

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi telah membawa perubahan yang sangat pesat dalam hal teknologi, salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Semakin pesatnya teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era globalisasi maka semakin mempengaruhi dunia pendidikan khususnya tuntutan terhadap inovasi pembelajaran. Dunia Pendidikan senantiasa dituntut untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sehingga dapat meningkatkan mutu Pendidikan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam dunia Pendidikan dapat menjadikan titik perubahan sistem Pendidikan menjadi lebih baik, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan pengaruh terhadap dunia Pendidikan khususnya dalam proses belajar mengajar (Fuadah, 2023, h. 155-156).

Berdasarkan sistem Pendidikan nasional UU No. 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa tujuan Pendidikan memiliki makna yang sangat luas yaitu usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi baik jasmani maupun rohani dan menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada tuhan yang maha esa, berakhlak mulia, berpengetahuan, terampil, kreatif, sehat, mandiri serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, oleh karena itu Pendidikan memberikan pengaruh positif terhadap diri sendiri dan lingkungan (UU No. 20 tahun 2003).

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah banyak mempengaruhi penggunaan sumber daya Pendidikan di sekolah maupun pada Lembaga lainnya.

Tujuan utama dari pembelajaran berbasis teknologi ialah untuk menyelesaikan pembelajaran dan memudahkan kegiatan belajar mengajar. Dan dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan berjalannya Pendidikan di sekolah. Saat ini, teknologi dengan segala kelebihanannya mampu menyediakan akses informasi secara cepat dan tidak terbatas sehingga peserta didik dapat memperoleh materi pembelajaran dengan mudah. (UH Salsabila, 2020, h. 3).

Pembelajaran dapat terlaksana dengan baik ketika pendidik dapat merencanakan atau merancang pembelajaran dengan sistematis dan cermat. Salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran adalah pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk materi yang diajarkan dan juga untuk menarik minat para peserta didik dalam pembelajaran, Media pembelajaran adalah alat atau sarana Pendidikan yang digunakan oleh pendidik untuk membantu proses kegiatan pembelajaran dan menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik yang menghasilkan hasil belajar peserta didik meningkat, dan segala sesuatu yang digunakan baik itu benda ataupun lingkungan yang ada di sekitar peserta didik dan pendidik yang dapat dimanfaatkan oleh pendidik dalam proses kegiatan belajar mengajar (Moto, 2019, h. 21-23).

Salah satu mata pelajaran yang terdapat pada Sekolah Dasar adalah Pendidikan Pancasila, mata pelajaran Pendidikan Pancasila di SD menjadi salah satu mata pelajaran yang sangat penting diberikan kepada peserta didik sebagai bekal kehidupan bermasyarakat di masa yang akan datang. Pendidikan Pancasila mengajarkan peserta didik untuk memahami, menghormati dan menerapkan prinsip-prinsip moral dalam kehidupan sehari-hari dan membantu peserta didik

dalam mengembangkan karakter yang baik seperti kejujuran, keadilan, saling menghormati, rasa nasionalisme, dan toleransi. Dengan pembelajaran Pendidikan Pancasila peserta didik diajarkan begitu pentingnya menjunjung tinggi keberagaman suku dan toleransi budaya ras dan agama.

Pengimplementasian media pembelajaran yang tepat akan lebih membantu pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran, jika tujuan pembelajaran tercapai maka akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik, dengan adanya perkembangan teknologi dimasa sekarang ini, media pembelajaran memiliki banyak variasi, salah satu contoh media pembelajaran berbasis teknologi adalah video animasi berbantuan *google sites*, media ini merupakan salah satu media yang menggunakan gambar-gambar bergerak yang dapat menambah minat belajar peserta didik dan mudah diakses oleh peserta didik.

