respons Siswa terhadap Media Video Animasi Digital

Hasil kuesioner terhadap 22 siswa kelas II menunjukkan respons yang dominan positif. Hal ini memperkuat bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi visual tidak hanya disukai siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran.

**TABEL 2.** *Respon Siswa terhadap Media Video Animasi Digital*

No	Pernyataan	Setuju (%)	Tidak Setuju (%)
1	Saya senang belajar PPKn dengan video animasi.	90.9	9.1
2	Video animasi membantu saya lebih memahami pelajaran.	86.4	13.6
3	Saya lebih semangat belajar saat guru menggunakan video animasi.	81.8	18.2
4	Saya ingin pembelajaran selanjutnya juga menggunakan video animasi.	95.5	4.5
5	Saya lebih mudah berdiskusi setelah menonton video.	77.3	22.7

Mayoritas siswa merasa senang (90,9%) dan terbantu secara pemahaman (86,4%) ketika pembelajaran menggunakan video animasi. Ini menunjukkan bahwa media visual berbasis cerita sangat cocok untuk mentransformasikan materi abstrak seperti nilai-nilai Pancasila menjadi lebih konkret dan dapat dimengerti. Selain itu, siswa menjadi lebih antusias dan proaktif dalam berinteraksi dengan teman dan guru.

Fakta bahwa 95,5% siswa ingin menggunakan video lagi menunjukkan bahwa media ini menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berkesan. Secara sosial, siswa juga menunjukkan peningkatan kemampuan komunikasi dan keberanian

menyampaikan pendapat, terbukti dari data bahwa 77,3% siswa merasa lebih mudah berdiskusi setelah menonton video. Ini penting karena pembelajaran PPKn bukan hanya soal kognisi, tetapi juga sikap dan nilai sosial yang harus dibentuk sejak dini.

### 3. Hambatan dan Solusi dalam Implementasi

Meskipun media dan pendekatan ini efektif, penerapannya tidak lepas dari hambatan yang muncul dalam konteks sekolah dasar, seperti keterbatasan fasilitas, variasi kemampuan siswa, dan kesiapan guru. Namun, kendala tersebut dapat diatasi dengan strategi teknis dan pedagogis yang adaptif.

**TABEL 3.** *Hambatan dan Solusi Implementasi Media Video Animasi Digital*

No	Hambatan	Solusi yang Diterapkan
1	Waktu terbatas untuk mendiskusikan seluruh isi tayangan video.	Guru menyesuaikan durasi video dan menyusun panduan diskusi ringkas.
2	Tidak semua guru menguasai teknologi digital.	Dilakukan pelatihan mandiri serta kolaborasi dengan guru TIK.
3	Perbedaan tingkat pemahaman antar siswa.	Guru melakukan pendekatan individual dan memberi penjelasan ulang.
4	Kurangnya pemanfaatan perangkat seperti LCD dan speaker.	Penggunaan alat yang dilakukan secara bergilir oleh guru pada saat pembelajaran.
5	Beberapa video terlalu cepat atau padat isinya.	Guru memilih dan memperbaiki ulang video agar sesuai dengan kemauan siswa.

Kendala terbesar bersifat teknis dan struktural. Terbatasnya waktu dan fasilitas menuntut guru untuk berkreasi dalam pengelolaan waktu dan sumber daya. Contohnya, video yang terlalu panjang disiasati dengan pengeditan ringkas dan pemberian jeda untuk diskusi. Kesiapan guru juga menjadi faktor penentu. Tidak semua guru memiliki kemampuan literasi digital yang memadai, namun melalui kolaborasi antar guru dan pelatihan singkat, hambatan ini dapat dikurangi.

Perbedaan pemahaman siswa menjadi tantangan yang lebih kompleks karena berkaitan dengan kesiapan kognitif dan latar belakang pengalaman. Namun, guru dapat memberikan pendampingan individual, menjelaskan ulang secara verbal, atau menggunakan contoh tambahan. Ini menegaskan pentingnya diferensiasi pembelajaran dalam penerapan teknologi di kelas rendah.

### PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi digital dalam pembelajaran PPKn yang dikombinasikan dengan pendekatan Contextual Teaching and Learning (CTL) memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keaktifan belajar siswa kelas II SDN Bagi 03 Madiun. Temuan ini memperkuat teori konstruktivisme yang menjadi dasar dari model CTL, yaitu bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman nyata dan konteks kehidupan mereka sendiri (Sanjaya dalam Sabroni, 2017).

Video animasi yang digunakan dalam penelitian ini memuat cerita-cerita yang mencerminkan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, seperti gotong royong, adil, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami nilai secara verbal, tetapi juga melihat aplikasinya dalam konteks sosial yang dekat dengan keseharian

mereka. Hal ini sesuai dengan pernyataan Munir dalam Media & Animasi (2020), yang menyebutkan bahwa media video animasi efektif dalam mengubah konsep abstrak menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa.

Respon siswa yang sangat positif terhadap penggunaan media ini juga sejalan dengan penelitian Nuraisyah et al. (2023), yang menunjukkan bahwa media berbasis video mampu meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa dalam memahami materi yang sulit. Dalam konteks pembelajaran PPKn, motivasi ini sangat penting karena mata pelajaran ini sering dianggap membosankan oleh siswa usia dini.

