

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Tinjauan Tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

2.1.1 Pengertian Pendidikan Kewarganegaraan

Pendidikan kewarganegaraan pada dasarnya merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pada semua jenjang Pendidikan, mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA) dan sampai perguruan tinggi. Hal ini dijelaskan juga dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37, sebagai berikut:

Kurikulum pendidikan dasar maupun menengah wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa, (d) matematika, (e) ilmu pengetahuan alam, (f) ilmu pengetahuan sosial, (g) seni dan budaya, (h) pendidikan jasmani dan olah raga, (i) keterampilan kejuruan, (j) muatan lokal. Kurikulum pendidikan tinggi wajib memuat (a) pendidikan agama, (b) pendidikan kewarganegaraan, (c) bahasa.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat dikatakan bahwa Pendidikan kewarganegaraan wajib dipelajari oleh setiap warganegara, hal ini karena salah satu tujuan Pendidikan kewarganegaraan untuk membentuk kepribadian atau karakter warganegara. Selain itu, pendidikan kewarganegaraan berguna untuk membekali warganegara pengetahuan mengenai hak dan kewajiban guna mendukung peran aktif warga negara dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di masa yang akan datang. Kemudian berkaitan dengan hal itu Cogan (dalam Nurmalina & Syaifullah, 2008) mengatakan: “Pendidikan Kewarganegaraan atau *civic education* adalah mata pelajaran dasar yang dirancang untuk mempersiapkan para warga negara muda untuk mendorong peran aktif mereka di masyarakat setelah mereka dewasa.

Sedangkan, menurut Zomroni (dalam Hamidi dan Lutfi, 2010, hlm.77) mengungkapkan bahwa Pendidikan kewarganegaraan ialah edukasi berbasis demokrasi yang memiliki tujuan dalam pengembangan pemikiran kritis dan tindakan demokratis pada warga negara melalui suatu kegiatan dalam rangka penanaman

karakter dan implementasi demokrasi ialah semacam jaminan hak-haknya. dalam bentuk kehidupan bermasyarakat, hak bermasyarakat.

Pendapat lain mengenai Pendidikan kewarganegaraan menurut Somantri (dalam Winarno, 2013, hlm. 7) mata pelajaran PKn adalah program pendidikan yang berintikan demokrasi politik yang diperluas dengan sumber-sumber pengetahuan lainnya, pengaruh-pengaruh positif dari pendidikan sekolah, masyarakat dan orang tua, yang kesemuanya itu di proses guna melatih para siswa berpikir kritis, analitis bersikap dan bertindak demokratis dalam mempersiapkan hidup yang demokratis yang berdasar Pancasila dan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945. Melalui Pendidikan kewarganegaraan, warganegara diharapkan mampu memahami, menganalisis, dan menjawab masalah-masalah yang dihadapi oleh masyarakat, bangsa dan negara berlandaskan tujuan dan cita-cita nasional yaitu Pancasila dan UUD 1945.

Kemudian menurut Winataputra (dalam Winarno & Wijianto, 2010, hal. 5) dijelaskan “sebagai *citizenship education* yang secara substantive dan pedagogis di desain untuk mengembangkan warganegara yang cerdas dan baik untuk seluruh jaur dan proses pendidikan”. Dalam kaitan ini Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia memiliki lima status, yaitu:

1. Pertama, sebagai mata pelajaran di sekolah.
2. Kedua, sebagai mata kuliah di perguruan tinggi.
3. Ketiga, sebagai salah satu cabang pendidikan disiplin ilmu pengetahuan sosial dalam kerangka program pendidikan guru.
4. Keempat, sebagai program pendidikan politik yang dikemas dalam bentuk Penataran Pedoman Penghayatan dan Pengamalan Pancasila (Penataran P4) atau sejenisnya yang pernah dikelola oleh Pemerintah sebagai suatu crash program.
5. Kelima, sebagai kerangka konseptual dalam bentuk pemikiran individual dan kelompok pakar terkait, yang dikembangkan sebagai landasan dan kerangka berpikir mengenai pendidikan kewarganegaraan dalam status pertama, kedua, ketiga, dan keempat. (Telaumbanua, 2019, hlm. 16).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan kewarganegaraan dapat membantu siswa untuk memahami hak dan kewajiban mereka sebagai warganegara dan menjalankan hak dan kewajibannya dalam kehidupan bermasyarakat yang berlandaskan kepada nilai-nilai pancasila dan undang-undang dasar tahun 1945 agar dapat hidup berdampingan dengan harmonis dan menjadikan setiap warga negaranya menjadi warga negara yang baik (*to be good citizenship*).

