

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah proses perubahan perilaku seseorang setelah mempelajari suatu objek (pengetahuan, sikap atau keterampilan) Karena belajar adalah modifikasi, atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman dari interaksi dengan lingkungannya. Belajar bukan hanya mengingat, melainkan lebih luas dari pada itu yaitu mengalami hasil belajar bukan penguasaan latihan, melainkan perubahan tingkah laku. Belajar juga dapat diartikan sebagai segala aktivitas psikis yang dilakukan oleh setiap individu sehingga tingkah lakunya berbeda antara sebelum dan sesudah belajar. Perubahan tingkah laku atau tanggapan, karena adanya pengalaman baru, memiliki kepandaian/ ilmu setelah belajar, dan aktivitas berlatih. Belajar juga merupakan suatu tahapan perubahan tingkah laku individu yang dinamis sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan unsur kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Uum Murfiah (2017: 1) Belajar merupakan kata yang sangat berarti dalam perkembangan hidup seorang manusia. Belajar adalah kata kunci yang menghantarkan manusia menjadi manusia yang berkualitas. Dengan belajar yang berkualitas, manusia dapat memainkan peran kemanusiaannya dengan berhasil. Melalui proses belajar inilah manusia dapat membangun peradaban yang tinggi. Tanpa belajar, manusia akan kehilangan arti penting kemanusiaannya. Menurut Sadirman dalam Intan Pulungan (2017:1) mengemukakan “Belajar dapat diartikan sederhana yakni, sebuah proses yang dengannya organisme memperoleh bentuk-bentuk perubahan perilaku yang cenderung terus mempengaruhi model perilaku umum menuju pada sebuah peningkatan”. Sedangkan Suardi Syafrianisda (2018: 8) menyatakan “Belajar merupakan perubahan tingkah laku peserta didik secara konstruktif yang mencakup aspek kognitif, fektif dan psikomotorik dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru, dan lain sebagainya”.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu kegiatan yang dapat menyebabkan seseorang mengalami banyak perubahan seperti perubahan sikap, tingkah laku, kebiasaan, cara berfikir yang berasal dari pengalamannya.

2.1.2 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah proses atau kegiatan yang dilakukan oleh seorang guru atau pendidik untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai kepada peserta didik. Mengajar melibatkan berbagai strategi, metode, dan teknik yang digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran.

Nasution (dalam Rusman 2017: 179) menyatakan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan siswa sehingga terjadi proses belajar. Alvin W.Howard dalam Daryanto (2016: 162) menyatakan mengajar adalah suatu aktivitas untuk mencoba menolong, membimbing seseorang untuk mendapatkan, mengubah, atau mengembangkan skill, *attitudei ideal* (cita-cita), *apprections* (penghargaan) dan *knowledge* (pengetahuan). Sumiati dan Asra (2016: 24) menyatakan mengajar adalah segala upaya yang sengaja dalam rangka memberi kemungkinan bagi siswa untuk terjadinya proses belajar dengan tujuan yang telah dirumuskan.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa mengajar adalah suatu aktivitas dimana seorang pendidik memberikan bimbingan kepada siswa dan menyampaikan pengetahuan yang didapatkannya serta menciptakan dan mengelola kondisi kelas yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pengertian "pembelajaran" adalah proses interaksi antara guru atau pendidik dengan peserta didik yang bertujuan untuk mencapai perubahan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai-nilai. Pembelajaran melibatkan transfer informasi, pemahaman konsep, pengembangan keterampilan, dan pembentukan sikap yang diarahkan oleh pendidik. Proses mengajar melibatkan perencanaan, penyampaian

materi, interaksi dengan peserta didik, dan evaluasi pembelajaran. Guru menggunakan berbagai strategi dan metode pengajaran, seperti ceramah, diskusi kelompok, tugas individu, penugasan proyek, dan sebagainya, sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.

Jamil Suprihatiningrum (2014: 75) berpendapat mengenai pengertian pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media, dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Norrohmatul Amaliyah, (2020: 15) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu sistem atau proses membelajarkan subjek peserta didik atau pembelajaran yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek peserta didik atau pembelajaran dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa selama kegiatan belajar mengajar dilakukan dikelas.