Menurut Hambali dkk (2020, h. 185) Video animasi adalah media pembelajaran audio-visual yang merupakan kumpulan gambar-gambar yang bergerak dan memiliki suara yang dapat di dengar yang berisikan materi pembelajaran yang ditampilkan menggunakan media elektronik seperti Proyektor sebagai usaha guru dalam menciptakan pembelajaran yang aktif, menarik dan menyenangkan dalam proses belajar mengajar. Video animasi dapat membantu peserta didik menjadi lebih fokus dan lebih mudah dalam menerima materi pembelajaran, media pembelajaran yang dibuat dalam video animasi dapat memberikan daya ingat jangka Panjang kepada peserta didik dikarenakan video animasi disajikan melalui gambar dan suara yang dapat dilihat dan di dengar, video animasi banyak disukai oleh peserta didik dikarenakan melalui video animasi pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Penggunaan *Google sites* dalam proses kegiatan belajar mengajar dapat memberikan pembelajaran yang lebih menarik dan kompherensif, dengan tersedianya system unggah (*upload*) memberikan kemudahan bagi pendidik maupun peserta didik dalam mengakses materi dan media pembelajaran dengan mengunjungi *website-learning*. Selain itu peserta didik dapat lebih mudah mengakses media pembelajaran ketika sudah berada di rumah masing-masing (Aziz, 2019, h. 312) Adapun keunggulan dari *google sites* yaitu kesederhanaan akses informasi yang diinginkan dengan cepat, karena dapat menambahkan lampiran dan informasi *google* yang lain seperti *google docs, sheet, awesome tabel*, video dari *youtube* dan lainnya. (Putri, 2021, h. 133).

Setelah memperhatikan manfaat dari media pembelajaran, maka peneliti akan menggunakan media video animasi berbantuan *Google Sites* yang merupakan media pembelajaran audio-visual yang berupa animasi dan berbantuan *Google sites* yang merupakan situs *website* yang menjadikan pembelajaran menjadi lebih mudah ketika mengulang pembelajaran di rumah. Video animasi memiliki banyak manfaat diantaranya adalah menjadikan pembelajaran menjadi menarik dan tidak monoton dan membosankan dan dapat membantu guru menyampaikan pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar. Walaupun adanya UU No 20 Tahun 2003 yang menjelaskan tentang pentingnya menciptakan suasana belajar yang variatif dan dinamis, akan tetapi guru masih sering melakukan pembelajaran yang berpusat terhadap guru yang membuat pembelajaran membosankan dan tidak menarik dan hanya menggunakan media pembelajaran seadanya yang tidak berbasis teknologi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pada hari selasa, 17 september 2024 yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas IV SDN 060826 Medan Area masalah yang sering terjadi dalam proses pembelajaran yaitu pembelajaran dikelas cenderung berpusat kepada guru dan guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat menjadi media belajar dalam kegiatan belajar mengajar meskipun fasilitas disekolah cukup memadai seperti LCD, Proyektor untuk mendukung proses pembelajaran, hal tersebut membuat para peserta didik merasa bosan dan kurang tertarik dalam pembelajaran dan tidak memperhatikan guru saat mengajar yang mengakibatkan hasil belajar peserta didik menjadi rendah. media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih kurang menarik dan kurang efektif, berikut merupakan data ulangan harian siswa kelas IV SDN 060826 Medan Area pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila:

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Materi Keberagaman Lingkungan Kelas IV SDN 060826 Medan Area T.A 2023/ 2024

KKTP	Kelas	Jumlah Peserta Didik	Jumlah Peserta Didik		Tuntas (%)	Tidak Tuntas (%)
			Tuntas	Tidak Tuntas		
70	IV A	26	10	16	38,5%	61,5%
	IV B	20	8	12	40%	60%

Sumber: SDN 060826 Medan Area

Berdasarkan pada tabel ulangan harian siswa dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih tergolong rendah pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila materi keberagaman lingkungan T.A 2023/2024, hal ini dapat dilihat dari 26 jumlah keseluruhan kelas IV A dan 20 jumlah keseluruhan kelas IV B, persentase pada siswa/i yang tuntas dan memenuhi KKTP (Kriteria Ketercapaian

Tujuan Pembelajaran) pada kelas IV A adalah 38,5%. Persentase pada siswa/i yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKTP pada kelas IV A adalah 61,5%. Persentase pada siswa/i yang tuntas dan memenuhi KKTP pada kelas IV B adalah 40%. Persentase pada siswa/i yang tidak tuntas dan tidak memenuhi KKTP pada kelas IV B adalah 60%. Salah satu faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa rendah adalah kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan hanya memberikan materi dan Latihan dan tidak ada media pembelajaran interaktif yang menjadikan tidak ada sesuatu yang mendorong siswa agar lebih aktif dalam proses belajar mengajar.

