

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam poyensi perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat. Belajar adalah aktivitas mental dalam kehidupan sehari-hari manusia khususnya dalam setiap usaha pendidikan, sehingga tanpa belajar tidak pernah ada pendidikan. (Saleh, 2018:94) Belajar adalah suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Artinya sebagai akibat dari tindakan belajar maka kita kan mengalami adaptasi prigresif yang berarti memiliki tendesi berubah ke arah yang lebih sesuai atau lebih sempurna dari keadaan sebelumnya. Sementara itu menurut Hilgrad & bower (Asrori, 2020: 128) pengertian belajar adalah memperoleh pengetahuan atau menguasai pengetahuan melalui pengalaman, mengingat, menguasai pengalaman, dan mendapatkan informasi atau menemukan. Ihsana (2017:4) mendefinisikan belajar sebagai "aktivitas di mana individu mengalami proses perubahan dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan, dari ketidakmengert-ian menjadi pemahaman, dan dari ketidakmampuan menjadi kemampuan, dengan tujuan mencapai hasil yang optimal

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses yang melibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari pengalaman dan interaksi dengan lingkungan. Tujuan dari perubahan perilaku ini adalah untuk mencapai tingkah laku yang lebih baik atau lebih positif daripada sebelumnya.

2.1.2 Pengertian Media Pembelajaran

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu, benda, atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar.

Kata “media” berasal Dari bahasa yang merupakan bentuk jermal Dari “Medium”, secara harfiah Berardi perantara atau pengantar. Menurut Nasional Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca, atau dibicaraman beserta instrumen yang dipergunanan untuk kegiatan tersebut, Nurfadhillah, dkk., (2021:7).

Sedangkan pengertian media pembelajaran adalah media yang digunakan untuk membantu merangsang pikiran, perasaan, kemampuan dan perhatian siswa dalam proses belajar mengajar di kelas. Media tersebut dapat berupa alat ataupun bahan mengajar, Burhan, dkk.,(2021:136). Dalam pengertian lain, media pembelajaran adalah bahan, alat atau segala sumber data yang digunakan dalam proses penyampaian informarsi guru kepada Murid, baik berbentuk fisik ataupun piranti lunak, burhan, dkk., (2021:136).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam konteks model pembelajaran langsung. Dalam model ini, guru memiliki peran utama sebagai penyampai informasi, dan seharusnya menggunakan berbagai jenis media yang sesuai. Media pembelajaran berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Ini mencakup segala hal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta kemampuan atau ketrampilan peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memudahkan proses pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret, meningkatkan minat dan perhatian peserta didik, serta menjembatani kesenjangan antara teori dengan realitas.

Manfaat Media Pendidikan

Dua elemen yang -sangat penting dalam kegiatan pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling terkait satu sama lain. Pemilihan metode pembelajaran akan menentukan penggunaan media

pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran, dalam konteks proses pembelajaran, memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Media tidak hanya membantu pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga memberikan nilai tambah pada kegiatan pembelajaran.

Menurut Hamalik, penggunaan pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mengunngguh minat dan motivasi baru, serta memberikan rangsangan pada kegiatan belajar peserta didik. Bahkan, media pembelajaran dapat memiliki dampak psikologis yang signifikan pada peserta didik.

Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, terutama media visual, sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi media visual, yang merupakan aspek inti, bertujuan untuk menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik agar fokus pada materi pelajaran yang disajikan atau gambar yang mendukung teks.
- b. Fungsi afektif media visual, terlihat dalam kepuasan peserta didik saat belajar (atau membaca) teks yang disertai gambar.
- c. Fungsi kognitif media visual, yang terlihat dalam hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwa lambang visual atau gambar memfasilitasi pemahaman dan retensi pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris media pembelajaran, terlihat dari penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang memberikan konteks bagi pemahaman teks membantu peserta didik yang memiliki kesulitan dalam membaca untuk mengorganisasi informasi dalam teks dan mengingatnya.

Berdasarkan pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam memudahkan proses pembelajaran bagi peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran juga dapat memberikan pengalaman yang lebih konkret, meningkatkan minat dan perhatian peserta didik, serta menjembatani kesenjangan antara teori dengan realitas.