2.1.4 Hakikat Hasil Belajar

2.1.4.1 Hasil Belajar

Pengertian "hasil belajar" adalah hasil atau capaian yang diperoleh seseorang setelah melalui proses belajar. Hasil belajar mencakup pengetahuan, keterampilan, pemahaman, sikap, dan nilai-nilai yang telah diperoleh oleh individu sebagai hasil dari pengalaman belajar. Hasil belajar dapat bersifat jangka pendek atau jangka panjang. Hasil belajar jangka pendek mencerminkan pencapaian segera yang dapat diamati setelah proses belajar, seperti pemahaman tentang konsep baru atau keterampilan yang baru dikuasai. Sementara itu, hasil belajar jangka panjang mencerminkan perubahan yang lebih mendalam dan berkelanjutan dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang.

Hasil belajar merupakan hasil yang diberikan kepada peserta didik dalam bentuk penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan nilai

pengetahuan, sikap, keterampilan pada diri peserta didik dengan adanya bentuk perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018). Adapun rendahnya hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Matematika yang kesulitan memahami pembelajaran dari kebiasaan belajar yang kurang termotivasi karena disebabkan kebiasaan belajar yang kurang baik (Nabillah & Abadi, 2019). Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia mengalami pengalaman belajarnya setelah suatu proses belajar berakhir maka siswa memperoleh suatu hasil belajar, tujuan utama yang ingin dicapai dalam kegiatan pembelajaran adalah hasil belajar, hasil belajar ditentukan dengan evaluasi (Moh Suardi, 2020: 19).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah proses pencapaian dalam memperoleh kemampuan pembelajaran yang didapat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

2.1.4.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Muhammedi (2017: 21) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri individu yang sedang belajar meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar individu yang sedang belajar meliputi faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

2.1.5 Hakikat Media Pembelajaran

2.1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sarana atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, audio, video,

atau teknologi digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi dan memfasilitasi aktifitas belajar.

Media Pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk mengefektifkan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Satrianawati, 2018). Media pembelajaran berperan dalam memberikan kemudahan bagi peserta didik, agar lebih memudahkan dalam memahami dan memaknai bahan dalam pembelajaran serta latihan-latihan pembelajaran di suatu lembaga atau organisasi pembelajaran sehingga mereka dapat memperoleh pemahaman dan dapat dikomunikasikan, (Falahudin, 2017). Penerapan media ajar dijadikan sebagai unsur untuk pencapaian keberhasilan dalam kegiatan belajar hingga tujuan dari belajar bisa dicapai berdasarkan apa yang diinginkan (Azrianti & Sukma, 2020).

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sehingga dapat menambah wawasan dan minat siswa dalam belajar.

2.1.5.2 Pengertian Media Pembelajaran Video Animasi

Media pembelajaran animasi adalah 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 menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

Media video adalah gambar gerak yang berasal dari kumpulan berbagai macam objek yang disusun secara sistematis maka bergerak sesuai dengan alur hitungan waktu (Awalia, 2022). Menurut Arsyad (2020: 91) media video merupakan rekaman gambar dan suara yang bertujuan untuk menyampaikan pesan dengan memberikan gambaran secara nyata. Media video animasi adalah media pembelajaran yang menghasilkan gambar dan audio yang berkesan pada hidup dan menyimpan pesan pembelajaran (Rahmayanti : 2018). Menurut Apriansyah Ridwan Muhammad (2020) animasi merupakan pergerakan tampilan sebuah objek atau gambar sehingga dapat berubah posisi pada tenggang waktu (timeline) tertentu sehingga mampu menciptakan ilusi gambar gerak.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan media pembelajaran yang menggunakan unsur gambar yang bergerak diiringi dengan suara yang melengkapi seperti sebuah video atau film.

2.1.5.3 Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran Video Animasi

Untuk membuat media pembelajaran video animasi, berikut adalah langkah-langkah yang perlu diperhatikan :

1. Rencanakan konsep dan tujuan pembelajaran: Tentukan konsep pembelajaran apa yang ingin kamu sampaikan melalui video animasi ini. Buatlah tujuan pembelajaran yang jelas agar dapat membimbing proses pembuatan video animasi.
2. Buat *storyboard* atau skrip: Buatlah *storyboard* atau skrip yang akan menjadi panduan visual untuk video animasi. Tentukan urutan adegan, dialog, dan animasi yang akan digunakan dalam setiap bagian video.
3. Kumpulkan bahan-bahan pendukung: Kumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, ilustrasi, suara, dan musik yang akan digunakan dalam video animasi. Pastikan bahan-bahan tersebut sesuai dengan konsep dan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan.
4. Gunakan perangkat lunak animasi: Gunakan perangkat lunak animasi seperti *Adobe After Effects* untuk membuat animasi. Pelajari fitur-fitur dasar perangkat lunak tersebut agar dapat menghasilkan animasi yang berkualitas.
5. Buat animasi *frame-by-frame* atau dengan *tweening*: Jika ingin membuat animasi *frame-by-frame*, gambar setiap frame secara manual untuk menciptakan pergerakan yang lancar. Jika menggunakan *tweening*, tentukan titik awal dan titik akhir animasi, lalu perangkat lunak akan menghasilkan pergerakan otomatis di antara keduanya.
6. Tambahkan suara dan musik: Setelah animasi selesai, tambahkan suara narasi, dialog, dan musik latar yang sesuai dengan video animasi. Pastikan suara dan musik tidak mengganggu pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran.

