

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Pengertian Belajar

Belajar menjadi Langkah konkret melahirkan langkah-langkah progresif memahami berbagai banyak hal. Belajar selanjutnya bisa merupakan sebuah kegiatan mempertarungkan cara berpikir kepada sebuah teks yang dibaca, untuk selanjutnya dapat melahirkan pemahaman-pemahaman baru atas sebuah bacaan yang sedang digelutinya. Belajar adalah suatu tindakan, suatu tingkah laku yang kompleks dari siswa, suatu tindakan, pembelajaran yang hanya dialami oleh siswa itu sendiri. Secara umum belajar merupakan suatu proses perubahan perilaku yang dihasilkan dari interaksi individu dengan lingkungan.

Belajar merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku dimana perubahan dalam tingkah laku dimana itu dapat mengarah kepada tingkah laku yang lebih baik tetapi juga mengarah pada tingkah laku yang buruk (Purwanto, 2020:85). Belajar adalah suatu proses yang dapat ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang (Hapudin 2021:19). Perubahan hasil belajar dapat dilihat dari pengetahuan, pemahaman, perilaku dan sikap.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses aktif dan sadar yang dilakukan seseorang untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, atau pemahaman baru melalui pengalaman, latihan, maupun interaksi dengan lingkungan. Belajar tidak hanya terjadi di dalam kelas, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, dan bertujuan untuk mengembangkan diri menjadi lebih baik.

2.1.2 Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar sering digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha Pendidikan (Purwanto 2013:49). Kemampuan menyangkut domain kognitif,

afektif, dan psikomotorik”. Sedangkan, menurut Ghufron dan Rini (2014:9)” Hasil belajar adalah hasil yang diperoleh siswa atau mahasiswa setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf”. Dengan demikian, hasil belajar akan memberikan Gambaran tentang proses belajar yang dilakukan oleh seseorang.

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai oleh peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran melalui peningkatan kemampuan belajar baik kognitif, keterampilan, maupun afektif (Suhono 2022:22). Hasil belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran diri dan pengaruh lingkungan, baik perubahan kognitif, afektif, maupun keterampilan dalam diri siswa (Muhammad A.2021:19). Hasil belajar siswa secara umum adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berbakat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan, dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan (Hametta 2020:35).

Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu proses pencapaian serta perubahan oleh siswa, selama mengikuti kegiatan belajar melalui kemampuan belajar, afektif, kognitif dan keterampilan.

2.1.3 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Undang-undang sistem Pendidikan nasional No. Tahun 2003. Menurut undang-undang ini, pembelajaran diartikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ramadhani dkk. (2020) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang terarah dan bertujuan yang dilakukan guru untuk memfasilitasi terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa melalui interaksi yang terencana. Menurut Darman (2020), pembelajaran adalah proses yang terstruktur untuk meningkatkan kapasitas kognitif, afektif, dan

psikomotorik siswa melalui interaksi yang efektif antara guru, siswa, materi, dan lingkungan.

Dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik.

2.1.4 Pengertian Mengajar

Mengajar adalah suatu proses terencana dan sistematis yang dilakukan oleh seorang guru untuk memfasilitasi terjadinya proses belajar pada siswa, sehingga siswa dapat mengalami perubahan positif pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Lebih dari sekadar menyampaikan informasi, mengajar merupakan seni untuk menciptakan lingkungan yang kondusif, memotivasi, dan membimbing siswa agar mereka dapat membangun pemahaman mereka sendiri, berpikir kritis, serta mencapai potensi terbaiknya.

Menurut Darman (2020) dalam jurnalnya, mengajar adalah proses yang terstruktur untuk meningkatkan kapasitas kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa melalui interaksi yang efektif antara guru, siswa, materi, dan lingkungan. Ini menunjukkan bahwa mengajar adalah sebuah kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek diri siswa, tidak hanya sebatas kemampuan akademis.