2.1.3 Pengertian Media Vidio Animasi

Pelaksanaan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa, diperlukan dukungan untuk memastikan bahwa proses pembelajaran sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Salah satu elemen pendukung ini adalah media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki peranan penting karena dapat membuat proses belajar mengajar lebih aktif, kreatif, menarik, dan memberikan pengalaman belajar yang berbeda. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar, namun dalam konteks ini, penelitian akan mengeksplorasi media pembelajaran berbasis video animasi.

Media video animasi adalah sebuah alat pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar bergerak dengan audio, mirip dengan video atau film. Dalam pengertian media video animasi oleh Laily Rahmayanti (2016), disebutkan bahwa media ini menggabungkan gambar animasi yang dapat bergerak dengan audio yang sesuai dengan karakter animasi. Pengertian ini juga dikuatkan oleh Husni (2021), yang menjelaskan bahwa video animasi adalah pergerakan dari satu frame ke frame lain yang memiliki perbedaan dalam durasi waktu tertentu, yang menciptakan ilusi gerakan, dan juga diiringi oleh suara seperti percakapan atau dialog.

Pendapat-pendapat lainnya juga memberikan pengertian yang serupa. Johari et al. (2014) menjelaskan bahwa media animasi melibatkan pergerakan objek atau gambar yang dapat berubah dalam posisi, bentuk, dan warna. Nursalam and Fallis (2013) menggambarkan video animasi sebagai sekumpulan gambar yang menceritakan suatu kejadian atau peristiwa, yang disusun dari potongan-potongan gambar yang digabungkan menjadi gambar bergerak yang mencerminkan kehidupan sehari-hari. Dina Fitriana (2014) juga menggambarkan bahwa media animasi pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar, merangsang pikiran, perasaan, dan motivasi peserta didik melalui ilustrasi gambar bergerak yang disertai dengan suara narasi untuk memperjelas pesan yang disampaikan, dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

Pada dasarnya, definisi-definisi tersebut menyatakan bahwa media video animasi adalah alat pembelajaran yang menggabungkan gambar bergerak dan audio untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Media ini memiliki potensi untuk mendukung guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Beberapa teori yang telah dijelaskan di atas sejalan dalam mendefinisikan video animasi sebagai alat pembelajaran berbasis audio visual dengan unsur gambar bergerak yang diiringi oleh audio sebagai bagian integralnya. Media video animasi menjadi salah satu alat yang dapat mendukung proses pembelajaran guru dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

Kelebihan dan kekurangan Media Video Animasi

Menurut Yunita (2017: 167), kelebihan media animasi dalam pembelajaran antara lain adalah kemampuannya untuk menyampaikan informasi yang kompleks secara visual, mudah menarik perhatian pelajar, meningkatkan proses pembelajaran, meningkatkan motivasi belajar, serta memungkinkan interaksi yang lebih luas karena terdapat elemen animasi yang membuat komunikasi antara guru dan siswa lebih aktif.

Menurut Syarifuddin, dkk. (2021: 8), kelebihan dari media animasi adalah kemampuannya untuk lebih mudah diingat oleh peserta didik karena penggambaran karakter yang unik, efektif karena langsung mengarah ke tujuan yang dituju, efisien dengan frekuensi yang tinggi, lebih fleksibel karena mampu menggambarkan hal-hal yang bersifat khayalan, tindakan, dan kaya ekspresi warna.

Menurut Suryadi (2020: 82), kelebihan dari media animasi meliputi:

1. Kemampuannya untuk menyajikan teks, gambar, foto, animasi, audio, dan video yang membuat pembelajaran lebih menarik;
2. Dapat mencapai kelompok yang lebih luas;
3. Kemampuan untuk menyesuaikan tempo dan cara penyajiannya;
4. Kemampuan untuk tetap berinteraksi tatap muka dalam penyajiannya;
5. Dapat digunakan berulang-ulang;

6. Mudahnya akses terhadap bahan materi-materi yang diperlukan.

Menurut Sakdiah (2022: 25), kekurangan dari media animasi meliputi:

1. Penggunaannya Memerlukan media lain sebagai alat bantu karena hanya dapat digunakan dengan bantuan komputer/laptop/notebook dan memerlukan proyektor serta speaker saat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas;
2. Memerlukan biaya yang cukup besar dalam produksi media video animasi;
3. Memerlukan waktu lebih dalam perancangan, proses pembuatan, hingga evaluasi sehingga media video dapat digunakan.