7. Edit dan gabungkan semua elemen: Edit dan gabungkan semua elemen video animasi, termasuk animasi, suara, dan musik, menjadi satu kesatuan yang harmonis. Gunakan perangkat lunak editing video seperti *kine master* untuk melakukan editing.
8. Uji coba dan evaluasi: Setelah video animasi selesai, uji coba video tersebut dengan peserta didik atau rekan sejawat untuk mendapatkan umpan balik. Evaluasi video animasi berdasarkan tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dan perbaiki jika diperlukan.

2.1.5.4 Karakteristik Media Pembelajaran Video Animasi

Karakteristik media pembelajaran video animasi sebagai berikut :

1. Visual yang menarik: Media pembelajaran video animasi memiliki visual yang menarik dan atraktif. Karakter animasi, warna-warna cerah, dan efek visual yang digunakan dapat memikat perhatian peserta didik dan membuat mereka lebih tertarik dalam proses pembelajaran.
2. Fleksibilitas dalam penyampaian informasi: Video animasi dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih fleksibel dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional. Peserta didik dapat melihat, mendengar, dan memahami konsep pembelajaran dengan baik melalui kombinasi gambar, animasi, dan suara.
3. Kemampuan memvisualisasikan konsep abstrak: Animasi dapat membantu memvisualisasikan konsep yang sulit dipahami atau abstrak. Dengan menggunakan animasi, konsep-konsep tersebut dapat diilustrasikan secara lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta didik.
4. Interaktif dan dapat diputar ulang: Video animasi dapat dirancang dengan elemen interaktif, seperti tombol klik atau pilihan ganda, yang memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Selain itu, video animasi dapat diputar ulang berkali-kali untuk memperkuat pemahaman dan mengulang konsep yang sulit.
5. Penggunaan musik dan suara yang mendukung: Video animasi biasanya dilengkapi dengan musik latar atau suara narasi yang mendukung

pembelajaran. Musik dan suara yang dipilih dengan bijak dapat meningkatkan pengalaman belajar peserta didik dan membantu memperkuat pesan yang disampaikan dalam video.

6. Memungkinkan pembelajaran mandiri: Video animasi dapat digunakan sebagai sumber pembelajaran mandiri yang dapat diakses oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja. Peserta didik dapat memutar ulang video sesuai kebutuhan mereka dan mempelajari materi secara mandiri.
7. Memiliki daya tarik emosional: Karakter animasi yang menarik dan cerita yang disajikan dalam video animasi dapat menciptakan daya tarik emosional yang kuat. Ini dapat membantu peserta didik terhubung dengan materi pembelajaran secara lebih pribadi dan meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

2.1.5.5 Manfaat Media Pembelajaran Video Animasi

Beberapa manfaat dari penggunaan media pembelajaran animasi antara lain:

1. Memvisualisasikan konsep: Animasi dapat menggambarkan konsep-konsep yang sulit dipahami secara visual, sehingga peserta didik dapat lebih mudah memahaminya.
2. Meningkatkan keterlibatan: Animasi yang menarik dapat memancing minat dan keterlibatan peserta didik. Dengan melibatkan peserta didik secara visual dan audio, animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan.
3. Mempermudah pemahaman: Animasi dapat menyajikan informasi dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami. Dengan menggabungkan gambar, teks, dan suara, animasi dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep yang kompleks dengan lebih baik.
4. Meningkatkan daya ingat: Animasi yang menarik dapat membantu meningkatkan daya ingat peserta didik. Dengan menggabungkan visual dan audio yang menarik, animasi dapat membantu peserta didik mengingat informasi dengan lebih baik. Penggunaan media pembelajaran animasi dapat menjadi salah satu alternatif yang menarik dalam pembelajaran PKn.