2.1.2 Tujuan, Fungsi dan Manfaat Pendidikan Kewarganegaraan

Secara umum menurut Maftuh dan Sapriya (dalam Magdalena dkk., 2020, hlm. 422) mengungkapkan bahwa:

Tujuan negara mengembangkan Pendidikan Kewarganegaraan agar setiap warga negara menjadi warga negara yang baik (*to be good citizenship*), yakni warga negara yang memiliki kecerdasan baik intelektual, emosional, sosial maupun spiritual, memiliki rasa bangga dan tanggung jawab dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan kewarganegaraan adalah agar siswa lebih berpikir secara kritis, berpartisipasi aktif dan berkembang secara positif dan memiliki sikap tanggung jawab yang tinggi .

Kemudian menurut pusat kurikulum yang dikutip oleh Sunarso Pendidikan kewarganegaraan bertujuan untuk menyediakan kemampuan sebagai berikut:

1. Pikirkan secara kritis, rasional dan kreatif tentang masalah kewarganegaraan.
2. Berkualitas tinggi, berpartisipasi secara bertanggung jawab, dan bertindak bijak dalam kegiatan kemasyarakatan, nasional, dan kenegaraan.
3. Berkembang secara positif dan demokratis, membentuk diri Anda dengan karakter bangsa Indonesia, dan memungkinkan mereka untuk hidup bersama negara lain.
4. Menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk berinteraksi langsung atau tidak langsung dengan negara lain di dunia (Sunarso, 2020, hlm. 7).

Dari tujuan PKn tersebut, maka Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan dalam membentuk warga negara yang mencangkup berbagai komponen mulai dari pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*) yang dibagi dalam keterampilan intelektual, keterampilan partisipasi. Kemudian tujuan selanjutnya komponen karakter kewarganegaraan (*civic disposition*). Komponen tujuan PKn tersebut termuat dalam tujuan Pendidikan Kewarganegaraan pada Kurikulum 2006.

Sedangkan menurut Mubarakah (dalam Magdalena dkk., 2020, hlm. 424) Fungsi pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah:

1. Membantu generasi muda memperoleh pemahaman cita-cita nasional atau tujuan negara
2. Dapat mengambil keputusan-keputusan yang bertanggung jawab dalam menyelesaikan masalah pribadi, masyarakat dan negara
3. Dapat mengapresikan cita-cita nasional dan dapat membuat keputusan keputusan yang cerdas
4. Wahana untuk membentuk warga negara yang cerdas, terampil dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia dengan merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai dengan amanat Pancasila dan UUD NKRI 1945.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan berfungsi sebagai wahana untuk membentuk warga negara yang baik (*to be good citizenship*) paham akan hak dan kewajiban sebagai warganegara, cerdas, terampil, dan berkarakter yang setia kepada bangsa dan negara Indonesia yang merefleksikan dirinya dalam kebiasaan berpikir dan bertindak sesuai Pancasila dan UUD 1945.

Adapun manfaat dari pembelajaran pendidikan kewarganegaran dari sekolah dasar hingga tingkat perguruan tinggi yang disebutkan oleh Rahayu (2017, hlm. 4–7) adalah untuk menanamkan nilai-nilai luhur Pancasila, membantu memahami arti sebenarnya dari Pancasila, membantu individu untuk mencitai negara Indonesia, agar individu dapat berperilaku sesuai dengan nilai-nilai dari butir-butir Pancasila, individu

dapat mengamalkan Pancasila disegala situasi, pedoman menjadi warga negara yang baik, memahami ideologi bangsa Indonesia, membangun karakter warga negara yang bermartabat dan untuk mewujudkan kehidupan bermoral dalam kehidupan

2.1.3 Ruang Lingkup Pendidikan Kewarganegaraan

Menurut Damri dan Eka Putra ruang lingkup dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

1. Persatuan dan kesatuan bangsa, meliputi hidup rukun dalam perbedaan, cinta lingkungan, kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, sumpah pemuda, keutuhan NKRI, partisipasi dalam bela negara, sikap positif terhadap NKRI.
2. Norma, hukum, dan peraturan, meliputi tertib dalam kehidupan keluarga, sekolah, masyarakat, pertuan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional.
3. Hak asasi manusia, meliputi hak dan kewajiban anak, hak dan kewajiban anggota masyarakat, instrument nasional dan instrument Ham, pengembangan, penghormatan dan perlindungan HAM.
4. Kebutuhan warga negara, meliputi: gotong royong, harga diri sebagai masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, dan persamaan kedudukan warga negara.
5. Konstitusi negara, meliputi proklamasi kemerdekaan dan konstitsi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, dan hubungan dasar negeri dengan konstitusi.
6. Kekuasaan dan politik, meliputi: pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, pemerintahan pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya poolitik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, dan pers dalam masyarakat demokrasi.