Ramadhani dkk. (2020) mendefinisikan mengajar sebagai kegiatan terarah yang dilakukan guru untuk memfasilitasi terjadinya perubahan tingkah laku pada siswa melalui interaksi yang terencana. Definisi ini menekankan bahwa keberhasilan mengajar diukur dari seberapa besar perubahan positif yang terjadi pada diri siswa, bukan dari seberapa banyak materi yang sudah disampaikan. Menurut Yusrizal dkk. (2023), mengutip Suardi (2018), mengajar adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari defensi diatas dapat disimpulkan bahwa mengajar adalah upaya pendidik untuk membimbing siswa, dimana guru berperan sebagai fasilitator.

Tujuannya bukan hanya menyampaikan materi tetapi juga menciptakan lingkungan yang aman dan memotivasi siswa untuk aktif dalam proses belajar.

2.1.5 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin “medius” yang berarti Tengah, perantara, atau penghubung. Dengan demikian media dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang menjadi perantara atau penghubung, dalam menyampaikan pesan dari sumber kepada penerima. Dalam Pendidikan, media pembelajaran adalah segala bentuk, alat, sarana, atau perantara yang digunakan pendidik untuk menyalurkan pesan atau materi pembelajaran kepada peserta didik. Tujuannya adalah untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta minat peserta didik sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, gambar, audio, video, teknologi digital, maupun lingkungan sekitar yang difungsikan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Menurut Suryana (2020) menyatakan bahwa kata media berasal dari Bahasa latin “medius” yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Media pembelajaran kemudian didefinisikan sebagai semua sarana yang berfungsi menyampaikan informasi pembelajaran sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Menurut Hasan dkk. (2021), melalui pandangan Winkel, menyebut media pembelajaran sebagai segala hal bukan manusia yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran.

Berdasarkan pendapat-pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk alat, sarana, atau perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi, dan materi ajar dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat belajar siswa.

1. Fungsi Media Pembelajaran

Nofita Jayanti Barus & Dea Mustika (2024) menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif secara signifikan meningkatkan prestasi belajar

siswa kelas IV. Penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dapat membuat proses belajar lebih menarik dan efektif, sehingga siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Wina Sanjaya (2020) media pembelajaran memiliki beberapa fungsi penting dalam proses pendidikan. Fungsi pertama adalah komunikatif, di mana media membantu menyampaikan pesan pembelajaran secara jelas antara pengajar dan peserta didik. Fungsi kedua adalah motivasi, di mana media dapat meningkatkan minat dan semangat belajar siswa. Fungsi ketiga adalah kebermaknaan, yaitu media membantu siswa memahami materi secara lebih mendalam dan bermakna. Fungsi keempat adalah penyamaan persepsi, di mana media memastikan bahwa semua siswa menerima informasi yang sama. Fungsi kelima adalah individualitas, di mana media memungkinkan siswa dengan gaya belajar berbeda untuk belajar sesuai dengan kebutuhan mereka.

Hadun, Anwar, dan Huljannah (2023) mengungkapkan bahwa sebelum penerapan media ini, kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan bersusun siswa berada di angka 0 %. Namun, setelah penggunaan media papan jurang, terjadi peningkatan drastis hingga 84,2 % pada siklus II. Media ini berfungsi sebagai alat yang sangat efektif untuk mengatasi kesulitan numerasi dan membantu siswa membangun keterampilan berhitung yang sebelumnya sangat rendah. Media pembelajaran diharapkan dapat mempercepat proses dan hasil belajar peserta didik. Ada beberapa fungsi media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

- a. Meningkatkan Pemahaman: Media membantu menjelaskan konsep yang sulit dengan cara visual atau audio, sehingga siswa dapat lebih mudah memahaminya.
- b. Menarik Perhatian: Penggunaan media yang bervariasi dapat menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar.
- c. Meningkatkan Motivasi: Media yang interaktif dan menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar dan berpartisipasi aktif.