Menurut Huda (2020: 13), kekurangan dari media animasi adalah:

- 1) Jika memutar video terlalu cepat akan berpengaruh terhadap kemampuan siswa dalam menangkap materi yang disampaikan;
- 2) Untuk memutar video animasi harus memerlukan ruangan yang gelap;
- 3) Membutuhkan keahlian dan keterampilan khusus dalam menyajikan atau membuat media belajar animasi, karena media ini berupa suara dan gambar-gambar, baik gambar bergerak maupun diam. Oleh karena itu pembuatan media ini cenderung lebih rumit dibandingkan dengan menggunakan media visual dan media audio.

Dari beberapa kesimpulan diatas, dapat di simpulkan bahwa kelebihan dan kekurangan media animasi sangat bervariasi. Dalam aspek kekurangan media animasi maka strategi yang dilakukan adalah :

1. Dalam mempersiapkan alat-alat untuk media video pembelajaran, diperlukan tempat permanen yang dilengkapi dengan peralatan seperti LCD proyektor, speaker, stop kontak, dan sebagainya.
2. Guru dapat melakukan proses pembuatan video pembelajaran dari smartphone mereka sendiri, termasuk perekaman gambar dan pengeditan melalui situs-situs online serta aplikasi yang tersedia secara gratis.
3. Guru perlu memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dan bersedia meluangkan waktu dalam proses pembuatan video pembelajaran.
4. Untuk memastikan proses pembuatan video berjalan dengan efisien, guru sebaiknya mengikuti pelatihan dan seminar terkait dengan Teknologi

Informasi dan Komunikasi (TIK) serta pembuatan video pembelajaran.

Dalam konteks kelebihan, penggunaan media animasi memiliki beberapa aspek positif. Media ini mampu menarik perhatian siswa, memudahkan penyampaian materi yang kompleks, meningkatkan efisiensi, efektivitas, serta fleksibilitas pembelajaran. Kelebihan tersebut diharapkan mampu mengembangkan potensi peserta didik dalam hal berpikir tingkat tinggi, khususnya dalam kemampuan berpikir analisis. Kemampuan berpikir analisis memiliki peran penting dalam mengajarkan siswa sekolah dasar untuk berpikir secara sistematis, menyelesaikan masalah, membuat keputusan yang tepat, serta membentuk karakter peserta didik.

Langkah-langkah pembuatan video animasi menggunakan aplikasi canva

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online. Canva memiliki berbagai macam template atau opsi desain yang ingin dibuat. Tidak hanya presentasi. Tapi canva juga menyediakan desain untuk poster, foto profil banner, dan lain-lain (Iryan et Al., 2018). Penggunaan media pembelajaran serta mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain, media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.

Media canva juga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Aplikasi canva ini diharapkan menjadi alternatif guru dalam membuat suatu media video animasi yang menarik pada materi “Gaya dan Gerak”.

Membuat video animasi dari canva bias menjadi proses yang cukup sederhana. Berikut langkah-langkah dalam membuat video animasi menggunakan aplikasi canva:

1. Jika kita belum memiliki akun canva, buat akun atau masuk ke akun canva.
2. Setelah masuk, pilih jenis konten yang kita ingin buat, pilih “video” untuk

membuat video animasi.

3. Kita bisa memilih dari berbagai template yang tersedia di canva untuk video animasi, atau kita bisa memulai dari nol dengan memilih “Custom dimensions”
4. Buatlah desain konten video animasi . Ini bisa mencakup teks, gambar, ikon, latar belakang, elemen grafis, dan elemen lainnya. Anda dapat mengganti font, warna, ukuran, dan gaya sesuai keinginan kita.
5. Canva memiliki berbagai animasi yang dapat kita terapkan pada elemen-elemen dalam video kita. Pilih elemen yang ingin kita animasikan dan tambahkan efek animasi ke elemen tersebut.
6. Tentukan berapa lama setiap animasi akan berlangsung. Kita dapat mengatur durasi untuk setiap elemen yang dianimasikan.
7. Kita dapat mengimpor file suara atau musik untuk mendukung video kita. Canva juga memiliki perpustakaan audio yang dapat kita gunakan.
8. Pratinjau video untuk memastikan semuanya berjalan dengan baik. Jika perlu, kita dapat melakukan perubahan dan penyempurnaan.
9. Setelah puas dengan hasilnya, klik tombol “ekspor” atau “download” untuk mengunduh video animasi. Anda akan memiliki pilihan untuk mengunduh dalam berbagai format dan kualitas.

