

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Tilaar (2015), pendidikan bukan hanya proses transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga pembentukan karakter, nilai, dan keterampilan hidup yang relevan dengan kebutuhan zaman. Menurut Hamalik (2015), Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik agar mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang memungkinkan berfungsi secara efektif dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu instrumen penting dalam membangun peradaban dan mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas, ber karakter, serta mampu bersaing dalam era global. Dalam konteks abad ke-21, dunia pendidikan tidak hanya dituntut untuk menghasilkan peserta didik yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, tetapi juga memiliki keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, dan komunikatif. UNESCO (2017) menegaskan bahwa pendidikan harus menekankan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor agar siswa memiliki kemampuan menyeluruh dalam menghadapi dinamika global. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu proses yang terarah dan berkesinambungan dalam membina potensi manusia, baik secara intelektual, emosional, maupun sosial, sehingga mampu menjadi pribadi yang bermanfaat bagi diri sendiri, masyarakat, dan bangsa.

Pendidikan Kewarganegaraan adalah proses pendidikan yang dirancang untuk membentuk peserta didik menjadi warga negara yang berkarakter, berpengetahuan, dan mampu berpartisipasi aktif dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara sesuai dengan nilai-nilai Pancasila dan prinsip demokrasi. Mata pelajaran yang memiliki kontribusi besar terhadap pembentukan karakter dan identitas bangsa adalah Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Melalui PKn, siswa diharapkan mampu memahami hak dan kewajiban sebagai warga negara, menginternalisasi nilai-nilai Pancasila, serta mengaplikasikan sikap demokratis dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Winataputra (2016), PKn berfungsi membina warga negara muda agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan disposisi kewarganegaraan yang mencerminkan kepribadian bangsa Indonesia. Namun dalam kenyataan, pembelajaran PKn sering dianggap membosankan dan kering karena cenderung berorientasi pada hafalan, berpusat pada guru dengan lebih banyak melakukan kegiatan belajar-mengajar dengan bentuk ceramah (lecturing), serta kurang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa sulit memahami makna yang terkandung dalam materi, motivasi belajar rendah, dan hasil belajar tidak optimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang begitu pesat memberikan peluang besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengintegrasikan media pembelajaran berbasis teknologi agar proses belajar menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Media pembelajaran berperan sebagai perantara penyampaian pesan yang membantu memperjelas materi, mengatasi keterbatasan indera manusia, serta meningkatkan perhatian dan minat siswa. Seperti yang dikemukakan Arsyad (2019), penggunaan media dalam pembelajaran dapat memperlancar interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran lebih efektif.

Di antara berbagai jenis media, media gambar dan media video merupakan bentuk media visual dan audiovisual yang paling banyak digunakan. Media gambar mampu menyajikan informasi yang kompleks dalam bentuk visual sederhana sehingga mudah dipahami siswa. Penelitian Nugroho (2020) menemukan bahwa penggunaan media gambar meningkatkan pemahaman konsep abstrak pada siswa

SMP, terutama dalam mata pelajaran PKn yang sarat dengan nilai dan konsep normatif. Selain itu, media gambar terbukti membantu siswa mengingat informasi lebih lama karena bersifat konkret dan menarik perhatian.

Sementara itu, media video menawarkan pengalaman belajar yang lebih dinamis karena menggabungkan unsur visual, audio, dan narasi secara bersamaan. Penelitian Rahmawati & Hidayat (2019) menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa SMP, terutama karena video mampu menghadirkan situasi nyata yang sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata. Meta-analisis yang dilakukan oleh Kay (2018) juga menunjukkan bahwa penggunaan video pembelajaran secara konsisten meningkatkan capaian akademik dan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan.

Dalam konteks global, teori *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan Mayer (2017) menegaskan bahwa belajar akan lebih efektif jika informasi disajikan dalam bentuk kata-kata sekaligus gambar/visual. Artinya, kombinasi media gambar dan video dalam pembelajaran PKn dapat membantu siswa menghubungkan konsep abstrak dengan contoh nyata, sehingga pemahaman lebih mendalam dan hasil belajar lebih baik.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam belajar. Media gambar berfungsi sebagai stimulus visual yang mampu menumbuhkan daya ingat jangka panjang serta membantu siswa dalam menghubungkan materi dengan pengalaman nyata (Arsyad, 2019). Demikian pula, media video terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar karena menggabungkan unsur suara, gambar bergerak, dan teks sehingga siswa lebih mudah memahami dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran (Sadiman, 2017).

Penelitian terbaru dalam satu dekade terakhir juga memperkuat bahwa penggunaan media gambar dan video berdampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Sebagai contoh, studi kuantitatif oleh Nugroho (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat meningkatkan pemahaman konsep PKn di SMP. Sementara itu, penelitian oleh Rahmawati & Hidayat (2019) menemukan

bahwa penggunaan video pembelajaran memberikan pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa karena menumbuhkan motivasi serta membuat suasana kelas lebih menyenangkan. Bahkan meta-analisis global dalam lima tahun terakhir juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia secara konsisten meningkatkan capaian akademik dibandingkan metode konvensional.