- d. Memfasilitasi Pembelajaran Beragam: Media memungkinkan pengajaran yang sesuai dengan berbagai gaya belajar, seperti visual, auditori, dan kinestetik.
- e. Mendukung Pembelajaran Mandiri: Siswa dapat menggunakan media untuk belajar secara mandiri, memperkuat pemahaman mereka di luar kelas.
- f. Mempermudah Penyampaian Informasi: Media membantu guru menyampaikan informasi dengan cara yang lebih sistematis dan terstruktur.
- g. Mendorong Kolaborasi: Media pembelajaran dapat digunakan untuk kegiatan kelompok, mendorong kolaborasi dan diskusi di antara siswa.
- h. Memberikan Umpan Balik: Beberapa media pembelajaran, seperti kuis online, dapat memberikan umpan balik langsung kepada siswa tentang pemahaman mereka.

2. Jenis- jenis Media Pembelajaran

a. Media visual

Menurut Novita Sari dan tim dalam jurnal Jurnal Pendidikan Terapan (2025), media visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan, dan contoh konkretnya meliputi: gambar, foto, grafik, diagram, peta, poster, dan model tiga dimensi. Mereka menyatakan bahwa media ini sangat efektif untuk memudahkan siswa memahami materi abstrak karena dapat menyederhanakan konsep menjadi bentuk visual yang nyata.

b. Media audio

Menurut Pebriyanti, Jampel, dan Widiana (2023), media pembelajaran berbasis podcast adalah media audio-visual yang efektif untuk meningkatkan keterampilan menyimak siswa kelas IV SD.

c. Media Interaktif

Asnur, Amalia, Rahmayani, Nurdin & Dewi (2023) memanfaatkan media interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan pengetahuan budaya Indonesia pada siswa kelas IV dan V SD.

d. Media Cetak

Maulida Nurkhaliza, Afifah Fatin Pratiwi & Isna Rahmawati (2023) menjelaskan bahwa media cetak seperti buku, lembar kerja dan poster masih menjadi sumber belajar yang penting dan mudah diakses.

e. Media Digital

Menurut Sembiring dan Wulandari (2023:40), media digital, termasuk platform pembelajaran online, memungkinkan akses materi ajar yang luas dan fleksibel.

2.1.6 Pengertian Pengaruh Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi, meningkatkan pemahaman siswa, serta mempermudah komunikasi antara guru dan siswa. Menurut Hugiono dan Poerwantara dalam Afdhal (2021, hal. 5) pengaruh adalah dorongan atau bujukan bersifat membentuk atau Adalah suatu efek. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2018, hal.1045) pengaruh adalah daya yang ada atau yang timbul dari seseorang (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pengaruh media pembelajaran adalah dampak yang ditimbulkan oleh penggunaan media dalam proses belajar mengajar terhadap pemahaman, motivasi, dan hasil belajar peserta didik.

2.1.7 Pengertian Media Video Animasi

Menurut KBBI, maka media video animasi dapat diartikan sebagai sarana atau alat pembelajaran yang menyajikan gambar bergerak hasil proses animasi dalam bentuk video, yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi atau pesan pembelajaran.

Dengan demikian, secara sederhana dan alami, media video animasi adalah alat bantu pembelajaran berupa tayangan gambar bergerak yang dibuat secara animatif untuk membantu guru menyampaikan materi agar lebih menarik, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa. Media ini sangat sesuai digunakan dalam

pembelajaran di sekolah dasar karena mampu menarik perhatian siswa, mengonkretkan materi yang bersifat abstrak, serta meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

Menurut Arsyad (2020), media video animasi adalah media audiovisual yang menampilkan gambar bergerak disertai suara yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau informasi pembelajaran secara sistematis dan menarik. Media ini mampu memvisualisasikan konsep yang bersifat abstrak sehingga membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Arsyad menekankan bahwa penggunaan video animasi dapat meningkatkan perhatian dan motivasi belajar siswa karena melibatkan lebih dari satu indera dalam proses belajar.