Setelah diunduh, kita dapat membagikan video animasi kita di berbagai platform atau menggunakannya sesuai keperluan kita.

2.1.4 Hasil Belajar

Sudjana (dalam Hutauruk & Simbolon, 2018), hasil belajar siswa adalah kompetensi yang peserta didik miliki sesudah menjalani pengalaman belajar. Jadi, hasil belajar yaitu suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik sesudah melaksanakan proses belajar pada waktu tertentu, hasil belajar juga dijadikan sebagai ukuran untuk menilai pemahaman peserta didik dalam learning process. Hasil belajar adalah kemampuan siswa yang diperoleh setelah kegiatan belajar (Nugraha, 2020). "Pada hakikatnya, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai bukti hasil belajar." Dalam pengertian yang lebih luas, ia sependapat

dengan Bloom yang menyatakan bahwa hasil belajar mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Berdasarkan pendapat ahli di atas yang menjelaskan tentang hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar itu adalah kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar baik itu dalam ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dan menjadi milik siswa setelah mengikuti kegiatan belajar.

2.1.5 Pengertian pembelajaran PKN di SD

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan yang meningkatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suatu Negara agar setiap hak yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-citakan bangsa dan tidak melenceng dari apa yang diharapkan. Karena nilai penting, pendidikan ini sudah di tetapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasilkan penerus-penerus bangsa yang berkompeten dan siap menjalankan hidup bangsa dan bernegara.

Seperti yang kita ketahui, setiap suatu bangsa mempunyai sejarah perjuangan dari para orang-orang terdahulu yang dinamakan terdapat banyak nilai-nilai nasionalis, patriotis dan lain sebagainya yang pada saat ini menempel erat pada setiap jiwa warga negaranya. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi yang makin pesat, nilai-nilai tersebut makin lama makin hilang dari diri seseorang di dalam suatu bangsa, oleh karena itu perlu adanya pembelajaran untuk mempertahankan nilai-nilai tersebut agar terus menyatu dalam setiap warga negara agar tiap warga negara tahu hak dan kewajiban dalam menjalankan kehidupan berbangsa dan bernegara.

Pendidikan kewarganegaraan adalah pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis, melalui aktivitas menanamkan kesadaran kepada generasi baru, tentang kesadaran bahwa demokrasi adalah bentuk kehidupan masyarakat yang paling menjamin hak-hak masyarakat (saidurrahman, 2018).

Sedangkan menurut Aziz Wahab, pendidikan kewarganegaraan (PKN) merupakan media pengajaran yang meng-indonesiakan para siswa secara sadar,

cerdas, dan penuh tanggung jawab. Karena itu, program PKn merupakan konsep-konsep umum ketatanegaraan, politik dan hukum negara, serta teori umum yang lain yang cocok dengan target tersebut.

Pendidikan kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang merupakan satu rangkaian proses untuk mengarahkan peserta didik menjadi bertanggung jawab sehingga dapat berperan aktif dalam masyarakat sesuai ketentuan Pancasila dan UUD NKRI 1945 (Madiung, 2018).

Materi pembelajaran PKn di SD

Lambang Pancasila 1 Sampai 5 dari Arti, Makna, dan Fungsinya

Lambang Pancasila 1 sampai 5 – Sejarah dan asal-usul lambang Pancasila berakar dari perjuangan negara Indonesia untuk memperoleh kemerdekaan. Pada tahun 1945, setelah Indonesia merdeka dari penjajahan Belanda, Presiden Soekarno meluncurkan Pancasila sebagai dasar negara yang mengatur cara pemerintahan di Indonesia. Pancasila terdiri dari lima sila yaitu:

1. Ketuhanan yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang Adil dan Beradab
3. Persatuan Indonesia
4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan/perwakilan
5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Lambang Pancasila sendiri muncul setelah diterapkannya Pancasila sebagai dasar negara dan dijadikan sebagai simbol dari negara yang baru saja merdeka. Lambang Pancasila terdiri dari lima simbol yang masing-masing mewakili satu sila dari Pancasila, yaitu Garuda Pancasila, Bintang-bintang, Bendera Merah-Putih, Padi dan Konde, serta Tiga buah Gada. Garuda Pancasila merupakan simbol yang mewakili sila pertama yaitu Bhinneka Tunggal Ika, sementara simbol-simbol lainnya mewakili sila kedua sampai kelima.