2.1.5.6 Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran Video Animasi

Menurut Lidi Waldetrudis Maria (2019) Media animasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari media animasi diantaranya:

1. Dapat digunakan untuk memperbesar atau memperkecil ukuran suatu objek
2. Memudahkan dalam menyampaikan informasi yang kompleks
3. Dapat menggabungkan beberapa jenis media untuk tipe gaya belajar yang berbeda
4. Meningkatkan motivasi siswa
5. Bersifat interaktif
6. Dapat digunakan oleh pengguna secara mandiri

Sedangkan kekurangannya adalah :

1. Membutuhkan biaya yang mahal
2. Memerlukan software khusus untuk menggunakannya
3. Memerlukan kreativitas dan keterampilan yang cukup dalam mengerjakan media tersebut
4. Tidak bersifat realita.

Kelebihan dan kekurangan media animasi Menurut Yunita Liza (2017) kelebihan dan kekurangan media animasi adalah sebagai berikut :

1. Kelebihan media animasi Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif.
2. Kekurangan Media Animasi Memerlukan kreatifitas dan ketrampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan software khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

2.1.6 Pendidikan Kewarganegaraan (PKn)

2.1.6.1 Pengertian PKn

Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk membentuk dan mengembangkan kesadaran, pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik sebagai warga negara yang baik dan bertanggung jawab.

Udin S Winaputra dalam (Winarno, 202: 4) menjelaskan tentang pendidikan kewarganegaraan sebagai berikut: PPKn sebagai salah satu bidang studi dengan kewarganegaraan sebagai fokusnya, lalu diatur secara logis ke dalam disiplin ilmu politik serta disiplin ilmu pendidikan menggunakan disiplin ilmu Pendidikan dan ilmu politik untuk maksud sebagai kerangka kerja keilmuan maupun disiplin ilmu lain yang bermakna, kemudian dikelompokkan kepada bidang kurikulum kewarganegaraan, kegiatan sosial kultural kewarganegaraan serta suatu pengamatan ilmiah kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan memiliki isi ataupun kandungan yang terdapat dalam materinya. Margaret Stimman Branson dalam (Winarno, 2020: 6) menjelaskan adapun beberapa komponen terbaik yang dibutuhkan untuk dikuasai dalam belajar PPKn:

What are essential components of a good civic education? There are three essential components: civic knowledge, civic skills and civic dispositions. The first essential component of civic education is knowledge that concerned with the content or what citizens ought to know; the subject matter; if you will. The second essential component of civic education in a democratic society is civic skills: intellectual and participations skills. The third essential component of civic education, civic dispositions, refers to the traits of private and public character essential to the maintenance and improvement of constitutional democracy.

Apa saja komponen penting dari pendidikan kewarganegaraan yang baik? Ada tiga komponen penting: pengetahuan kewarganegaraan, keterampilan kewarganegaraan, dan watak kewarganegaraan. Komponen esensial pertama dari pendidikan kewarganegaraan adalah pengetahuan yang berkaitan dengan isi atau apa yang harus diketahui oleh warga negara; materi. Komponen esensial kedua dari pendidikan kewarganegaraan dalam masyarakat demokratis adalah keterampilan kewarganegaraan: keterampilan intelektual dan partisipasi. Komponen penting

ketiga dari pendidikan kewarganegaraan, watak kewarganegaraan, mengacu pada sifat-sifat karakter pribadi dan publik yang penting untuk pemeliharaan dan peningkatan demokrasi konstitusional.

Sejalan mengenai pendapat di atas, Udin dalam (Winarno, 2020: 7) mengatakan Benang emas dalam membangun tatanan dari semua subsistem Pendidikan Kewarganegaraan adalah pengetahuan kewarganegaraan, yaitu wawasan serta pandangan kewarganegaraan, disiposisi kewarganegaraan, ialah dedikasi serta kesadaran kewarganegaraan dan keterampilan kewarganegaraan, yaitu seperangkat kompetensi yang dikuasai setiap warga negara pada soaial, intelektual serta individu kewarganegaraan yang dimiliki oleh setiap warganya dalam suatu negara.