7. Pancasila, meliputi kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai Pancasila dalam kehidupan sehari-hari, Pancasila sebagai ideologi terbuka.
8. Globalisasi, meliputi globalisasi di lingkungannya, politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi (Damri & Eka Putra, 2020, hlm. 3–4).

2.2 Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi dalam proses belajar mengajar serta untuk menarik perhatian dan minat siswa (Noor, 2021, hal. 4). Sasaran penggunaan media adalah agar siswa mampu menciptakan sesuatu yang baru dan mampu memanfaatkan sesuatu yang telah ada untuk dipergunakan dengan bentuk dan variasi lain yang berguna dalam kehidupannya, sehingga mereka dengan mudah mengerti dan memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Jadi, media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan-pesan pelajaran dari sumber belajar yang disampaikan oleh guru kepada siswa agar proses pembelajaran berjalan dengan lebih efektif dan efisien. Gerlach dan Ely dalam buku *Media Komunikasi Pembelajaran* (Sanjaya, 2012) memandang bahwa media pembelajaran bukan berupa alat dan bahan saja, namun seluruh hal yang memungkinkan membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan. Dijelaskan juga oleh Wina Sanjaya bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti lingkungan, alat, serta segala bentuk pelaksanaan kegiatan yang dikondisikan untuk memudahkan siswa dalam menambah pengetahuan, mengubah sikap dan perilaku atau memberikan keterampilan kepada mereka yang menanamkannya. Dapat disimpulkan bahwa

media pembelajaran adalah segala sesuatu sebagai penyampai informasi yang berhubungan dengan pembelajaran atau materi pelajaran.

2.2.2 Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajar dalam proses belajar yaitu untuk memperlancar interaksi antara guru dan siswa. Sehingga proses pembelajaran akan terlaksana dengan efektif dan efisien. Akan tetapi secara khusus terdapat beberapa manfaat media pembelajaran. Menurut Kemp dan Dayton dalam (Falahudin, 2014, hlm. 14–16) mengidentifikasi manfaat media dalam proses pembelajaran, yaitu:

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan Setiap siswa terkadang mempunyai penafsiran yang berbeda terhadap konsep materi pelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang beragam dapat dihindari sehingga dapat konsep materi yang disampaikan kepada siswa akan di tafsirkan secara seragam.
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik Media pembelajaran dapat menampilkan berbagai informasi secara alami atau manipulasi melalui suara, gambar, gerakan maupun warna. Sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang dilaksanakan menjadi lebih hidup, tidak membosankan dan tidak monoton.
3. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif Media pembelajaran yang dipilih dan dirancang secara baik, akan membantu guru dan siswa melakukan komunikasi secara aktif selama proses pembelajaran berlangsung.
4. Meningkatkan kualitas hasil belajar pembelajar. Penggunaan media tidak hanya membuat proses belajar lebih efisien, namun dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran dengan lebih mendalam dan utuh.

Media pembelajaran berperan sangat penting dalam pelaksanaan pembelajaran karena dengan adanya media pembelajaran guru dapat menyampaikan materi dengan lebih bermakna kepada siswa. Dengan penggunaan media pembelajaran guru tidak hanya menyampaikan materi dengan ceramah berupa kata-kata akan tetapi dapat membawa para siswa untuk dapat memahami secara nyata

materi yang di sampaikan. Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Wina Sanjaya (dalam Nurrita, 2018, hal. 176) mengemukakan bahwa terdapat beberapa fungsi penggunaan media pembelajaran diantaranya yaitu:

1. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah proses komunikasi antara pengirim pesan dan penerima pesan. Hal ini untuk memastikan bahwa tidak ada kesulitan dalam mengkomunikasikan kata-kata dan tidak ada kesalahpahaman saat mengkomunikasikan pesan.

2. Fungsi motivasi

Media pembelajaran yang digunakan dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran tidak hanya mengandung unsur seni, tetapi juga memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran dan meningkatkan semangat belajar siswa.

3. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar dapat membuat pembelajaran lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya untuk menambah informasi tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan para siswa dalam menganalisis dan mencipta.

4. Fungsi penyamaan persepsi

Penggunaan media pembelajaran dapat menyamakan persepsi yang diterima setiap siswa sehingga siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang telah di sampaikan.

5. Fungsi individualitas

Penggunaan media pembelajaran dapat melayani setiap individu siswa dengan latar belakang yang berbeda, baik itu gaya belajar, minat belajar, pengalaman maupun kemampuan.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa fungsi penggunaan media dalam pembelajaran ialah untuk mempermudah proses penyampaian materi yang diberikan oleh guru kepada siswa. Sehingga materi pembelajaran dapat lebih mudah

dimengerti dan lebih menarik. Maka, akan meningkatnya semangat belajar siswa dan akan sangat berpengaruh kepada hasil belajar.

2.2.3 Jenis Jenis Media Pembelajaran

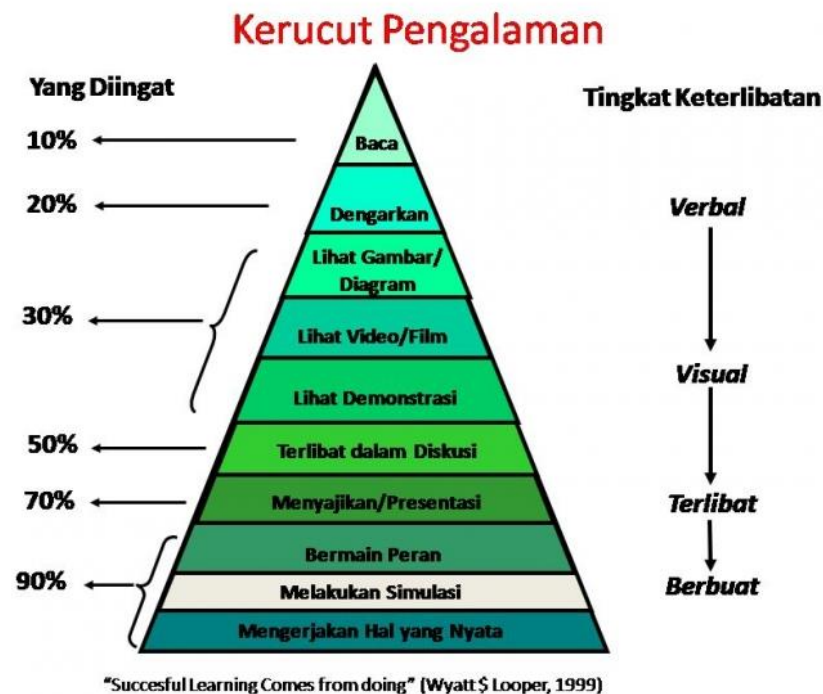
Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak hal seperti perkembangan teknologi, ilmu cetak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Salah satu hal yang berkembang dari media adalah munculnya keberagaman jenis dan format media seperti modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Media pembelajaran sebuah inovasi yang saat ini menjadi suatu kebutuhan pendidik dalam proses belajar mengajar. Berdasarkan hal tersebut akhirnya dilakukanlah pengelompokan yang didasarkan kesamaan ciri atau karakteristik dari media. Menurut Gunawan (2016). Media pembelajaran berdasarkan jenisnya dapat pula dikelompokkan sebagai berikut: 1) Media asli hidup, seperti: aquarium dengan ikan dan tumbuhannya, dan terrarium dengan hewan darat dan 27 tumbuhannya, 2) Media asli mati, misalnya: herbarium, awetan dalam botol, bioplastik dan diorama. 3) Media asli benda tak hidup, contoh: berbagai jenis batuan, kereta api, pesawat terbang, dan mobil.

Selain itu, menurut Nana Sudjana (1991), jenis media terbagi 4 yaitu: (1). Media grafis atau media dua dimensi seperti foto, kartun, bagan, komik, dan lain-lain. (2). Media tiga dimensi, yaitu dalam bentuk model, solid model, model penampang, mock up, diorama, dll. (3). Media proyeksi seperti slide, film, OHP. (4). Penggunaan dan pemanfaatan lingkungan sebagai media pembelajaran. Dari berbagai jenis media pembelajaran yang ada, siswa cenderung lebih menyukai media pembelajaran yang berbentuk audiovisual seperti film, video dokumenter karena lebih meningkatkan semangat motivasi siswa untuk belajar dan tidak cenderung membosankan.