Pendapat lain dikemukakan oleh Mayer (2020) yang menyatakan bahwa media video animasi merupakan bentuk media multimedia yang menggabungkan unsur gambar, teks, dan suara dalam satu kesatuan yang terintegrasi. Berdasarkan Cognitive Theory of Multimedia Learning, Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disajikan melalui saluran visual dan auditori secara bersamaan. Video animasi memungkinkan siswa memproses informasi secara lebih optimal karena membantu mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman konsep.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video animasi adalah media pembelajaran berbasis audiovisual yang menyajikan gambar bergerak disertai suara dan teks untuk membantu menyampaikan materi pembelajaran secara menarik dan mudah dipahami. Media ini sangat sesuai digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar karena mampu mengonkretkan materi yang bersifat abstrak, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu siswa memahami materi secara lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan media video animasi diharapkan dapat mendukung peningkatan hasil belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi hak dan kewajiban siswa.

2.1.8 Kelebihan dan Kekurangan Media Video Animasi

1. Kelebihan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran
 - a. Media video animasi mampu menarik perhatian siswa karena menyajikan gambar bergerak, warna, dan suara secara bersamaan.
 - b. Membantu siswa memahami materi pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret melalui visualisasi.
 - c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak monoton.
 - d. Melibatkan lebih dari satu indera siswa (penglihatan dan pendengaran), sehingga dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman siswa.
 - e. Menyajikan materi pembelajaran secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran.
 - f. Memudahkan guru dalam menjelaskan materi yang sulit atau kompleks dengan cara yang lebih sederhana.
 - g. Dapat digunakan berulang kali tanpa mengurangi kualitas penyajian materi.
 - h. Mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa karena siswa dapat belajar secara mandiri maupun kelompok.
 - i. Cocok digunakan pada pembelajaran di sekolah dasar karena sesuai dengan karakteristik belajar anak.
 - j. Membantu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan kondusif.
2. Kekurangan Media Video Animasi dalam Proses Pembelajaran
 - a. Membutuhkan sarana dan prasarana pendukung, seperti listrik, proyektor, komputer, atau perangkat audio.
 - b. Memerlukan kesiapan guru dalam mengoperasikan perangkat teknologi dan media pembelajaran.
 - c. Proses pembuatan video animasi membutuhkan waktu, keterampilan, dan biaya yang relatif lebih besar.
 - d. Jika digunakan secara berlebihan, siswa dapat menjadi pasif karena hanya menonton tanpa interaksi yang cukup.

- e. Ketergantungan pada teknologi dapat menjadi kendala apabila terjadi gangguan teknis.
- f. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara optimal melalui media video animasi.
- g. Perbedaan kemampuan siswa dalam memahami isi video dapat memengaruhi hasil belajar.
- h. Memerlukan pengelolaan waktu yang baik agar penggunaan video tidak mengurangi kesempatan diskusi dan tanya jawab.
- i. Guru perlu menyesuaikan isi video dengan tujuan dan karakteristik peserta didik agar pembelajaran tetap efektif.
- j. Kurangnya pengawasan dapat menyebabkan siswa kurang fokus pada materi yang disampaikan dalam video.

2.1.9 Materi Hak dan Kewajiban

1. Pengertian Hak dan Kewajiban

Hak adalah sesuatu yang seharusnya kita terima. Kewajiban adalah sesuatu yang harus kita lakukan dengan penuh tanggung jawab. Sebagai seorang siswa, kita memiliki hak dan kewajiban yang harus dijalankan secara seimbang. Jika kewajiban dilaksanakan dengan baik, maka hak akan kita peroleh dengan baik pula.

2. Hak Seorang Siswa

Hak siswa adalah hal-hal yang berhak diterima oleh siswa selama berada di lingkungan sekolah. Berikut beberapa contoh hak seorang siswa:

- a. Mendapatkan pendidikan dan pengajaran dari guru.
- b. Mendapatkan perlakuan yang adil dari guru dan teman.
- c. Menggunakan fasilitas sekolah, seperti ruang kelas, perpustakaan, dan lapangan sekolah.
- d. Bertanya dan menyampaikan pendapat saat proses pembelajaran berlangsung.
- e. Mendapatkan bimbingan dan bantuan dari guru jika mengalami kesulitan belajar.