2.1.6.2 Tujuan Pembelajaran PKn

Dasar dengan PP Nomor 32 Tahun 2013 rumusan Pasal 77J ayat (1) memperjelas bahwa Pendidikan Kewarganegaraan dengan berdasarkan Undang Undang Dasar 1945, nilai moral Pancasila dalam membentuk peserta didik mewujudkan warga negara yang memiliki cinta tanah air, menumbuhkan rasa 20 kebangsaan dalam konteks nilai dan semangat Bhineka Tunggal Ika dengan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia, dengan menciptakan keasadaran berkonstitusi UUD 1945. Tujuan PPKn dalam Kurikulum 2013 yang berisikan keseluruhan dimensi tersebut sehingga peserta didik mampu:

1. Menerapkan karakter untuk menggambarkan serta menumbuhkan pemahaman, pengalaman batin serta penerapan nilai nilai dan moral Pancasila dengan cara individu maupun lingkup sosial
2. Bersikap positif dalam mempraktikan keterikatan dengan konstitusional sebagai penunjang dalam bersikap positif dalam memahami sepenuhnya subtansi dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia
3. Memiliki rasa cinta tanah air yang bersumber oleh nilai-nilai Pancasila, dengan pemikiran yang kreatif, inovatif, rasional, dengan pemikiran yang kritis mendalami penerapan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, dalam mewujudkan semangat Bhin

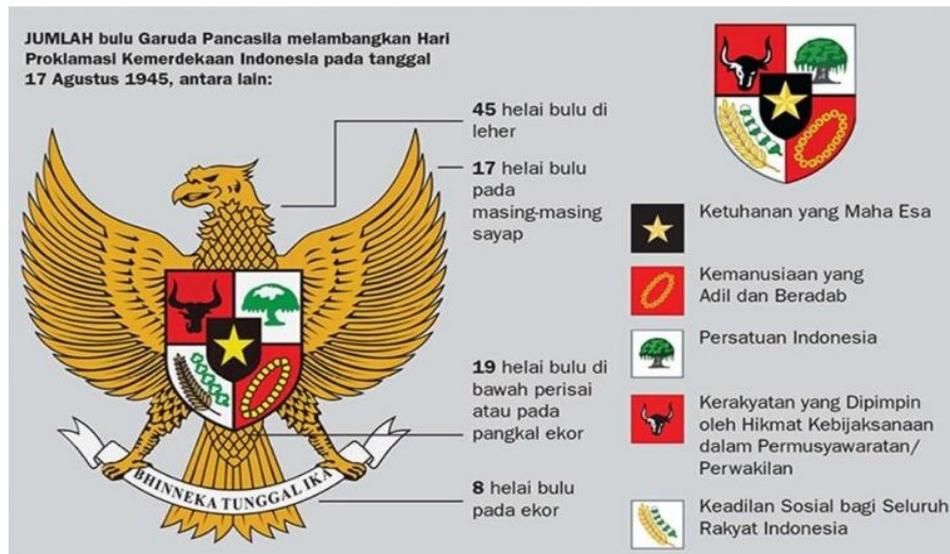
4. eka Tunggal Ika dan serta menerapkan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia.
5. Sepatutnya sebagai makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa harus berperan dengan aktif, bertanggung jawab dan cerdas demi mewujudkan anggota masyarakat yang sesuai dengan harkat martabat, generasi penerus bangsa dalam anggota masyarakat mewujudkan kerukunan dalam berbagai budaya dan tatanan sosial.

2.1.7 Materi Pembelajaran PKn

2.1.7.1 Lambang Negara Indonesia

Dalam UUD 1945 menjelaskan bahwa Lambang Negara Indonesia adalah Garuda Pancasila dengan semboyan "Bhinneka Tunggal Ika". Lagu Garuda Pancasila diciptakan oleh Sudharnoto sebagai lagu wajib perjuangan Indonesia. Lambang Negara Indonesia adalah Garuda Pancasila dengan semboyan Bhinneka Tunggal Ika. Lambang Negara Indonesia berbentuk burung garuda yang kepalanya menoleh ke sebelah kanan (dari sudut pandang garuda), perisai berbentuk menyerupai jantung yang di gantung dengan rantai pada leher Garuda, dan semboyan Bhinneka Tunggal Ika yang berarti "Berbeda-beda tetapi tetap satu" ditulis di atas pita yang dicengkeram oleh Garuda.

Lambang ini dirancang oleh Sultan Hamid II dari Pontianak yang kemudian disempurnakan oleh Presiden Soekarno, dan diresmikan pemakaiannya sebagai lambang negara pertama kali pada Sidang Kabinet Republik Indonesia Serikat Tanggal 11 Februari 1950. Lambang negara Garuda Pancasila diatur penggunaannya dalam Peraturan Pemerintah No. 43/1958.



