

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa terletak pada sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan sumber daya manusia yang berkualitas, dapat mengelola sumber daya alam yang nanti akan memajukan perabangunan nasional, sebagaimana dengan tujuan pendidikan. Pendidikan merupakan wadah untuk menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas, melalui pendidikan diharapkan bangsa indonesia lebih maju dari bangsa lain. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah, namun juga terjadi di lingkungan masyarakat. Pendidikan dapat juga diartikan sebagai proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan diri sehingga mampu untuk menghadapi segala perubahan mengatasi permasalahan hidup.

Pendidikan bukan saja sebagai sarana tranformasi ilmu pengetahuan tetapi lewat pendidikan juga di harapkan terbentuknya karakter manusia yang mampu melaksanakan nilai-nilai luhur bangsa dan agama Keberhasilan proses pendidikan tidak lepas dari proses perencanaan, pelaksanaan dan kebijakan pendukung secara berkelanjutan. Karena pendidikan itu sendiri adalah modal dasar pembangunan, maka setiap Negara menempatkan tujuan didirikannya Negara Kesatuan Republik Indonesia yang akhirnya tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar tahun 1945 alinea IV yang memuat "Mencerdaskan Kehidupan Bangsa". Oleh karena itu pendidikan merupakan sarana yang utama dalam membangun Negara yang lebih baik kedepannya.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter serta pemahaman siswa terhadap nilai-nilai dasar negara Indonesia Mata pelajaran PKn adalah pendidikan yang mengingatkan kita akan pentingnya nilai-nilai hak dan kewajiban suaru warga negara agar setiap hal yang di kerjakan sesuai dengan tujuan dan cita-cita bangsa dan tidak melenceng dari apa yang di harapkan. Karena di nilai

penting, pendidikan ini sudah di terapkan sejak usia dini di setiap jejang pendidikan mulai dari yang paling dini hingga pada perguruan tinggi agar menghasikan penerus-penerus bangsa yang berompeten dan siap menjalankan hidup berbangsa dan bernegara. ialah sebuah usaha yang dilakukan guna memberikan siswa sebuah pengetahuan serta kemampuan dasar mengenai hubungan mendasar antara warga negara dengan negara dan juga pendidikan pendahuluan bela negara sebagai bentuk-bentuk usaha pembelaan negara Pendidikan Kewarganegaraan adalah Pendidikan demokrasi yang bertujuan untuk mempersiapkan warga masyarakat berpikir kritis dan bertindak demokratis.

Berdasarkan survei kualitas pendidikan PKn yang dikeluarkan oleh PISA, Indonesia menempati peringkat ke-72 dari 77 negara. Pengamat menilai kompetensi guru yang rendah dan sistem pendidikan yang terlalu kuno menjadi penyebabnya Survei kemampuan belajar yang dirilis oleh *Programme for International Student Assessment* (PISA), pada Selasa (3/12) di Paris, menempatkan Indonesia di peringkat ke-72 dari 77 negara. Dengan kata lain, Indonesia berada di posisi ke-6 terendah dibandingkan dengan negara-negara lainnya. Hal ini merupakan kondisi yang sangatlah memprihatinkan. Tentu sangat disayangkan, dengan sumber daya manusia (SDM) yang cukup banyak, seharusnya pendidikan bisa meningkatkan kualitas SDM Indonesia namun nyatanya tidak seperti itu. Dengan kondisi kualitas pendidikan Indonesia yang terbilang sangat kurang dibandingkan negara-negara lain di dunia

Salah satu materi yang diajarkan di kelas IV SD adalah simbol-simbol Pancasila. Nilai-nilai kebangsaan pada generasi muda. Namun, dalam praktiknya, seringkali pembelajaran Pancasila dianggap kurang menarik dan sulit dipahami oleh siswa, terutama pada tingkat sekolah dasar pada mata pelajaran PKn. Salah satu tantangan yang dihadapi guru adalah bagaimana menyajikan materi Pancasila yang abstrak, seperti simbol-simbol Pancasila, agar lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa. Materi ini esensial karena simbol-simbol Pancasila mengandung makna filosofis yang harus dipahami dan dihayati oleh siswa sejak dini sebagai dasar dalam menjalani kehidupan berbangsa dan bernegara.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau bahan yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi pelajaran. dan memfasilitasi pemahaman serta alat yang dapat membantu proses pembelajaran agar pelajaran lebih mudah dan jelas dipahami dan juga tujuan pendidikan atau pengajaran dapat tercapai. Media ini dapat berupa objek fisik, teknologi, atau kombinasi keduanya yang dirancang dengan tujuan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena lebih memahami isi materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran yang digunakan guru menjadi tolak ukur dalam pembelajaran. Jika media pembelajaran yang dibuat oleh guru menarik, dapat membuat suasana belajar yang baik maka akan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan. Untuk memperoleh hasil belajar *kognitif*, *efektif* dan *psikomotor* harus mampu menciptakan suasana belajar yang dapat membuat siswa tertarik dan antusias dalam kegiatan belajar mengajar

Penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi hal penting untuk meningkatkan kualitas keluar dari proses pembelajaran. Teknologi yang digunakan dalam proses pembelajaran bisa menjadi media belajar. Pemilihan media harus disesuaikan selama proses pembelajaran memiliki tujuan pembelajaran dan karakteristik media. Keadaan lingkungan belajar, siswa dan materi pembelajaran juga menjadi faktor yang harus diperhatikan saat memilih media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menggunakan media ini juga merupakan pembelajaran yang inovatif dan menarik bagi peserta didik dan mendukung tujuan pembelajaran. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran semakin marak salah satu media pembelajaran yang menarik dan dapat digunakan adalah penggunaan media *Powtoon* yang merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk membuat animasi video dengan mudah dan kreatif. Animasi yang dengan penggunaan media video *Powtoon*, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka dalam memahami materi simbol-simbol Pancasila.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti kepada wali kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang pada tanggal 19 agustus 2024 terdapat beberapa permasalahan pada pelajaran PKn yang di antaranya adalah pertama hasil belajar siswa masih rendah dan kegiatan pembelajaran guru menggunakan metode konvensional , pembelajaran yang kurang menarik . KKTP (Kriteria Kecapaian Tujuan Pembelajaran) Hasil belajar siswa ini bisa dilihat dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 1.1 Nilai Ujian Tengah Semester (UTS) PKn Siswa Kelas IV

	Nilai	Banyak Siswa	Persentase
KKTP	≤ 70	14	68%)
	≥ 70	7	32%
70			
Jumlah Siswa Kelas IV		21	100%

Sumber : Wali kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang

Dari tabel di atas menunjukkan bahwa pemahaman siswa pada mata pelajaran PKN masih rendah. Untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa tersebut, maka peneliti mencoba memberikan suatu alternatif media pembelajaran yang berorientasi pada siswa dan membina seluruh potensi siswa. Dalam penelitian ini penulis bermaksud untuk mencoba menerapkan media pembelajaran *powtoon*

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PKn Dengan Materi Simbol Simbol Pancasila Kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang TA 2024/2025”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu

1. Hasil belajar siswa masih rendah pada mata pelajaran Pkn
2. Sulitnya siswa menerima dan memahami materi

3. Kurangnya ketertarikan belajar peserta didik

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dalam penulisan ini, maka perlu adanya batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah dan jelas demi tercapainya tujuan yang diinginkan dan tidak terlepas juga dari batasan keterbatasan kemampuan si peneliti, keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian ini membahas tentang “Pengaruh media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn materi simbol pancasila kelas IV Sd Negeri 067243 Kec. Medan Selayang Tahun Pelajaran 2024/2025”

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn sebelum menggunakan media pembelajaran *powtoon* di kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* di kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang?
3. Apakah terdapat pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pkn materi simbol pancasila kelas IV Sd negeri 067243 kec medan selayang tahun pelajaran 2024/2025?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn sebelum menggunakan media *powtoon* di kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn setelah menggunakan media *powtoon* di kelas IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang
3. Untuk mengetahui pengaruh signifikan penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pkn materi simbol pancasila IV SD Negeri 067243 Kec. Medan Selayang

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian pengaruh media pembelajaran *I* dalam pembelajaran, adalah:

- a. Peserta Didik
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman peserta didik terkait penggunaan media pembelajaran *powtoon*.
- b. Guru
Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran.
- c. Kepala Sekolah
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk meningkatkan hasil siswa
- d. Peneliti Lain
Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti lain dalam menambah wawasan terkait media pembelajaran *powtoon* dan hasil belajar siswa