- f. Mendapatkan rasa aman dan nyaman selama berada di sekolah.
- g. Mengikuti kegiatan sekolah sesuai dengan minat dan bakat.

3. Kewajiban Seorang Siswa

Kewajiban siswa adalah hal-hal yang harus dilakukan oleh siswa sebagai bentuk tanggung jawab. Berikut contoh kewajiban seorang siswa di sekolah:

- a. Datang ke sekolah tepat waktu.
- b. Mengikuti kegiatan pembelajaran dengan tertib dan sungguh-sungguh.
- c. Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah yang diberikan guru.
- d. Mematuhi peraturan dan tata tertib sekolah.
- e. Menghormati guru, kepala sekolah, dan seluruh warga sekolah.
- f. Menjaga kebersihan dan kerapian lingkungan sekolah.
- g. Menggunakan fasilitas sekolah dengan baik dan bertanggung jawab.

4. Hubungan antara Hak dan Kewajiban

Hak dan kewajiban harus dilaksanakan secara seimbang. Jika seorang siswa melaksanakan kewajibannya dengan baik, maka haknya akan terpenuhi. Sebaliknya, jika kewajiban diabaikan, maka hak tidak dapat diperoleh secara maksimal.

Contoh:

- Jika siswa rajin belajar dan mengerjakan tugas (kewajiban), maka siswa berhak mendapatkan nilai yang baik (hak).
- Jika siswa menjaga kebersihan kelas (kewajiban), maka siswa berhak belajar di kelas yang bersih dan nyaman (hak).

5. Contoh Sikap Melaksanakan Hak dan Kewajiban di Sekolah

- a. Mendengarkan penjelasan guru dengan baik saat pelajaran berlangsung.
- b. Mengangkat tangan sebelum berbicara di kelas.
- c. Menggunakan fasilitas sekolah dengan hati-hati.
- d. Membantu teman yang mengalami kesulitan belajar.
- e. Menjaga ketertiban dan keamanan di lingkungan sekolah.

6. Hak dan Kewajibanku Dirumah



Gambar 2.1 Sonia melaksanakan kewajibannya merapikan tempat tidur

Sumber: Buku Ajar Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III (Dewi, Sary, dan Hanifah, 2023)

Bangun tidur, Sonia selalu berdoa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Hal tersebut dilakukan sebagai wujud rasa syukur karena telah diberikan nikmat kehidupan kepadanya. Sonia pun merapikan tempat tidurnya. Lalu bergegas mandi dan berpakaian. Keluarga Sonia membiasakannya untuk sarapan bersama sebelum berangkat ke sekolah. Sonia sangat menyayangi keluarganya begitu pula sebaliknya. Sonia selalu mengerjakan kewajibannya dengan baik. Kedua orang tuanya selalu memberikan hak yang memang sepatasnya dia peroleh. Tahukah kamu arti hak dan kewajiban?



Gambar 2.2 Percakapan Siswa Saat Jam Istirahat

Sumber : Buku Ajar Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III (Dewi, Sary, dan Hanifah, 2023)

Temukan hak dan kewajiban anak di rumah dari gambar-gambar berikut!

Tabel 2.1 Soal Latihan Peserta Didik

Gambar	Hak	Kewajiban
 <p data-bbox="331 801 810 898">Mendapat perhatian dan kasih sayang orang tua.</p>		
 <p data-bbox="323 1245 647 1341">Mendapat prestasi yang membanggakan keluarga.</p>		
 <p data-bbox="352 1615 794 1653">Di dampingi orang tua saat belajar</p>		

Tabel 2.2 Soal Latihan Peserta Didik

Gambar	Hak	Kewajiban
 <p data-bbox="312 663 536 701">Belajar di rumah.</p>		
 <p data-bbox="312 1055 759 1137">Diantar orang tua ke sekolah untuk mendapatkan pendidikan.</p>		
 <p data-bbox="312 1435 719 1473">Membantu pekerjaan orang tua.</p>		