Gambar 2. 1 Lambang Negara Republik Indonesia

Sumber : <https://ppkn.unibabwi.ac.id/2020/02/13/pancasila/>

Makna dari setiap Lambang Negara Republik Indonesia yaitu sebagai berikut:

1. Garuda

Garuda Pancasila adalah burung garuda yang sudah dikenal melalui mitologi kuno dalam sejarah bangsa Indonesia, yaitu kendaraan Wisnu yang menyerupai burung elang rajawali. Garuda digunakan sebagai Lambang Negara untuk menggambarkan bahwa Indonesia adalah bangsa yang besar dan negara yang kuat.

Warna keemasan pada burung Garuda melambangkan keagungan dan kejayaan. Garuda memiliki paruh, sayap, ekor, dan cakar yang melambangkan kekuatan dan tenaga pembangunan.

Jumlah bulu Garuda Pancasila melambangkan hari proklamasi kemerdekaan Indonesia pada tanggal 17 Agustus 1945, antara lain: 17 helai bulu pada masing-masing sayap, 8 helai bulu pada ekor, 19 helai bulu di bawah perisai atau pada pangkal ekor, dan 45 helai bulu di leher.

2. Pembagian dan Penjelasan Lambang Pada Ruang Perisai

Perisai adalah tameng yang telah lama dikenal dalam kebudayaan dan peradaban Indonesia sebagai bagian senjata yang melambangkan perjuangan, pertahanan, dan perlindungan diri untuk mencapai tujuan.

Di tengah-tengah perisai terdapat sebuah garis hitam tebal yang melukiskan garis khatulistiwa yang menggambarkan lokasi Negara Kesatuan Republik Indonesia, yaitu negara tropis yang dilintasi garis khatulistiwa membentang dari timur ke barat. Warna dasar pada ruang perisai adalah warna bendera kebangsaan Indonesia merah putih sedangkan pada bagian tengahnya berwarna dasar hitam.

Pada perisai terdapat lima buah ruang yang mewujudkan dasar Negara Pancasila.

Pengaturan lambang pada ruang perisai adalah sebagai berikut:

- a) Sila Pertama: Ketuhanan Yang Maha Esa dilambangkan dengan cahaya di bagian tengah perisai berbentuk bintang yang bersudut lima berlatar hitam
 - b) Sila Kedua: Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dilambangkan dengan tali rantai bermata bulatan dan persegi di bagian kiri bawah perisai berlatar merah
 - c) Sila Ketiga: Persatuan Indonesia dilambangkan dengan pohon beringin di bagian kiri atas perisai berlatar putih
 - d) Sila Keempat: Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan dilambangkan dengan kepala banteng di bagian kanan atas perisai berlatar merah; dan
 - e) Sila Kelima: Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia dilambangkan dengan kapas dan padi di bagian kanan bawah perisai berlatar putih.
3. Makna Setiap Lambang Pancasila

Setiap lambang-lambang yang ada dalam pancasila memiliki makna dan artinya masing-masing yaitu sebagai berikut:

- a) Bintang Tunggal

Makna Sila 1, Ketuhanan Yang Maha Esa dilambangkan dengan Perisai hitam dengan sebuah bintang emas berkepala lima (bersudut lima), bintang emas sendiri dapat diartikan sebagai sebuah cahaya seperti layaknya Tuhan yang menjadi cahaya kerohanian bagi setiap manusia.

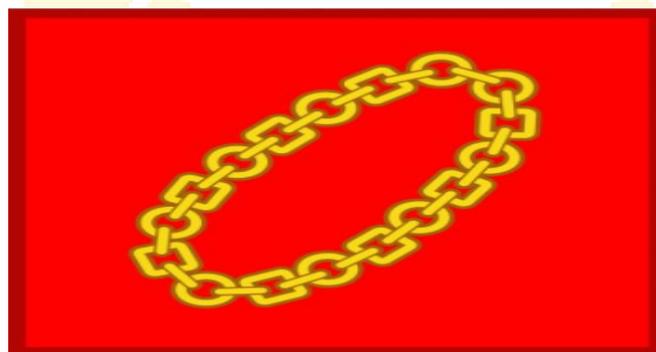


Gambar 2. 2 Sila Kedua (BintangTunggal)

Sumber:<https://bobo.grid.id/amp/082439388/makna-5-lambang-pancasila-penjelasan-lengkap-arti-lambang-pancasila-dari-sila-1-sampai-5?page=all>

b) Rantai Emas

Makna Sila 2, Kemanusiaan yang Adil dan Beradab dilambangkan Rantai yang disusun atas gelang-gelang kecil ini menandakan hubungan manusia satu sama lain yang saling membantu, gelang yang persegi menggambarkan pria sedangkan gelang yang lingkaran menggambarkan wanita.



