

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 merupakan era yang ditandai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang berlangsung sangat cepat serta membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan tersebut menuntut dunia pendidikan untuk beradaptasi dengan perubahan zaman agar mampu menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Proses pembelajaran di sekolah tidak lagi hanya berorientasi pada pencapaian akademik semata, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam konteks pendidikan dasar, pembelajaran harus dirancang sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik. Siswa sekolah dasar, khususnya kelas rendah, masih berada pada tahap operasional konkret sehingga membutuhkan pembelajaran yang bersifat kontekstual dan didukung oleh media yang menarik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, menyenangkan, dan bermakna melalui pemilihan metode serta media pembelajaran yang tepat.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam pembentukan karakter peserta didik sejak usia dini. Melalui pembelajaran PKn, siswa diharapkan mampu memahami nilai-nilai moral, norma sosial, sikap tanggung jawab, serta kesadaran akan hak dan kewajiban sebagai warga negara dan warga sekolah. Materi hak dan kewajiban siswa pada kelas III madrasah ibtidaiyah menjadi materi dasar yang sangat penting karena berkaitan langsung dengan kehidupan siswa di lingkungan sekolah, seperti menaati peraturan, menghormati guru, melaksanakan tugas, serta menghargai hak teman.

Namun, pada kenyataannya pembelajaran PKn di sekolah dasar masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang kurang menarik oleh siswa. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang masih didominasi oleh metode ceramah

dan penggunaan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Pembelajaran yang bersifat monoton menyebabkan siswa kurang aktif, mudah merasa bosan, dan kurang termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi PKn, khususnya materi hak dan kewajiban siswa, masih tergolong rendah dan berdampak pada hasil belajar yang belum optimal.

Berbagai pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya menunjukkan bahwa salah satu faktor yang memengaruhi rendahnya hasil belajar siswa adalah kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Media yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa, mengurangi kejenuhan, serta membantu siswa memahami konsep yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan dalam proses pembelajaran di sekolah dasar.

Salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III adalah media video animasi. Media video animasi merupakan media audiovisual yang menyajikan gambar bergerak disertai suara dan teks, sehingga mampu menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Video animasi dapat menampilkan ilustrasi atau cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran secara lebih kontekstual.

Menurut Mayer (2020) melalui *Cognitive Theory of Multimedia Learning*, pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui kombinasi visual dan verbal secara bersamaan. Media video animasi memungkinkan siswa memproses informasi melalui dua saluran kognitif, yaitu visual dan auditori, sehingga beban kognitif siswa dapat diminimalkan dan pemahaman konsep menjadi lebih optimal. Pendapat ini menunjukkan bahwa media video animasi sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran di kelas rendah.

Pendapat lain dikemukakan oleh Sadiman (2020), yang menyatakan bahwa media video animasi sangat efektif digunakan dalam pembelajaran yang menekankan pada nilai, sikap, dan perilaku, termasuk dalam mata pelajaran

Pendidikan Kewarganegaraan. Konsep hak dan kewajiban siswa yang bersifat abstrak akan lebih mudah dipahami apabila disajikan melalui visualisasi yang menggambarkan situasi nyata. Dengan demikian, siswa tidak hanya memahami materi secara kognitif, tetapi juga mampu menginternalisasi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Sari dan Kurniawan (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PKn di sekolah dasar memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media video animasi memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang belajar menggunakan metode konvensional. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan minat dan keaktifan selama proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi awal dan informasi dari guru kelas III MIS Islamiyah Sunggal, diperoleh gambaran bahwa hasil belajar PKn siswa pada materi hak dan kewajiban siswa masih tergolong rendah. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini masih didominasi oleh metode ceramah dan penugasan dari buku paket, sehingga siswa kurang antusias dan cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

Data hasil belajar PKn siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal Tahun Pelajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa belum tercapai secara klasikal. Dari jumlah siswa sebanyak 22 orang dengan Kriteria Ketuntasan Tercapaian Pembelajaran (KKTP) sebesar 75, masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah KKTP. Untuk memperjelas kondisi tersebut, data ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1 Persentase Data Nilai Hasil Belajar PKN Siswa Kelas III MIS Islamiyah Sunggal

KKTP	Nilai	Jumlah Siswa Kelas III		Keterangan
		III	%	
75	≥ 75	7	32%	Tuntas
	< 75	15	68%	Tidak Tuntas
	Jumlah	22	100	

Sumber: Guru Kelas III MIS Islamiyah Sunggal

Berdasarkan Tabel 1.1, dapat dijelaskan bahwa dari 22 siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal, hanya 7 siswa atau sekitar 32% yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 15 siswa atau sekitar 68% belum mencapai KKTP. Data ini menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal belum tercapai, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dalam proses pembelajaran.

Rendahnya ketuntasan hasil belajar tersebut diduga dipengaruhi oleh kurang optimalnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Materi hak dan kewajiban siswa yang seharusnya disampaikan secara konkret dan kontekstual masih disajikan secara verbal, sehingga sulit dipahami oleh sebagian besar siswa. Oleh karena itu, penggunaan media video animasi dipandang sebagai salah satu alternatif solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PKn.

Media video animasi diharapkan mampu membantu guru dalam menyampaikan materi secara lebih efektif, meningkatkan motivasi belajar siswa, serta membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban siswa secara lebih baik. Dengan pembelajaran yang lebih menarik dan bermakna, diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat dan ketuntasan belajar dapat tercapai secara klasikal.

Berdasarkan uraian tersebut, terdapat kesenjangan antara tujuan pembelajaran PKn yang diharapkan dengan kondisi nyata di lapangan. Kesenjangan inilah yang melatarbelakangi perlunya penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar PKn siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal pada materi hak dan kewajiban siswa. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar PKN Siswa Kelas III MIS Islamiyah Sunggal Tahun Pelajaran 2025/2026 pada Materi Hak dan Kewajiban Siswa.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), khususnya pada materi hak dan kewajiban siswa kelas III di MIS Islamiyah Sunggal, sebagai berikut:

1. Hasil belajar PKn siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal masih tergolong rendah.
2. Sebagian besar siswa belum mencapai KKTP yang ditetapkan sekolah pada mata pelajaran PKn.
3. Pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban siswa masih belum optimal.
4. Keaktifan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran PKn masih rendah.
5. Minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran PKn masih kurang.
6. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran PKn masih terbatas dan cenderung konvensional.
7. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti video animasi, secara optimal dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada **Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) Siswa Kelas III MIS Islamiyah Sunggal Tahun Pelajaran 2025/2026 Pada Materi Hak Dan Kewajiban Siswa.**

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah, maka dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal sebelum menggunakan media video animasi?
2. Bagaimana hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal sesudah menggunakan media video animasi?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal sebelum menggunakan media video animasi.
2. Untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal sesudah menggunakan media video animasi.
3. Untuk mengetahui adanya pengaruh yang signifikan penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar PKN siswa, membantu siswa memahami materi hak dan kewajiban siswa secara lebih konkret dan kontekstual, serta menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan menggunakan media video animasi.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan referensi bagi guru dalam memilih serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, khususnya media video animasi, guna meningkatkan hasil belajar PKN siswa dan ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pihak sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta mendukung penerapan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan rujukan dan perbandingan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji penggunaan media video animasi atau media pembelajaran berbasis teknologi lainnya dalam pembelajaran PKN maupun mata pelajaran lain pada jenjang dan konteks yang berbeda.