Lambang Pancasila diakui sebagai simbol negara resmi dan digunakan dalam berbagai kegiatan resmi maupun non-resmi seperti dalam acara peringatan hari kemerdekaan, pada bendera dan stempel negara, serta digunakan sebagai hari

lambang dalam berbagai institusi negara.

Arti Lambang Pancasila

Lambang pancasila mempunyai arti masing-masing, dengan penjelasan sebagai berikut:

1.Lambang Pancasila ke 1

Kepala burung garuda menghadap ke kanan yang berarti kebajikan.

2. Lambang Pancasila ke 2

Pada bagian tengah burung garuda terdaat sebuah perisai yang berisikan simbol-simbol dari sila 1 sampai dengan sila 5.

3. Lambang Pancasila ke 3

Jumlah bulu burung garuda pada bagian kiri dan kanan berjumlah 17 helai, pada ekor berjumlah 8 helai, bulu bagian dari ekor berjumlah 19, sedangkan pada leher berjumlah 45 helai. Semua itu mempunyai arti hari proklamasi kemerdekaan Republik Indonesia pada 17 Agustus 1945.

4. Lambang Pancasila ke 4

Kaki burung garuda mencengkram pita putih bertulisan Bhineka Tunggal Ika, dimana pita putih melambangkan garis katulistiwa sedangkan semboyan Bhineka Tunggal Ika melambangkan persatuan Indonesia walau berbeda-beda tapi tetap satu.

Makna Simbol Pancasila

Pada gambar lambang Pancasila terdapat simbol-simbol yang terletak perisai yang melambangkan sila-sila Pancasila, dengan urutan sebagai berikut:

1. Simbol Pancasila ke 1 yaitu Bintang Tunggal
2. Simbol Pancasila ke 2 yaitu Rantai Emas
3. Simbol Pancasila ke 3 yaitu Pohon Beringin
4. Simbol Pancasila ke 4 yaitu Kepala Banteng
5. Simbol Pancasila ke 5 yaitu Padi dan Kapas

Para pendiri Negara Republik Indonesia merumuskan Pancasila merupakan sari pati dari nilai-nilai sosial masyarakat dan bangsa Indonesia.

1. Simbol Pancasila ke 1 (Bintang)

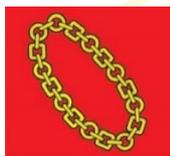


Sila Pertama Pancasila menyatakan “Ketuhanan Yang Maha Esa” . Lambang dari sila ini adalah sebuah bintang emas lima sudut yang terletak di tengah perisai burung Garuda. Makna dari simbol tersebut adalah:

Simbol tersebut melambangkan cahaya yang dipancarkan oleh Tuhan Yang Maha Esa, yang diyakini oleh seluruh rakyat Indonesia sebagai masyarakat yang berguna.

Bintang dengan lima sudut melambangkan jumlah kepercayaan atau agama yang diakui di Indonesia, yaitu Islam, Kristen, Katolik, Hindu, dan Budha. Warna hitam sebagai dasar menunjukkan warna alam dan memiliki makna bahwa Indonesia berada di bawah lindungan dan rahmat Tuhan Yang Maha Esa. Warna hitam ini juga menggambarkan bahwa Tuhan adalah sumber segala yang ada di Indonesia.

2. Simbol Pancasila ke 2 (Rantai)



Lambang kedua Pancasila adalah Rantai. Pada bagian kanan bawah perisai Garuda terdapat ambang rantai dengan dua bentuk, yaitu lingkaran dan persegi, yang berwarna kuning keemasan dan memiliki makna sebagai berikut:

Rantai dengan bentuk bulat melambangkan wanita, sementara rantagan bentuk persegi melambangkan laki-laki yang bekerja sama untuk Indonesia.