2.2.4 Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Proses pembelajaran belajar ialah usaha yang dilakukan oleh guru terhadap siswa. Sedangkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku melalui pengalaman belajar bagi siswa maupun guru.

Landasan penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar merujuk pada pemikiran Edgar Dale tentang Kerucut Pengalaman. Kerucut pengalaman adalah usaha awal untuk membuktikan tentang keterkaitannya teori belajar dengan komunikasi audio visual semakin keatas semakin abstrak. Kerucut pengalaman dari Edgar Dale menyatukan teori belajar yang dikemukakan oleh John Dewey dengan pikiran-pikiran psikologi



Menurut Dale (dalam Sultan & Tirtayasa, 2019, hlm. 592) dalam kerucut pengalaman mengatakan bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin keatas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar” berdasarkan gambar diatas bahwa dengan cara membaca bisa mengingat 10%, dengan cara mendengar 20%, dengan cara melihat (visual) bisa mengingat 30%,

dengan cara audiovisual bisa mengingat 50%, dengan cara menulis dan mengatakan bisa mengingat 70%, dan dengan cara melakukan sesuatu (pengalaman) atau bermain peran bisa mengingat 90%. Sehingga dapat dikatakan bahwa semakin kebawah semakin besar pula tingkat pengalaman yang diperoleh yang akan menjadikan semakin besar pula tingkat pemahaman siswa. Maka dalam penelitian ini menggunakan media audio visual yaitu dengan menggunakan video animasi agar siswa mendapatkan pengalaman belajar sehingga siswa siswa dapat lebih mudah menyerap materi yang diberikan.

2.3 Video Animasi

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menciptakan pengaruh terhadap proses pembelajaran di sekolah. Di mana dengan berkembangnya teknologi proses pembelajaran dilaksanakan dengan memanfaatkan teknologi. Dalam prosesnya teknologi digunakan sebagai alat untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran adalah terciptanya video animasi yang digunakan sebagai media pembelajaran.

Video adalah merupakan teknologi yang berfungsi untuk menangkap, merekam, memproses, mentranmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video merupakan gambaran suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan audio. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep, menajarkan pengetahuan, menyingkat atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi hasil belajar (Purnama, 2013, hlm. 87). Penggunaan media video pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media audio visual seperti halnya video dan multimedia dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari informasi dan pengetahuan tentang suatu proses atau prosedur.

Animasi berasal dari bahasa latin yaitu “anima” yang berarti jiwa, hidup, semangat. Sedangkan karakter adalah orang, hewan maupun objek nyata lainnya yang dituangkan dalam bentuk gambar 2D maupun 3D. Berdasarkan arti harfiah, Animasi adalah menghidupkan yaitu usaha untuk menggerakkan sesuatu yang tidak

bisa bergerak sendiri (Munir, 2012). Animasi dalam pendidikan memberikan berbagai keuntungan bagi guru dan siswa. Bagi siswa, animasi dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman terhadap suatu bidang ilmu tertentu. Bagi pihak pendidik, animasi dapat mempermudah proses pembelajaran dan pengajaran dalam penyampaian materi kepada siswa.

Video animasi adalah alat bantu pembelajaran berupa serangkaian gambar bergerak dan tampak seperti hidup yang menarik perhatian seseorang sehingga dapat berimajinasi lebih tinggi terhadap gambar hidup tersebut (Yahya dkk., 2015, hlm. 2). Selain itu, video animasi juga dapat diartikan sebagai gambar yang bergerak dengan kecepatan tertentu seolah-olah menjadi hidup sehingga dapat menarik perhatian siswa dalam proses belajar (Zakiaturrahmi, 2023, hlm. 9). Video animasi juga dapat didefinisikan sebagai media yang memiliki unsur lengkap yaitu media audio dan visual yang ditunjukkan menarik perhatian siswa, objek yang ditampilkan dapat detail dan membantu siswa dalam memahami penjelasan yang rumit (Suci, 2022, hlm. 32). Penggunaan video animasi sebagai media pembelajaran harus mampu memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Video animasi pembelajaran yang diterapkan harus mampu melibatkan mental siswa dalam proses belajar. Siswa yang terlibat secara intensif dengan media video dan materi pelajaran yang ada didalamnya akan belajar lebih mudah dan mampu mencapai kompetensi yang diinginkan.

