

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kegiatan belajar mengajar dalam pendidikan, khususnya pendidikan formal yang berlangsung disekolah terdapat interaksi antara siswa dan guru. Seorang guru bukan hanya menjadi pusat dari kegiatan belajar mengajar, namun keterlibatan siswa secara aktif menjadi hal yang sangat penting. Agar dapat memancing siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar, maka guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran (Rofikkhatul & Awalludin, 2020).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 137 Palembang, ternyata hasil belajar PPKn siswa belum mencapai KKM (ketuntasan kriterian minimum) yaitu 75. Dilihat dari hasil ulangan harian siswa kelas VA yang berjumlah 15 siswa, terdapat 60% siswa yang belum mencapai KKM dan 40% siswa yang sudah mencapai KKM. Sedangkan di kelas VB yang berjumlah 14 siswa, terdapat 50% siswa yang belum mencapai KKM dan 50% siswa yang sudah mencapai KKM. Di temukan juga masih banyak siswa yang saling mengejek teman nya dan memilih-milih teman dalam bergaul sehingga tidak menjaling kerukunan.

Hal yang menjadi penyebab dari banyaknya hasil belajar siswa yang masih di bawah KKM yaitu karena siswa yang masih diberikan

perlakuan dengan penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi, membuat siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran dan mata pelajaran PPKn tidak menarik bagi siswa, sehingga siswa menjadi jenuh ketika belajar dan siswa tidak paham dengan materi pembelajaran.

Kurikulum pada dasarnya merupakan sebuah seperangkat sistem rencana pembelajaran yang di dalamnya adalah sebuah peraturan dalam menentukan apa tujuan pendidikan, bagaimana isi atau bahan ajar, bagaimana cara penyelenggaraan pembelajaran yang baik, dan bagaimana sarana dan prasarana yang menyongkong proses pembelajaran tersebut, sehingga dapat menunjang pada keberhasilan pembelajaran siswa sekolah dasar (Fauziah, Ayu, Nur, & Prihatini, 2021). Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama, artinya keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran tergantung dengan proses pembelajaran yang berlangsung secara efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (sholeh, 2021).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan solusi dalam proses pembelajaran. Solusi tersebut yaitu dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada saat proses pembelajaran berlangsung. karena media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan minat belajar dan meningkatkan semangat siswa serta lebih memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Dalam pemanfaatan media merupakan bagian yang harus

diperhatikan guru sebagai fasilitator dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru perlu mempelajari cara menetapkan media pembelajaran yang dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar (Ayu & Aslam, 2021).

Pertumbuhan kognitif pada siswa sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkrit yaitu umur 7-11 tahun. Anak-anak SD yang berada pada tahap operasional konkrit, pada umumnya anak-anak sudah dapat memahami operasi logis dengan bantuan benda-benda konkrit. Maka dalam penerapan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa merupakan salah satu upaya untuk mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran. Ketika media pembelajaran sesuai dan selaras dengan karakteristik siswa, maka proses penyampaian pembelajaran oleh guru dapat optimal dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Sinta, Ramanata, & Ratih, 2022).

Peran media akan lebih terlihat jika guru pandai memanfaatkan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini adalah media yang berbasis komputer. Salah satunya yaitu media audio visual. Karena pembelajaran menggunakan audio visual juga berpengaruh terhadap gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik merupakan gaya belajar multi-sensori yang melibatkan tiga unsur gaya belajar yaitu penglihatan, pendengaran, serta gerakan. Manfaat media audio visual dalam proses belajar mengajar bagi siswa antara lain:

pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, dan materi pengajaran akan lebih jelas (Pancasari, 2021).

Selanjutnya yaitu dengan media film animasi. Media pembelajaran audio visual berupa animasi merupakan salah satu media yang tepat digunakan di sekolah dasar. Karena film atau cerita dalam video akan menarik siswa untuk belajar dan pada media audio visual berupa animasi mempunyai kelebihan yaitu suara dan gambar yang sangat kontras. Menurut Rofikkhatul & Awalludin, (2020) Ketika siswa sekolah dasar melihat tayangan film animasi maka siswa tidak akan jenuh dan bosan dibandingkan pembelajaran dengan metode ceramah tanpa media apapun.

