

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam meningkatkan sumber daya manusia. Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat, Pendidikan harus dikembangkan secara terus menerus sesuai dengan kemajuan zaman. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”. Untuk mengembangkan potensi yang ada dalam diri setiap individu pendidikan dapat menjadi salah satu wadah yang sangat tepat. Karena tanpa adanya pendidikan, seseorang tidak akan dapat mencapai taraf kehidupan yang lebih baik.

Tujuan dan fungsi pendidikan nasional, yang terdapat dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2008 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 yang menyatakan bahwa: “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi siswa yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Penyelenggaraan pendidikan disekolah selalu melibatkan guru sebagai pendidik dan sebagai fasilitator pembelajaran sehingga sudah seharusnya guru harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dengan merancang strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan dengan materi pembelajaran. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, multimedia

dapat menjadi salah satu pilihan guru dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, dan video dengan menggunakan komputer.

Sejalan dengan pendidikan dan pembelajaran, Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari disekolah dasar. Pendidikan kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kesadaran, pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab. Melalui pendidikan kewarganegaraan, peserta didik mempeajari nilai-nilai demokrasi, hak dan kewajiban kewarganegaraan, serta pengenalan terhadap sistem pemerintahan dan konstitusi negara. Pendidikan kewarganegaraan juga mengajarkan peserta didik tentang keragaman sosial, budaya dan agama dalam masyarakat dan pentingnya saling menghormati dan bekerja sama. Dengan kata lain, pendidikan kewarganegaraan memainkan peran penting dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa serta membantu mereka menjadi warga negara yang baik dan beretika yang peduli terhadap kepentingan umum.

Berdasarkan hasil observasi dikelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024, ditemukan permasalahan pada pembelajaran PKn yaitu hasil belajar yang masih berada di bawah KKM, siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pelajaran di depan kelas, masih banyak siswa yang kurang aktif dan kurang berminat mengikuti proses pembelajaran, siswa yang memiliki kesibukan masing-masing ketika pembelajaran seperti mengganggu sesama teman dan keluar masuk kelas saat proses belajar mengajar terjadi. Salah satu faktor yang dapat menyebabkan siswa dapat merasakan hal-hal tersebut adalah siswa merasa bosan, mengantuk dan kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat proses belajar mengajar berlangsung, penyampaian materi yang kurang menarik, kurangnya interaksi antara siswa dan guru yang mengakibatkan suasana kelas yang tidak hidup dan tidak adanya umpan balik dari materi yang disampaikan oleh guru sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan bagi banyak siswa-siswi identik sebagai salah satu mata pelajaran yang membosankan. Hal ini dikarenakan

kurikulum yang terlalu teoritis, pengajaran yang hanya berpusat pada penghafalan fakta, atau metode pengajaran yang kurang interaktif dan menarik, penyampaian materi yang terlalu monoton. Maka untuk mengatasi masalah yang terjadi diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan menarik pada pembelajaran PKn. Media pembelajaran inovatif yang dapat melibatkan siswa dalam pembelajaran secara langsung sehingga siswa tidak merasa bosan. Salah satu media pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran animasi.

Media bisa jadi dianggap sebagai salah satu faktor yang dapat membantu mencapai efektifitas dalam proses pembelajaran, hal ini disebabkan karena media memiliki peran dan fungsi strategis yang secara langsung maupun tidak langsung dapat mempengaruhi motivasi, minat dan perhatian peserta didik dalam belajar. Daya visualisasi peserta didikpun terbantu dari materi yang mungkin masih abstrak yang akan diajarkan, sehingga dapat memudahkan pemahaman peserta didik. Selain itu, media juga mampu membuat pembelajaran lebih jelas serta mampu memanipulasi dan menghadirkan objek yang sulit dijangkau oleh peserta didik.

Media pembelajaran animasi merupakan salah satu bentuk media yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk membuat materi menjadi lebih menarik dan interaktif. Animasi dapat memvisualisasikan konsep-konsep yang abstrak atau kompleks agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam menyampaikan informasi dan konsep kepada siswa. Dengan mempelajari cara menggunakan media pembelajaran yang tepat, guru dapat meningkatkan efektivitas komunikasi dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik. Hal ini dapat mengarah pada tingkat pemahaman yang lebih tinggi dan hasil belajar yang lebih baik. Menghadapi tantangan teknologi dalam era digital saat ini, teknologi dan media digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari mahasiswa. Mempelajari hubungan antara media pembelajaran dan keberhasilan pembelajaran memungkinkan dosen untuk menghadapi tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh teknologi. Guru dapat memanfaatkan media pembelajaran digital seperti video animasi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan

relevan bagi siswa (Hariyadi, 2023:26).

Berdasarkan uraian serta permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn di Kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, identifikasi beberapa masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Hasil belajar siswa yang belum mencapai KKM
2. Siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran
3. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa merasa bosan pada saat proses pembelajaran berlangsung
4. Siswa kurang fokus dalam memperhatikan guru saat menjelaskan pembelajaran.
5. Siswa keluar masuk saat belajar mengajar berlangsung di kelas

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti perlu membatasi pada satu permasalahan penelitian untuk memaksimalkan hasil penelitian, yaitu penggunaan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran PKn di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024.

## **1.4 Rumusan Masalah**

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran PKn Tema 3 Benda di Sekitarku dengan materi memahami dan menceritakan arti dari gambar lambang-lambang pancasila adalah :

1. Bagaimanakah hasil belajar siswa dengan menggunakan media video animasi pada mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun

Ajaran 2023/2024?

2. Bagaimanakah hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video animasi pada mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Apakah ada pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran video animasi pada mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media video animasi pada mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024?
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024?

### **1.6 Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat diharapkan memberikan manfaat untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran PKn, penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak antara lain :

1. Bagi Guru, sebagai bahan masukan dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dan

2. dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi sehingga dapat memperbaiki dan meningkatkan system pembelajaran dikelas.
3. Bagi Siswa, adalah dapat meningkatkan hasil belajar, menambah pemahaman dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran terutama dalam pembelajaran PKn.
4. Bagi Sekolah, dapat memberikan sumbangan dalam upaya meningkatkan hasil belajar.
5. Bagi Peneliti, untuk menambah wawasan dan pengetahuan serta sebagai bahan masukan untuk peneliti selanjutnya.