Penelitian yang dilakukan oleh Clolifah dkk pada tahun 2023 yang berjudul “Pengaruh Media Animasi Berbasis Web Terhadap Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Sekolah Dasar” Adapun hasil dari penelitian tersebut bahwa diperoleh rata-rata pretest = 66,8 dan rata-rata posttest = 75,36 dengan demikian terdapat perbedaan antara nilai belajar sebelum dan sesudah diberi perlakuan menggunakan media animasi berbasis web. Kemudian pada penelitian ini terdapat uji normalitas data pretest dengan nilai signifikansi > 0.05 . dari hasil hasil uji normalitas yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa nilai pretest adalah $0,699 > 0,05$ dan nilai posttest $0,356 > 0,05$ sehingga dinyatakan bahwa kedua data pretest dan posttest memiliki distribusi normal.

Penelitian yang dilakukan oleh Salsabila Ainun Hasna dan Siti Sahroni pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Website Google Sites* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar” Adapun hasil dari penelitian tersebut bahwa diperoleh nilai rata-rata pretest = 66,72 dan nilai rata-rata posttest = 89,14 dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media

pembelajaran interaktif berbasis *website google sites* terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

Penelitian yang dilakukan oleh Ridwan dkk pada tahun 2023 yang berjudul "*The Infuance Of Google Sites Assisted Quizizz Learning To Improve Student Outcomes In SMKN 3 Tahuna*" Adapun hasil dari penelitian tersebut bahwa diperoleh rata-rata hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan pada kelas ekperimen adalah 83,5 sedangkan nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol adalah 72,5 Maka dapat disimpulkan bahwa Google sites Assited Quizizz Learning cocok digunakan dalam peningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan konteks permasalahan sebelumnya, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Video Animasi Berbantuan Google Sites Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Keberagaman Lingkungan Kelas IV SDN 060826 Medan Area**"

1.2 Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran kurang interaktif dan monoton karena pembelajaran masih berpusat kepada guru
2. Keterbatasan guru dalam penggunaan teknologi dan memanfaatkan fasilitas sekolah.
3. Hasil belajar peserta didik masih rendah pada mata Pelajaran Pendidikan Pancasila khususnya pada materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar
4. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan kurang efektif

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan yang sudah diuraikan maka peneliti menyempitkan fokus masalah dari permasalahan sebelumnya agar memastikan penelitian ini lebih terfokus, oleh karena itu penelitian ini dibatasi kepada “Pengaruh video animasi berbantuan *Google sites* terhadap hasil belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila pada materi keberagaman budaya di lingkungan sekitar kelas IV SDN 060826 Medan Area T.A 2024/ 2025”. Adapun yang diukur hasil belajar ranah kognitif

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah terdapat pengaruh video animasi berbantuan *google sites* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman lingkungan kelas IV SDN 060826 Medan Area?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui terdapatkah pengaruh video animasi berbantuan *google sites* terhadap hasil belajar pada materi keberagaman lingkungan kelas IV SDN 060826 Medan Area.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan tentang video animasi berbantuan *google sites* dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan dapat menambah wawasan peserta didik. Khususnya pada guru

SDN 060826 Medan Area dapat mendukung efektivitas dalam mengimplementasikan pembelajaran menggunakan teknologi video animasi dan *google sites*.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan yang bermanfaat bagi sekolah dan menjadi acuan agar dapat menyempurnakan pembelajaran.

b. Bagi Guru

Dengan adanya penelitian ini diharapkan menjadi masukan atau referensi kepada guru agar menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar agar menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan dampak positif dalam pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dengan media yang digunakan sebagai bahan ajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa /i serta menambah antusias siswa /i dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat bermanfaat menambah wawasan pengetahuan penulis tentang pengaruh video animasi berbantuan *google sites* terhadap hasil belajar siswa dan dapat menjadi rujukan dan dasar bagi peneliti untuk penelitian selanjutnya.