

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan adalah proses belajar seumur hidup yang bertujuan untuk mengembangkan potensi penuh seorang individu. Proses ini melibatkan perolehan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan sikap yang diperlukan untuk hidup mandiri, berpartisipasi aktif dalam masyarakat, dan pengembangan berkelanjutan (Wiśniewski, 2020). Dalam hal ini pendidikan sangat perlu dilakukan oleh seorang individu untuk dapat membentuk dirinya sejak dini sampai dewasa dan mandiri sebagai bentuk perencanaan masa depan agar dapat menjadi manusia yang berguna bagi individu, kelompok, maupun bangsa dan negara.

Menurut (Jackson, 2023) Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembangunan karakter dan perkembangan kognitif manusia di peradaban suatu bangsa. Dalam konteks ini, sebagai mana di atur dalam Pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional , pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta membentuk watak yang bermartabat.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, maka secara otomatis pola pikir masyarakat berkembang dalam setiap aspek. Dalam pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar sangat perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi keberhasilan dalam belajar. Proses pembelajaran berlangsung dalam suatu sistem, dan media pembelajaran menempati kedudukan yang sangat penting dalam

komponen-komponen pembelajaran. Perkembangan teknologi dan inovasi kemampuan alat digital yang meningkat siswa membutuhkan penggunaan teknologi yang lebih partisipatif untuk menghasilkan berbagai pengetahuan (Pennington et al., 2024). Sering terjadi dalam proses pembelajaran di sekolah guru mengajar dengan keadaan kelas yang membosankan dan monoton menciptakan keadaan kelas dan lingkungan kelas yang tidak menyenangkan sehingga siswa menjadi bosan. Hal tersebut dapat di atasi oleh guru dengan memilih media pembelajaran sebagai media atau alat pembantu penyampaian materi yang akan di ajarkan kepada siswa untuk membangun keaktifan dan kemampuan kognitif siswa dalam memahami suatu pembelajaran dapat menghasilkan hasil belajar siswa dengan baik.

Proses belajar mengajar yang diselenggarakan sebagai pusat pendidikan formal di sekolah. Menurut (Alzahrani, 2024) Proses belajar mengajar di kelas bukanlah hal yang sederhana melainkan menuntut siswa dapat belajar dengan mandiri, dengan demikian peran guru berperan penting sebagai fasilitator yang dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam pembelajaran untuk dapat meningkatkan hasil belajar. Dalam hal ini, sebagai seorang guru dituntut dapat menerapkan pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan baik serta mampu membawa pembelajaran yang menyenangkan di kelas.

Penelitian dengan menggunakan media pembelajaran audio visual ini sudah banyak dilakukan apa lagi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila di SD (Kumar et al., 2022; Pattermore, 2020; Zhu et al., 2024). Namun, penelitian dalam

pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan media pembelajaran Audio Visual berbasis Animasi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila masih belum banyak dilakukan oleh peneliti lain. Maka dari itu peneliti memilih judul **Efektivitas Penggunaan Media Audio Visual Berbasis Animasi terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Kelas V**. Penelitian ini dilakukan Untuk dapat melihat keefektivitasan dari penggunaan media pembelajaran dan dapat meningkatkan minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **1.2 Masalah Penelitian**

Berdasarkan data yang didapatkan peneliti dan hasil pengamatan observasi dalam masa penugasan Program Kampus Mengajar di SD Negeri 131 Palembang dan dilakukan observasi ulang peneliti menemukan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu banyaknya siswa yang kurang konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas dan guru di sekolah tersebut belum memanfaatkan media pembelajaran dengan baik, kurangnya mendengarkan dan memperhatikan penjelasan guru. Hal tersebut terjadi karena pada saat pembelajaran siswa merasa bosan akibat pembelajaran berjalan secara monoton. Siswa cenderung kurang termotivasi dan kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung sehingga proses pembelajaran berlangsung secara satu arah saja. Akibat dari siswa yang pasif dan kurangnya konsentrasi dalam proses belajar dikelas berdampak pada nilai hasil belajar siswa yang menunjukkan masih banyak siswa menghasilkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimum dan siswa yang mendapatkan nilai hasil belajar di atas kriteria ketuntasan minimum masih sedikit. Oleh karena itu, perlu adanya

perhatian khusus dan perbaikan dalam proses belajar mengajar di sekolah untuk dapat menimbulkan minat belajar yang dapat berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dari paparan di atas, dapat dianalisis bahwa penggunaan media pembelajaran dalam suatu pembelajaran yang lebih bervariasi penting digunakan sebagai alat untuk mendukung proses belajar mengajar. Dalam penyampaian informasi dan materi dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila yaitu penggunaan media audio visual berbasis animasi yang memiliki keterkaitan dengan materi yang akan di sampaikan kepada siswa, yaitu belajar menggunakan media audio visual berbasis video animasi. Penggunaan media audio visual berbasis animasi ini siswa disini dapat berperan aktif, menyimak materi dengan baik dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat diharapkan hasil belajar yang didapatkan lebih meningkat.

### **1.2.1 Pembatasan Lingkup Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan dan dikarenakan luasnya permasalahan yang diteliti berkenaan dengan judul tersebut, maka penelitian ini perlu dibatasi agar terarah sesuai dengan tujuan serta sasarannya jelas. Untuk menghindari perluasan masalah, maka peneliti memberi batasan lingkup masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini ditekankan pada efektifitas media pembelajaran menggunakan media audio visual berbasis animasi.
- 2) Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi merawat NKRI dengan Persatuan dan Kesatuan di Dalam Keberagaman Budaya

3) Siswa yang di teliti merupakan siswa kelas V SD Negeri 131 Palembang

### **1.2.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah dari judul tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Apakah penggunaan media audio visual berbasis animasi efektif terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 131 Palembang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan penjelasan dari uraian latar belakang masalah dan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas penggunaan media audio visual berbasis animasi terhadap hasil belajar Pendidikan Pancasila siswa kelas V SD Negeri 131 Palembang.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat di gunakan sebagai acuan dalam penentuan kebijakan sekolah
- 2) Memberikan gambaran bagi guru dan tenaga pendidik mengenai penggunaan berbagai jenis media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan mata pelajaran.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1) Bagi siswa**

Penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis animas dalam pembelajaran diharapkan dapat mandiri dalam belajar melatih konsentrasi siswa

dalam belajar mulai dari menyimak materi, menemukan dan memecahkan masalah sendiri dan siswa dapat lebih memahami pengetahuan dan pemahaman sendiri.

## **2) Bagi Guru**

Sebagai seorang guru yang di anggap menjadi fasilitator oleh siswa maka Penelitian ini dilakukan sebagai bahan masukan dalam menyusun dan mengembangkan media – media pembelajaran yang bervariasi dan efektif dilakukan pada mata pelajaran. Sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan dan dapat melatih kemandirian siswa dalam belajar.

## **3) Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi dalam pengembangan dan pembinaan siswa di sekolah serta memberi motivasi untuk peningkatan mutu proses maupun mutu hasil belajar.

## **4) Peneliti**

Penelitian ini dilakukan sebagai bentuk membekali diri ketika nanti terjun kedalam dunia pendidikan serta sebagai penambah pengetahuan tentang berbagai variasi bentuk media pembelajaran yang cocok dan dapat digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila, terutama media pembelajaran audio visual berbasis animasi.