Model CTL yang diterapkan juga terbukti memperkuat peran aktif siswa dalam proses belajar. Komponen seperti "inquiry", "learning community", dan "reflection" berhasil dilaksanakan dengan baik. Guru berperan sebagai fasilitator yang merancang kegiatan eksploratif, memberikan pertanyaan pemantik, dan membimbing siswa berdiskusi serta menarik kesimpulan secara mandiri. Ini sesuai dengan temuan Muslihah & Suryaningrat (2021) bahwa CTL mendorong siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah dengan cara yang kontekstual serta bermakna.

Pembelajaran menjadi semakin efektif karena visualisasi yang diberikan oleh video animasi tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat mereka terhadap materi yang disampaikan. Sebagaimana dikemukakan oleh Daryanto dan Nursalam dalam Berliana & Aka (2018), karakteristik media video animasi yang bersifat dinamis dan interaktif dapat merangsang respon emosional dan kognitif siswa secara bersamaan.

Meskipun demikian, penelitian ini juga menemukan adanya hambatan, seperti keterbatasan perangkat multimedia di kelas dan variasi kemampuan guru dalam mengoperasikan teknologi. Hambatan ini masih sejalan dengan temuan Hanif et al. (2024) yang menyatakan bahwa tantangan utama dalam integrasi teknologi pembelajaran di sekolah dasar terletak pada kesiapan teknis dan adaptasi guru.

Secara pedagogis, pendekatan ini juga memiliki kekuatan dalam membentuk karakter siswa. Penelitian ini mendukung teori perkembangan moral Lawrence Kohlberg yang menyatakan bahwa pembelajaran nilai akan efektif jika diberikan dalam bentuk situasi sosial yang nyata dan reflektif (Ibda, 2023).

Hasil ini juga memperkuat penelitian terdahulu dari Ike Wulandari & Hera Wati (2024), yang menyebutkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran PKN di SD secara signifikan mampu meningkatkan pemahaman konsep serta minat belajar siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa integrasi media video animasi digital dalam model pembelajaran CTL tidak hanya menjawab kebutuhan pedagogis dalam menyampaikan materi PPKn yang bersifat abstrak, tetapi juga mendukung perkembangan moral, sosial, dan emosional siswa secara utuh. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pengembangan inovasi pembelajaran nilai di sekolah dasar yang tidak hanya efektif secara kognitif, tetapi juga bermakna secara afektif dan kontekstual.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa implementasi media pembelajaran video animasi digital berbasis model *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam mata pelajaran PPKn siswa kelas II SDN Bagi 03 Madiun memberikan dampak yang positif dan signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Media video animasi terbukti efektif dalam menyajikan materi nilai-nilai Pancasila secara konkret, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa usia dini. Melalui pendekatan CTL, siswa tidak hanya menghafal nilai, tetapi belajar mengaitkannya dengan pengalaman pribadi, berdiskusi secara aktif, dan merefleksikan sikap serta perilaku mereka dalam kehidupan sehari-hari. Ketujuh komponen utama dalam model CTL dapat diterapkan secara menyeluruh melalui aktivitas yang memadukan tayangan video, diskusi kelompok, dan kegiatan reflektif.

Respons siswa yang sangat positif menunjukkan bahwa media ini mampu meningkatkan motivasi belajar, pemahaman materi, serta keberanian siswa dalam mengemukakan pendapat. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan waktu, perangkat, dan kesiapan guru dalam mengoperasikan teknologi, hambatan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, kolaborasi antar guru, serta pengelolaan sarana secara bergilir.

Dengan demikian, video animasi digital yang dikombinasikan dengan pendekatan CTL layak dijadikan sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran PPKn, khususnya dalam menanamkan nilai-nilai karakter pada siswa sekolah dasar secara kontekstual, menyenangkan, dan bermakna.

## DAFTAR PUSTAKA

1. Afwan, M., Nugroho, T. A., & Setyawan, I. B. (2020). Inovasi pendidikan di era digital. *Jurnal Pendidikan Digital*, 5(1), 22–34.
2. Berliana, T., & Aka, L. H. (2018). Penggunaan video animasi dalam pembelajaran nilai karakter. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dasar*, 3(2), 41–49.
3. Hanif, M., Rohman, A., & Harahap, S. R. (2024). Kendala dan solusi penggunaan teknologi pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 8(1), 55–66.
4. Ibda, H. (2023). Pendidikan nilai dalam perspektif perkembangan moral. *Jurnal Kajian Nilai dan Karakter*, 12(3), 76–89.
5. Muslihah, N., & Suryaningrat, A. (2021). Efektivitas model CTL dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Karakter*, 10(2), 25–35.
6. Munir. (2020). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
7. Nuraisyah, N., Zubaidah, R., & Maulidya, S. (2023). Pengaruh media video terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 14–23.
8. Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1992). *Qualitative Data Analysis: A Sourcebook of New Methods* (2nd ed.).
9. Shopuro, D., & Sukasih, S. (2023). Pengembangan video animasi digital berbasis nilai Pancasila. *Cakrawala Pendidikan*, 42(2), 101–115.
10. Wulandari, I., & Wati, H. (2024). Video animasi dalam pembelajaran PPKn: Studi pada sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pembelajaran PPKn*, 11(1), 55–70.
11. Munir. (2020). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
12. Nurhadi. (2004). *Contextual Teaching and Learning (CTL) dan Penerapannya dalam KBK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.