Sumber : Buku Ajar Pendidikan Pancasila untuk SD/MI Kelas III (Dewi, Sary, dan Hanifah, 2023)

2.2 Kerangka Berpikir

Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk karakter, sikap, serta pemahaman peserta didik mengenai hak dan kewajiban sebagai warga sekolah. Pada jenjang kelas III sekolah dasar, materi hak dan kewajiban siswa merupakan materi dasar yang harus dipahami secara utuh agar siswa mampu menerapkannya

dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Namun, pada kenyataannya, pembelajaran PPKn sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat hafalan, abstrak, dan kurang menarik bagi siswa, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran agar lebih mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan media yang kurang bervariasi dan masih bersifat konvensional, seperti metode ceramah tanpa dukungan media visual yang menarik, dapat menyebabkan siswa cepat bosan, kurang fokus, dan pasif selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi hak dan kewajiban, yang tercermin dari hasil belajar yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Media video animasi merupakan salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media video animasi menyajikan materi dalam bentuk gambar bergerak yang disertai suara, warna, dan ilustrasi yang menarik. Karakteristik media ini sangat sesuai dengan karakteristik siswa kelas III sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana siswa lebih mudah memahami materi melalui visualisasi dan contoh nyata. Dengan video animasi, materi hak dan kewajiban siswa dapat disajikan dalam bentuk cerita, tokoh, dan situasi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga memudahkan siswa dalam memahami konsep dan penerapannya.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran PPKn diharapkan dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi belajar siswa. Ketika siswa tertarik dan terlibat aktif dalam pembelajaran, maka proses pemahaman materi akan berjalan lebih optimal. Pemahaman yang baik terhadap materi akan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan demikian, media video animasi tidak hanya berperan sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai stimulus yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan kondisi awal yang menunjukkan bahwa dari 22 siswa, masih terdapat sebagian besar siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan, maka diperlukan inovasi pembelajaran yang tepat. Penerapan media video animasi dalam pembelajaran PPKn pada materi hak dan kewajiban siswa diharapkan mampu memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal. Kerangka berpikir dalam penelitian ini menempatkan media video animasi sebagai variabel bebas yang memengaruhi hasil belajar PPKn siswa sebagai variabel terikat. Dengan adanya penggunaan media video animasi, diharapkan terjadi peningkatan pemahaman, sikap, dan hasil belajar siswa secara signifikan.

2.3 Defenisi Operasional

Defenisi operasional pada penelitian ini untuk memudahkan pembaca dalam memahami maksud dan penggunaan kata pada judul penelitian, maka peneliti perlu menjelaskan sebagai berikut:

1. Belajar adalah proses aktif dan sadar yang dilakukan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pemahaman baru melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan, yang ditandai dengan perubahan perilaku.
2. Hasil belajar merupakan pencapaian kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik serta digunakan sebagai indikator keberhasilan pembelajaran.
3. Pembelajaran adalah proses interaksi terencana antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar untuk membantu siswa memperoleh ilmu pengetahuan dan membentuk sikap positif.
4. Mengajar merupakan upaya guru dalam membimbing dan memfasilitasi siswa agar proses belajar berlangsung secara efektif dan bermakna.
5. Media pembelajaran adalah segala alat atau sarana yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa.

6. Media video animasi merupakan media pembelajaran audiovisual yang menyajikan gambar bergerak disertai suara dan teks untuk menyampaikan materi secara menarik dan konkret.
7. Pengaruh media video animasi adalah dampak penggunaan media video animasi terhadap motivasi, pemahaman, dan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.
8. Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi hak dan kewajiban siswa diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar secara optimal.

2.4 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan, dapat dirumuskan hipotesis penelitian bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada materi hak dan kewajiban siswa kelas III MIS Islamiyah Sunggal Tahun Pelajaran 2025/2026.