Media animasi adalah media yang proses penyampaiannya disajikan dalam bentuk video, atau gambar yang dapat bergerak dengan pengendalian yang dilakukan oleh komputer. Penonton tidak hanya menonton namun juga dengan adanya audio yang dapat didengar, sekaligus efek grafik yang di timbulkan untuk menarik respon yang aktif dalam penyajiannya. Secara kompleks, media animasi dapat di tarik kesimpulan dengan alat perantara yang diciptakan dengan mudah melalui komputer menggunakan unsur audio, gambar, teks untuk menyampaikan pesan secara menarik (Sugandi, 2004, hlm. 9)

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa video animasi merupakan bentuk visual atau gambar yang bergerak dengan

kecepatan tertentu yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari.

2.3.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi

Terdapat beberapa fungsi dari video animasi dalam proses pembelajaran diantaranya yaitu: 1) Media presentasi. Video animasi digunakan sebagai media presentasi untuk menarik perhatian siswa. 2) Media pelengkap. Video animasi digunakan sebagai pelengkap, di mana dibuat untuk melengkapi suatu materi atau kajian tertentu. 3) Media bantu. Video animasi digunakan sebagai media bantu untuk mempermudah pemahaman informasi dari materi yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Selain itu, video animasi memiliki beberapa manfaat diantaranya yakni:

- a. video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain.
- b. video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- c. Di samping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya. Misalnya, film kesehatan yang menyajikan proses berjangkitnya penyakit diare atau eltor dapat membuat siswa sadar terhadap pentingnya kebersihan makanan dan lingkungan.
- d. video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa. Bahkan, film dan video, seperti slogan yang sering didengar, dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- e. video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- f. video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kelompok kecil, kelompok yang heterogen maupun perorangan.

- g. Dengan kemampuan dan teknik pengambilan frame demi frame, film yang dalam kecepatan normal memakan waktu satu minggu dapat ditampilkan dalam satu atau dua menit. (Arsyad, 2015, hlm. 50–51)

2.4 *Civic Knowledge*

2.4.1 Tinjauan Tentang *Civic Knowledge*

Hal ini sejalan dengan konsep Pendidikan kewarganegaraan yang dijabarkan oleh *Centre for Civic Education* pada tahun 1999 dalam *National Standard for Civics and Government* ialah pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*), keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) dan sikap kewarganegaraan (*civic disposition*) (Branson, 1999, hlm. 8–25).

Menurut Depdiknas (dalam Zulkifli dkk., 2020, hlm. 22–23) terdapat klasifikasi dimensi dalam mata pelajaran Pendidikan kewarganegaraan. Pertama, dimensi pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) mencakup bidang politik, hukum dan moral. Secara lebih terperinci, materi pengetahuan kewarganegaraan meliputi pengetahuan tentang prinsip-prinsip dan proses demokrasi, pemerintahan dan non pemerintahan, identitas nasional, pemerintah berdasarkan hukum (*rule of law*) dan peradilan bebas yang tidak memihak, konstitusi, sejarah nasional, hak dan tanggungjawab waeganegara, hak asasi manusia, hak sipil, dan hak politik.

Kedua, dimensi keterampilan kewarganegaraan (*civic skill*) meliputi keterampilan partisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Contohnya: berperan serta aktif mewujudkan masyarakat madani, keterampilan mempengaruhi dan memonitori jalannya pemerintahan dan proses pengambilan keputusan politik, keterampilan memecahkan masalah sosial, keterampilan mengadakan koalisi, kerjasama, dan mengelola konflik. Ketiga, nilai nilai kewarganegaraan (*civic values*) mencakup percaya diri, komitmen, penguasaan atas nilai religious, norma dan moral luhur, nilai keadilan, demokrasi, toeransi, kebebasan individual, kebebasan berbicara, kebebasan pers, kebebasan berserikat dan berkumpul, dan perlindungan terhadap minoritas.

Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) berkaitan dengan kandungan atau isi apa saja yang seharusnya diketahui oleh warga negara. *Civic knowledge* berkenaan dengan apa yang perlu diketahui dan dipahami secara layak oleh warga negara. Aspek ini berkaitan dengan berbagai teori politik, hukum dan moral (Winarno, 2013, hlm. 108). Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga Negara. Kaitannya dengan siswa yaitu untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berlandaskan pada pengetahuan yang ia miliki.