Gambar 2. 3 Sila Kedua (Rantai Emas)

Sumber:https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Pancasila_Sila_2_Chain.svg

c) Pohon Beringin

Makna Sila 3, Persatuan Indonesia dilambangkan dengan pohon beringin (*Ficus benjamina*) di bagian kiri atas perisai berlatar putih, Pohon beringin merupakan sebuah pohon Indonesia yang berakar tunjang – sebuah akar tunggal panjang yang menunjang pohon yang besar ini dengan tumbuh sangat dalam ke dalam tanah. Hal ini mencerminkan kesatuan dan persatuan Indonesia. Pohon Beringin juga mempunyai banyak akar yang menggantung dari ranting-rantingnya. ini mencerminkan Indonesia sebagai negara kesatuan namun memiliki berbagai latar belakang budaya yang berbeda-beda (bermacam-macam).



Gambar 2. 4 Sila Ketiga (Pohon Beringin)

Sumber: <https://www.kompas.com/skola/read/2021/04/28/183351169/lambang-sila-ke-3-pohon-beringin>

d) Kepala Banteng

Makna Sila 4, Kerakyatan yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan/Perwakilan. yang disimbolkan dengan kepala banteng pada bagian kanan atas perisai berlatar merah. Lembu liar atau Banteng merupakan binatang sosial yang suka berkumpul, sama halnya dengan manusia dimana dalam pengambilan keputusan harus dilakukan secara musyawarah salah satunya dengan cara berkumpul untuk mendiskusikan sesuatu.

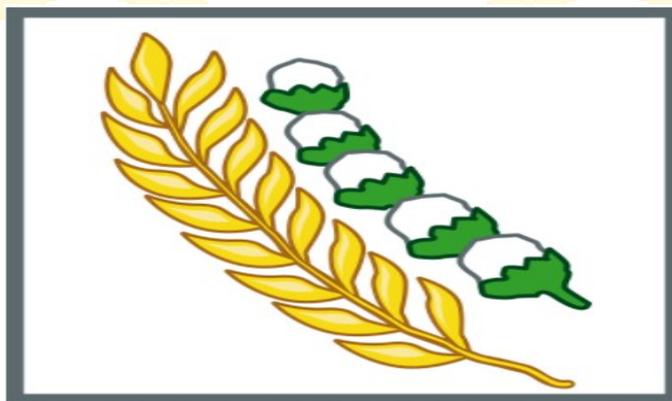


Gambar 2. 5 Sila Keempat (Kepala Banteng)

Sumber:https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Pancasila_Sila_4_Buffalo%27s_Head.svg

e) Padi Kapas

Makna Sila 5, Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia dilambangkan dengan padi dan kapas di bagian kanan bawah perisai yang berlatar putih. kapas dan padi (mencerminkan pangan dan sandang) merupakan kebutuhan pokok semua masyarakat Indonesia tanpa melihat status maupun kedudukannya. ini mencerminkan persamaan sosial dimana tidak adanya kesenjangan sosial antara satu dan yang lainnya.



Gambar 2. 6 Sila Keenam (Padi dan Kapas)

Sumber:https://id.m.wikipedia.org/wiki/Berkas:Pancasila_Sila_5_Rice_and_Cotton.svg

4. Pita Bertuliskan Bhineka Tunggal Ika

Sehelai pita putih dengan tulisan “Bhinneka Tunggal Ika” berwarna hitam dicengkeram oleh Kedua cakar Garuda Pancasila. Semboyan Bhinneka Tunggal Ika merupakan kutipan dari Kakawin Sutasoma karya Mpu Tantular. Kata “bhinneka” memiliki arti beraneka ragam atau berbeda-beda, sedang kata “tunggal” berarti satu, dan kata “ika” bermakna itu. Secara harfiah Bhinneka Tunggal Ika diartikan “Beraneka Satu Itu”, yang bermakna meskipun berbeda beda tapi pada hakikatnya tetap satu kesatuan. Semboyan ini digunakan untuk melambangkan kesatuan dan persatuan Bangsa Indonesia yang terdiri dari beraneka ragam ras, budaya, bahasa daerah, agama, suku bangsa dan kepercayaan.