Namun, efektivitas media pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh jenis medianya, tetapi juga bagaimana guru mengelolanya dalam proses belajar. Beberapa penelitian menemukan bahwa penggunaan media gambar dan video kurang berdampak signifikan jika tidak relevan dengan materi, kualitas media rendah, atau guru tidak terampil dalam mengintegrasikan media ke dalam kegiatan belajar mengajar (Lestari, 2021). Dengan kata lain, keberhasilan penggunaan media sangat dipengaruhi oleh desain pembelajaran yang tepat dan konteks sekolah.

Meskipun demikian, masih terdapat variasi efektivitas penggunaan media gambar dan video di kelas, tergantung pada desain pembelajaran, karakteristik siswa, serta keterampilan guru dalam mengelola media tersebut. Di SMP Negeri 10 Medan, guru PKn masih cenderung menggunakan metode ceramah dengan sedikit variasi media, sehingga hasil belajar siswa belum sepenuhnya optimal. Kondisi ini menuntut adanya penelitian yang secara spesifik menguji seberapa besar pengaruh penggunaan media gambar dan video terhadap hasil belajar PKn.

Pada kenyataannya, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di UPT SMP Negeri 10 Medan, kegiatan belajar mengajar untuk mata pelajaran PKn masih cenderung dilakukan dengan menggunakan media dan metode pembelajaran konvensional.

Tabel : 1.1 Hasil Belajar Siswa

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa Kelas				Jumlah		Keterangan
		VIII G	%	VIII K	%	Siswa	%	
75	≥	14	44	14	44	28	44	Tuntas
	≤	18	56	18	56	36	56	Tidak Tuntas
	Jumlah	32	100	32	100	64	100	

Sumber : Guru mata pelajaran PKn kelas VIII SMP Negeri 10 Medan, 13 September 2025

Berdasarkan tabel diatas KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) di UPT SMP Negeri 10 Medan adalah 75, nilai yang dikatakan tidak lulus dibawah 75. Di tabel 1.1 dapat dilihat bahwa jumlah siswa kelas VIII G yang tuntas ada 14 orang siswa atau 44%, sedangkan yang tidak tuntas ada 18 orang siswa atau 56%. Jumlah siswa kelas VIII K yang tuntas sebanyak 14 orang siswa atau 44%, sedangkan yang tidak tuntas ada 18 orang siswa atau 56%.

Karena permasalahan diatas, penulis mencoba membuat suatu metode pembelajaran menggunakan media gambar dan video pada mata pelajaran PKn (Pendidikan Kewarganegaraan) dengan materi “Bentuk dan Kedaulatan Negara” yang diharapkan dapat membantu mengalihkan perhatian siswa dan memahami materi yang disampaikan juga membuatnya masuk dalam memori atau ingatan jangka panjang mereka, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar belajar khususnya pada mata pelajaran PKn.

Oleh karena itu, skripsi ini akan mengkaji secara mendalam bagaimana penggunaan media gambar dan video dalam pengajaran PKn dapat memengaruhi hasil belajar siswa di tingkat ini. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif di tingkat SMP. Dengan berbagai upaya tersebut, diharapkan kualitas pembelajaran PKn di SMP kelas VIII dapat meningkat dan siswa dapat mencapai harapan pembelajaran PKn yang diinginkan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Media Gambar dan Video Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 10 Medan. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat bagi guru dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar PKn siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran PKn di SMP Negeri 10 Medan masih didominasi metode ceramah sehingga kurang menarik minat belajar siswa.

2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn masih ada yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang berikut adalah batasan masalah dalam penelitian ini adalah Penelitian hanya dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2025/2026. Media pembelajaran yang diteliti terbatas pada penggunaan media gambar dan media video dalam proses pembelajaran PKn. Materi pembelajaran yang akan dikaji adalah materi pada Bab 2 Bentuk dan Kedaulatan Negara.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan indentifikasi masalah, dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana hasil belajar siswa tanpa menggunakan media gambar dan video dalam pembelajaran PKn?
2. Bagaimana hasil belajar siswa yang menggunakan media gambar dan video dalam pembelajaran PKn?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media gambar dan video dengan tidak menggunakan media gambar dan video tersebut dalam pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa tanpa menggunakan media gambar dan video dalam pembelajaran PKn.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar dan video dalam pembelajaran PKn.
3. Untuk menganalisis apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media gambar dan video dengan tidak menggunakan media tersebut terhadap hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu :

1. Bagi Guru : Memberikan masukan dalam memilih dan memadukan media pembelajaran PKn.
2. Bagi Siswa : Memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan membantu memahami materi PKn sehingga hasil belajar lebih optimal.
3. Bagi Sekolah : Sebagai pertimbangan dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis media visual dan audiovisual untuk meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi Peneliti : Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam penelitian di bidang pendidikan, khususnya yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran.