Kemudian, isi *civic knowledge* Pendidikan kewarganegaraan di Indonesia diwujudkan dengan lima pertanyaan adalah:

- a. Apa kehidupan kewarganegaraan, politik, dan pemerintahan?
- b. Apa dasar-dasar sistem politik Indonesia?
- c. Bagaimana pemerintahan yang dibentuk oleh UUD 1945 mengejawantahkan tujuan-tujuan, nilai-nilai, dan prinsip-prinsip demokrasi Indonesia?
- d. Bagaimana hubungan Indonesia dengan negara lain dan posisinya mengenai masalah-masalah internasional?
- e. Apa peran warga negara dalam demokrasi Indonesia?

Pertanyaan tersebut dapat dijawab pertama, apa kehidupan kewarganegaraan, politik, dan pemerintahan? Jawabannya adalah membantu warganegara melakukan pertimbangan-pertimbangan yang matang mengenai akibat kehidupan warganegara, politik, dan pemerintahan. Juga tujuan-tujuan pemerintahan; karakter-karakter utama pemerintahan terbatas dan tidak terbatas; hakikat dan tujuan konstitusi; dan cara-cara alternative mengorganisasikan pemerintahan konstitusional.

Kedua, mencakup pemahaman mengenai dasar sejarah filsafat dari sistem politik Indonesia; karakter-karakter khas masyarakat dan kultur Indonesia yang dikenal sebagai sepuluh pilar demokrasi. Kesepuluh pilar demokrasi berdasarkan UUD 1945 yaitu; demokrasi berdasarkan Ketuhanan Yang Maha Esa, demokrasi dengan kecerdasan, demokrasi yang berkedaulatan rakyat, demokrasi dengan rule

of law, demokrasi dengan pemisahan kekuasaan dan sistem saling mengawasi dan mengimbangi, demokrasi dengan hak asasi manusia, demokrasi dengan pengadilan yang bebas, demokrasi dengan otonomi daerah, demokarasi dengan kemakmuran, dan demokrasi yang berkeadilan sosial.

Ketiga, membantu warga negara memahami dan mengevaluasi pemerintahan yang didirikan terbatas, serta penyebaran dan pembagian kekuasaan yang dilakukan. Warganegara yang mmahami dasar-dasar justifikasi sistem pembatasan, penyebaran, dan pembagian kekuasaan serta maksudnya ini, lebih mampu menjaga pemerintahanmereka baik di tingkat local, daerah, maupun nasional bertanggung jawab dan memastikan bahwa hak-hak individu dilindungi.

Keempat, Indonesia adalah bagian dari dunia yang semakin mengecil karena perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Untuk mengukur peran Indonesia di dunia saat ini dan kearah mana kebijakan luar negeri harus dilakukan, warga negara perlu memahami elemen-elemen penting hubungan internnasional dan masalah-masalah dunia yang mempengaruhi kehidupan keamanan dan kesejahteraan mereka. Warga negara juga perlu mamahami ssecara lebih baik peran organisasi pemerintah maupun non pemerintah.

Kelima, warga negara dalam demokrasi konstitusional berarti setiap warganegara merupakan anggota yang setara dari suatu komunitas otonom dan memiliki hak-hak fundamental dan tanggung jawab. Warganegara hendaknya memahami bahwa melalui keterlibatan mereka dalam kehidupan politik dan civil society, mereka dapat membantu meningkatkan kualitas hidup di lingkungan sekitar mereka, masyarakat, dan seuruh bangsa.

Kemudian berdasarkan permendiknas No. 22 Tahun 2006, secara tersirat pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) terjabar ke dalam dan mencakup pengetahuan mmengenai 8 ruang lingkup kajian, yaitu persatuan dan kesatuan bangsa; Norma, Hukum, dan Peraturan; Hak Asasi Manusia; Kebutuhan Warganegara; Konstitusi Negara; Kekuasaan dan Politik; Pancasila; dan Globalisasi. Maka, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) merupakan salah satu dimensi dalam Pendidikan kewarganegaraan yang

memiliki peranan sangat penting dalam pelajaran Pendidikan kewarganegaraan agar pengetahuan tersebut diketahui dan digunakan oleh pelajar untuk menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab dalam kehidupan.