5. Letak Warna dan Makna Garuda Pancasila

Warna yang digunakan dalam lambang Garuda Pancasila tidak boleh diletakkan asal asalan karena warna warna itu telah ditentukan untuk diletakkan pada bagian-bagian yang ada pada lambang Garuda Pancasila.

1. Warna hitam menjadi warna kepala banteng yang terdapat di lambang Garuda Pancasila. Warna hitam digunakan juga untuk warna perisai tengah latar belakang bintang, juga untuk mewarnai garis datar tengah perisai. dan Warna hitam juga dipakai sebagai warna tulisan untuk semboyan “Bhinneka Tunggal Ika”. Warna hitam memiliki makna keabadian.
2. Warna merah digunakan untuk warna perisai kiri atas dan kanan bawah yang terdapat pada lambang Garuda Pancasila. Warna merah memiliki artian keberanian.
3. Warna hijau digunakan sebagai warna pohon beringin. Warna hijau artinya adalah kesuburan dan kemakmuran.
4. Warna putih dipakai untuk warna perisai kiri bawah dan kanan atas. warna putih juga diberi pada Pita yang dicengkeram oleh Burung Garuda Pancasila. Warna putih memiliki arti kesucian, kebenaran, dan kemurnian.
5. Warna kuning diletakkan sebagai warna Garuda Pancasila, untuk warna bintang, rantai, kapas, dan padi. Warna kuning berarti kebesaran, kemegahan, dan keluhuran.

2.2 Kerangka Berfikir

PKn yaitu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik dimulai dari SD. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dianggap penting karena dapat mempersiapkan warga negara yang santun dan tertib ketika melakukan peraturan yang berlaku dan juga sebagai usaha pembentukan karakter setiap individu yang sopan, santun serta saling menghormati diantara banyaknya perbedaan. Untuk menumbuhkan karakter yang baik pada individu dalam suatu negara demi mencerdaskan kehidupan bangsa dan membuat masyarakat patuh akan peraturan.

Proses belajar mengajar dapat berjalan dengan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu. Dengan memanfaatkan media, siswa akan lebih memahami tujuan materi yang dipelajari dalam kehidupan nyata. Media pembelajaran video animasi merupakan suatu media yang dapat melibatkan keaktifn siswa untuk memaknai kemampuan yang diperolehnya dengan cara memahami dan menceritakan kembali yang dipelajari dengan situasi kehidupan nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Dengan menggunakan media pembelajaran video animasi dalam pembelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024, diharapkan dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa karena pembelajaran ditekankan pada keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

2.3 Definisi Operasional

Agar penelitian ini sesuai dengan yang diharapkan dan menghindari kesalahpahaman maka perlu diberi definisi operasionalnya yaitu sebagai berikut:

1. Belajar adalah suatu kegiatan yang dapat menyebabkan seseorang mengalami banyak perubahan seperti perubahan sikap, tingkah laku, kebiasaan, cara berfikir yang berasal dari pengalamannya.

2. Mengajar adalah suatu aktivitas dimana seorang pendidik memberikan bimbingan kepada siswa dan menyampaikan pengetahuan yang didapatkannya serta menciptakan dan mengelola kondisi kelas yang mendukung untuk berlangsungnya proses belajar mengajar.
3. Pembelajaran adalah suatu proses kegiatan interaksi antara guru dengan siswa selama kegiatan belajar mengajar dilakukan dikelas.
4. Hasil Belajar adalah proses pencapaian dalam memperoleh kemampuan pembelajaran yang didapat siswa selama proses belajar mengajar berlangsung untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.
5. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.
6. Mata pelajaran yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah PKn. Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan ilmu yang memiliki peran penting dalam membentuk sikap dan perilaku warga negara yang demokratis, kritis, dan bertanggung jawab. Dengan mempelajari disiplin ini, individu dapat memahami hak-hak dan kewajiban mereka sebagai warga negara, serta berpartisipasi aktif dalam pembangunan dan perubahan sosial yang positif.
7. Materi pembelajaran yang dimaksudkan pada penelitian ini adalah memahami dan menceritakan arti gambar pada lambang-lambang pancasila.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka teori dan rumusan masalah maka hipotesis dalam penelitian ini adalah Ada Pengaruh yang signifikan dengan menggunakan media pembelajaran video animasi terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn materi memahami dan menceritakan arti dari gambar lambang-lambang pancasila di kelas III SD Negeri 064025 Tahun Ajaran 2023/2024.