Film animasi atau film kartun mengandung pesan dan kesan didalamnya yang dikemas semenarik mungkin terutama anak-anak. Menurut Rizkiana, Murtono, & Himmatul, (2021) Film-film kartun populer yang sering ditonton anak-anak diantaranya seperti naruto, upin-ipin, spongebob, doraemon, tom and jerry dan sebagainya. Salah satu film kartun yang disukai anak-anak adalah upin dan ipin. Film serial upin dan ipin adalah serial televisi animasi yang dirilis pada 14 september 2007 di Malaysia dan disiarkan di TV9. Serial ini diproduksi oleh Let's Copaque. Awalnya film ini bertujuan untuk mendidik anak-anak biar lebih mengerti tentang ramadhan. Di Indonesia sendiri, serial upin dan ipin telah tayang di MNCTV yang

berdurasi 5-7 menit setiap episodenya setiap hari pukul 12.00 dan 16.30 WIB.

Dalam penelitian sebelumnya oleh St. Hartina, (2023) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan media animasi dapat meningkatkan minat karena konten dan tayangannya mampu memotivasi belajar siswa sehingga hasil belajar siswa meningkat. Dalam penelitian lainnya oleh Sinta, Ramanata, & Ratih, (2022) menyatakan bahwa dengan menggunakan media animasi terdapat peningkatan yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, yang ditunjukkan dari hasil nilai rata-rata siswa yang mengalami kenaikan setelah menggunakan media animasi. Sedangkan dalam penelitian oleh Ayu & Aslam, (2021) menyatakan bahwa setelah menggunakan media video animasi untuk pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar siswa, dari yang memperhatikan video dan aktif di dalam kelas kemudian mempengaruhi nilai siswa sehingga berdampak baik untuk meningkatkan minat sehingga menghasilkan nilai yang memuaskan dan mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan dari penelitian-penelitian terdahulu, maka dalam penelitian ini akan lebih menekankan terhadap hasil belajar ppkn siswa sekolah dasar. Dengan demikian peneliti akan menggunakan film kartun kartun upin dan ipin dalam penelitiannya karena memiliki kandungan materi pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar ppkn siswa sekolah dasar.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Film Kartun Upin Dan Ipin Terhadap Peningkatan Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SD Negeri 137 Palembang”.

1.2 Masalah Penelitian

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah ditemukan, kemudian terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar PPKn siswa di SD Negeri 137 Palembang.
2. Kurangnya antusias siswa dalam proses pembelajaran
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum bervariasi
4. Masih banyak siswa yang saling mengejek temannya
5. Siswa masih memilih-milih teman dalam bergaul sehingga belum menciptakan kerukunan

1.2.2 Pembatasan Lingkup Masalah

Semoga penelitian ini bisa terarah dan memiliki tujuan yang tepat, sehingga diberikan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Pengaruh yang dimaksud dalam penelitian dilihat dari perbandingan peningkatan hasil belajar dari kelas eksperimen dan kelas kontrol.
2. Peningkatan hasil belajar dalam ranah kognitif (pengetahuan) yang maksud dalam penelitian ini dilihat dari hasil N-Gain.

3. Media film kartun yang digunakan di penelitian adalah media film kartun upin dan ipin episode Hari Raya, Gong Xi Fa Cai, Deepavali, Taman yang indah, Tolong ijat, Syawal penuh makna.
4. Materi PPKn yang dibahas tentang tema 9 (Benda-benda disekitar kita), subtema 1 (Benda tunggal dan campuran).
5. Hasil belajar yang dimaksud yaitu mencangkup keterampilan pengetahuan (kognitif) dan afektif (sikap) siswa.
6. Sampel penelitian yaitu siswa pada kelas V semester genap SD Negeri 137 Palembang.

1.2.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas,maka peneliti dapat merumuskan masalah yaitu : Adakah pengaruh media film kartun Upin Dan Ipin terhadap peningkatan hasil belajar PPkn siswa kelas V SD Negeri 137 Palembang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan,maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut : untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh film Upin Dan Ipin terhadap peningkatan hasil belajar PPKn siswa kelas V SD Negeri 137 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

a) Bagi sekolah

Dapat menjadi pertimbangan kepala sekolah untuk memotivasi guru dalam menggunakan media pembelajaran untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

b) Bagi Guru

Dapat dijadikan alternatif media film yang akan digunakan dalam pembelajaran.

c) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran ppkn.

d) Bagi peneliti

Dapat dijadikan sebagai referensi dalam penelitian yang terkait dengan media film kartun upin dan ipin.