Penting bagi guru PKn untuk memahami bagaimana menentukan dan mendesain model pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan dan wawasan kewarganegaraan (*civic knowledge*). Dengan kata lain bagaimana merancang pendekatan, media, strategi, metode, maupun teknik yang dapat mengembangkan ranah kognitif siswa. Media pembelajaran PPKn harus disesuaikan dengan tujuan mata pelajaran PKn, yaitu siswa mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif; berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas; berkembang secara positif dan demokratis dan mampu berinteraksi dalam hubungan antar warga.

2.4.2 Tingkatan Pemahaman

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang mempunyai ikatan dengan pemahaman, menurut Taxonomi Bloom (dalam Gunawan & Palupi, 2013, hlm. 100) ranah kognitif mempunyai enam tingkatan yaitu:

- 1) Pengetahuan (*knowledge*), tingkatan terendah dari ranah kognitif. Menekankan pada proses mental dalam mengingat serta menyampaikan kembali informasi yang sudah siswa peroleh secara tepat sesuai dengan apa yang sudah mereka peroleh. Data yang diartikan berkaitan dengan simbol-simbol, terminology serta peristilah-istilahan, fakta-kenyataan, keahlian serta prinsip-prinsip
- 2) Pemahaman (*comprehension*), berisikan keahlian untuk memaknai dengan tepa tepa yang sudah dipelajari tanpa wajib menerapkannya.
- 3) Penerapan (*application*), pada tingkatan ini seorang mempunyai kemampuan untuk mempraktikan gagasan, prosedur, tata cara, Uranus, teori sesuai dengan suasana konkrit.
- 4) Analisis (*analysis*), seseorang akan sanggup menganalisis daya yang masuk serta membagi-bagi ataupun menstrukturkan data kedalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola ataupun hubungannya,

serta sanggup mengidentifikasi ataupun membedakan aspek pemicu dan akibat dari keadaan yang rumit.

- 5) Sintesis (*synthesis*), ditinggalkan ini siswa akan mampu menerangkan struktur ataupun pola dari suatu keadaan yang tidak nampak, serta sanggup mengidentifikasi informasi untuk memecahkan permasalahan.
- 6) Penilaian (*Evaluation*), kemampuan untuk memberikan penyelesaian, gagasan. Metodologi dengan memakai kriteria yang sesuai ataupun standar yang terdapat buat membenarkan nilai daya guna ataupun khasiatnya.

2.5 Penelitian Terdahulu

Terdapat beberapa rujukan hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan judul penerapan media video animasi yang dijadikan sebagai dasar penguat penelitian. Beberapa penelitian tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siti Rahmi Nurul Suci (2022) memiliki judul penelitian Pemanfaatan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Menulis Eksposisi Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2019/2020. Adapun hasil dari penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Bahwa pemakaian media berupa video animasi pada siswa kelas 10 MIPA 3 tahun pelajaran 2019/2020 SMA Negeri 5 Tangerang Selatan sangat bermanfaat pada pembelajaran.
 - b. Hal ini ditunjukkan dengan nilai rata-rata tes yang menggunakan media video animasi yaitu 79,21. Nilai tersebut lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata tes yang tidak menggunakan media video animasi yaitu 70,68.
 - c. Pada tes yang menggunakan media video animasi juga tidak ditemukan siswa yang berada pada kategori kurang baik. Berbeda dengan yang tidak menggunakan media video animasi terdapat dua siswa yang termasuk kategori kurang baik.

2. Walangandi dan Pratama (2018) memiliki judul penelitian Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media Video Animasi 2D. Adapun hasil penelitian ini sebagai berikut:
 - a. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan media video animasi 2D dapat meningkatkan pemahaman belajar siswa Karena dengan media video animasi 2D segala informasi, proses, dan konsep-konsep pembelajaran yang rumit, sebelumnya belum dipahami oleh siswa, dapat dihadirkan melalui media video animasi 2D, sehingga siswa dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar.
 - b. Hal ini ditunjukkan oleh hasil belajar siswa. Pada siklus I sebanyak 11 siswa yang tidak tuntas dengan persentase 52 % dan 10 siswa yang tuntas dengan persentase 48%, pada siklus II yang tidak tuntas sebanyak 4 siswa dengan persentase 19% dan yang tuntas sebanyak 17 siswa dengan persentase 81%. Pemahaman belajar siswa pada siklus II sudah mencapai indikator kinerja yang diharapkan, yaitu pada pembelajaran IPS menggunakan media video animasi 2D memperoleh nilai lebih dari KKM (75) dengan persentase kelulusan melebihi 80% dari total keseluruhan siswa. Dengan demikian hipotesis pada penelitian ini dapat diterima.