Bentuk rantai yang tidak putus melambangkan ikatan antara sesama manusia yang tidak akan pernah terputus dan saling membantu satu sama lainnya. Warna dasar merah melambangkan sikap keberanian dan kekuatan.

3. Simbol Pancasila ke 3 (Pohon Beringin)



Lambang pohon beringin dengan warna hijau pada daunnya dan warna cokelat pada batangnya terletak di bagian kanan atas perisai Garuda, dan memiliki makna sebagai berikut: Pohon beringin melambangkan Indonesia sebagai bangsa yang kokoh, tinggi, dan memiliki kekuatan untuk melindungi seluruh rakyat Indonesia.

Akar pohon beringin melambangkan keanekaragaman agama, budaya, adat istiadat, dan suku yang dimiliki bangsa Indonesia.

4. Simbol Pancasila ke 4 (Kepala Banteng)



Lambang Pancasila di bagian kiri atas perisai Garuda adalah lambang kepala banteng berwarna hitam dengan warna dasar merah, yang memiliki makna sebagai berikut: Kepala banteng melambangkan bangsa Indonesia yang suka bekerja sama, selalu bersama dalam kehidupan, dan menjunjung tinggi gotong royong serta saling membantu.

Bangsa Indonesia menyelesaikan masalah dengan cara bermusyawarah dan menghasilkan keputusan bersama secara mufakat.

Warna dasar merah melambangkan keberanian bangsa Indonesia dan menjadi identitas bangsa yang selalu mementingkan musyawarah dan mufakat.

5. Simbol Pancasila ke 5 (Padi dan Kapas)



Lambang padi dan kapas dengan warna dasar putih di bagian kiri bawah perisai Garuda memiliki makna sebagai berikut: Padi melambangkan makanan pokok sebagian besar rakyat Indonesia, sedangkan kapas melambangkan sandang atau pakaian.

Kedua lambang ini bermakna kebutuhan pokok bangsa Indonesia untuk melangsungkan hidup. Lambang padi dan kapas juga bermakna kesejahteraan sosial bagi rakyat Indonesia yang menjadi tujuan utama dalam pembangunan nasional.

Selain itu, padi dan kapas juga bermakna bahwa tidak ada kesenjangan sosial pada rakyat Indonesia.

SILA-SILA PANCASILA

Pancasila berasal dari dua kata bahasa Sanskerta “panca” berarti lima dan “sila” berarti prinsip atau asas. Apabila diulik secara bahasa, pancasila menjadi rumusan dan pedoman kehidupan berbangsa dan bernegara bagi seluruh rakyat Indonesia. Pancasila memiliki nilai-nilai yang merupakan dasar kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Nilai-nilai yang terkandung dalam pancasila adalah nilai ketuhanan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, kemanusiaan, persatuan, kerakyatan, dan keadilan.

Pancasila berisi 5 sila yang menjadi dasar bagi negara dan warga negara Indonesia, yaitu:

Gambar 2.1 Simbol Garuda Pancasila



1. Ketuhanan yang Maha Esa
2. Kemanusiaan yang adil dan beradap
3. persatuan Indonesia
4. kerakyatan yang dipimin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
5. keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia.

Nilai-nilai perumusan Pancasila

1. Ketakwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa
2. Semangat anti penjajah dan penjajahan
3. Harga diri yang tinggi sebagai bangsa yang merdeka
4. Semangat persatuan dan kesatuan
5. Setia kawan, senasib sepenanggungan, dan kebersamaan
6. Jiwa dan semangat merdeka
7. Semangat perjuangan yang tinggi
8. Pantang mundur dan tidak kenal menyerah
9. Ulet dan tabah dalam menghadapi segala macam tantangan
10. Disiplin yang tinggi
11. Percaya kepada masa depan gemilang dari bangsanya.

Contoh-contoh sikap 5 sila-sila pancasila dalam kehidupan sehari-hari**1. Sila 1- Ketuhanan Yang Maha Esa.****Contoh :**

1. Berdoa dan bersyukur setiap hari
2. Toleransi Beragama
3. Mengamalkan Ajaran Agama dalam kehidupan sehari-hari
4. Membantu sesama dalam kesulitan
5. Menjaga Lingkungan sebagai ciptaan Tuhan

2. Sila 2- Kemanusiaan yang Adil dan Beradab

1. Menjunjung Tinggi Hak Asasi manusia
2. Menghormati Pendapat Orang lain
3. Menolong Sesama yang Membutuhkan
4. Bersikap sopan dan Ramah
5. Menghindari Deskriminasi

3. Sila Ke 3 – Persatuan Indonesia

1. Menghargai Keberagaman Budaya
2. Berpartisipasi Dalam kegiatan Gotong Royong
3. Menghormati Lambang Negara
4. Menjaga Persatuan di Tengah Perbedaan
5. Menjalin persahabatan Antar Etnis

4. Sila Ke 4 – Kerakyatan Yang Dipimpin oleh Hikmat Kebijaksanaan dalam Permusyawaratan / perwakilan

1. Aktif berpartisipasi dalam musyawarah
2. Menghargai dan mendukung demokrasi
3. Menjunjung tinggi keadilan dalam berdemokrasi
4. Tidak mudah terprovokasi isu SARA
5. Menghormati pejabat dan pemimpin

5. Sila ke 5 – Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

1. Mengutamakan Keadilan dan kesetaraan
2. Menghargai Hak Asasi dan Kehormatan
3. Berperan Aktif dalam kegiatan social

4. Mendorong kesetaraan Kegiatan Sosial
5. Bersikap Adil dalam Pemenuhan kebutuhan

2.2 Kerangka Berpikir

Dalam proses kegiatan pembelajaran, seringkali kita lihat bahwa penyampaian materi dilakukan oleh guru dibarengi dengan metode yang menarik bahkan tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut terbukti dari adanya observasi yang telah dilakukan penelitian, tidak sedikit siswa yang terlihat tidak tertarik dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh guru, seperti siswa merasa bosan, menunjukkan sikap kurang semangat belajar dan kurang tertarik dengan materi pembelajaran, bahkan ada yang asyik bermain sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian-penelitian terdahulu, telah terbukti bahwa media animasi memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan perantara untuk menyampaikn pesan atau informasi dari pemberi pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa), sehingga tercipta proses pembelajaran yang lebih menyenangkan dan dapat menarik perhatian siswa, juga membantu mereka dalam memahami dan mengingat materi yang disampaikan tersebut.

Dalam proses pembelajaran, media sangat membantu untuk mengalihkan perhatian siswa ketika materi disampaikan dan membantu mereka untuk memahami dan mengingat materi tersebut dalam ingatan jangka panjang mereka. Selain itu proses pembelajaran dengan bantuan media yang dapat dilihat baik jika dibandingkan dengan media yang hanya bisa di dengar saja.

Oleh karena itu itu, peneliti mencoba menggunakan media animasi dalam proses pembelajaran, khususnya pelajaran PKn. Dengan media ini, peneliti berharap dapat membantu menarik perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, dan khususnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

2.3 Hipotesis Penelitian

Hipotesis jika dilihat dari arti katanya, hipotesis berasal dari dua kata yaitu “hypo” artinya “dibawah” dan “thesa” artinya “kebenaran”. Hipotesis adalah

jawaban yang bersifat sementara terhadap masalah-masalah penelitian, Sampai terbukti data yang terkumpul, maka hipotesis penelitian Adanya Pengaruh vidio animasi Terhadap Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Pkn kelas IV SD Negeri 064025 Kecamatan Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2023/2024

2.4 Defenisi Operasional

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah ditemukan, maka peneliti menyampaikan definisi oprasional dari permasalahan tersebut.

1. Pengaruh merupakan suatu daya atau kekuatan yang timbul dari suatu yang ikut membentuk watak, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.
2. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan
3. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih mudah dan efektif.
4. Media video animasi adalah sebuah alat pembelajaran yang menggabungkan unsur gambar bergerak dengan audio, mirip dengan video atau film.
 - a. Canva adalah program desain online yang menyediakan berbagai macam spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagian yang di sediakan dalam aplikasi canva
 - b. Hasil belajar kemampuan yang diperoleh oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar baik itu dalam ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik dan menjadi milik siswa setelah mengikuti kegiatan belajar.
 - c. Pancasila adalah Pancasila berasal dari dua kata bahasa Sanskerta “panca” berarti lima dan “sila” berarti prinsip atau asas