

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sesuatu yang dinamis dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Aktivitas tiap manusia dapat mempengaruhi beberapa aspek kepribadian manusia, seperti perkembangan fisik, mental, emosi, dan sosial. Pendidikan wajib dilakukan dengan semaksimal mungkin, dengan demikian, tentu tujuan pendidikan dapat dicapai sebagaimana yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, yaitu “Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) ialah salah satu disiplin ilmu utama yang perlu dibelajarkan pada siswa di sekolah dasar. Disiplin ilmu Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dibelajarkan dari sejak di tingkat dasar (SD) sampai Pendidikan Tinggi. Bidang ilmu PPKn merupakan mata pelajaran yang memusatkan pada penanaman karakter bangsa yang mengerti dan sanggup menunaikan hak-hak dan kewajibannya sebagai masyarakat Indonesia yang pintar, memiliki skil, dan berbudi pekerti seperti yang diamanatkan dalam Pancasila dan UUD 1945. Bidang ilmu PPKn yang dibelajarkan pada tingkat dasar ditargetkan dapat menolong pebelajar mengetahui dirinya, kebiasaannya, kebiasaan orang lain, menyampaikan ide dan sikap, berperan serta

dilingkungan sekelompok orang yang memakai bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Menurut Winarno (2006:29-30), Belajar PPKn dapat membangkitkan kebiasaan menuntut ilmu pada pebelajar. Kebiasaan menuntut ilmu dalam konteks ini diartikan bahwa belajar PPKn bukan hanya menyangkut "*what to learn*" namun juga "*how to learn*". Dengan begitu belajar PPKn sebenarnya dilihat dari segi instrumentalnya, ialah "*learning to learn*".

Ulasan variabel luar memiliki pengaruh terhadap mutu proses dan hasil belajar bidang ilmu PPKn mendeteksi bahwasannya, siswa, orang tua, juga para penentu kebijakan di bagian pendidikan menganggap bahwa PPKn sedikit memiliki nilai guna dibandingkan dengan muatan pelajaran yang lain. Hal ini sesuai dengan ungkapan Wibowo dan Wahono (2017) dengan pernyataan bahwa Kekurangan Pendidikan Kewarganegaraan di Indonesia berada pada bagian pembelajaran yang bersifat selalu sama tiada perubahan (*overload and overlapping content*) dan lebih menitikberatkan hanya pada kognitif, sedangkan afektif dan psikomotorik ditiadakan serta tidak diikuti sertakan untuk UN. Anggapan negatif itu berdampak pada mutu yang berupa saran bagi rencana ini jauh lebih rendah dibandingkan dengan bidang ilmu yang lain, sementara jika dilihat dari beban pada pembahasan bidang ilmunya membutuhkan ranah pengetahuan dan ambisi yang tinggi. Selain itu, bidang ilmu pengetahuan dan teknologi pada masa-masa ini dianggap dapat membuat kecenderungan penguatan kepada generasi penerus yang mengedepankan ilmu eksakta, sehingga kualitas kurikulum wajib mengutamakan nilai-nilai eksakta dibandingkan dengan bidang ilmu sosial dan humaniora.

Guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan cenderung masih menggunakan metode konvensional. Guru masih melakukan kegiatan ceramah dalam menyampaikan pelajaran disekolah. Sehingga keaktifan yang terjadi hanya pada guru saja sementara siswa pasif karena hanya mendengar penjelasan dari guru. Terdapat variabel yang menjadikan buruknya kualitas ilmu pengetahuan di negara kita. Diantaranya adalah pengalaman pendidikan yang terjadi dan sudah berjalan dianggap belum baik, media ajar, metode dan model belajar yang diterapkan kurang menarik. Apalagi materi tayangan yang digunakan hanyalah buku pelajaran yang berisi pembelajaran mental, materi bacaan yang digunakan tidak berbasis media dan tidak berhubungan dengan keberadaan siswa yang sebenarnya. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) no. 41 Tahun 2007 tentang pedoman proses, sudah sewajarnya pendidik bisa memanfaatkan buku ajar lain selain bacaan mata pelajaran yang dipakai untuk mengajar.

Masalah utama dapat dialami dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah pemanfaatan teknik atau model pembelajaran. Pendidik sebenarnya mendidik dengan pembelajaran biasa dan belum memanfaatkan teknik dan model pembelajaran yang berbeda. Pendidik sebenarnya berusaha mengabaikan dan melibatkan iklim sebagai aset pembelajaran, dan pengajar juga belum mengaitkan materi dengan siswa yang sebenarnya. Seorang pendidik dapat menentukan model peraga yang tepat dalam menunjukkan suatu gagasan atau bahan kepada siswa. Hal ini direncanakan agar pembelajaran PPKn benar-benar mempesona dan cepat dimengerti siswa. Dalam hal siswa yang cukup menonjol untuk memperhatikan materi yang akan disampaikan dan pemahaman materi agar lebih dinamis dalam kegiatan

pembelajaran akan lebih mudah. Pendidik harus memiliki pilihan untuk merencanakan dan mengatur pengalaman yang berkembang dengan hati-hati dan secara konsisten berfokus pada kebutuhan setiap siswa di sekolah yang bersangkutan. Pemanfaatan materi pertunjukan adalah salah satu variabel penentu untuk hasil dari pengalaman yang berkembang. Mengajarkan materi yang memenuhi ukuran besar akan menghasilkan pengalaman yang berkembang dan meningkatkan tindakan siswa dalam latihan pembelajaran.

Bahan ajar adalah berbagai macam informasi yang memudahkan guru dalam menyiapkan latihan mendidik dan kegiatan belajar sehingga pendidik tidak harus memperkenalkan banyak sumber belajar secara lugas di lokasi belajar. Ada beberapa aturan yang harus diseleksi dalam kesiapan penyajian materi dilihat dari bagian-bagian substansi materi pembelajaran. Penentuan dan pengembangan materi yang tepat dapat membantu siswa belajar dan memahami materi. Beberapa aturan yang harus diperhatikan dalam perencanaan penyajian materi berdasarkan bagian substansi dari materi pembelajaran meliputi ketepatan, persekolahan, ketepatan, dan proporsionalitas.

Pengembangan materi juga harus disesuaikan dengan kualitas tujuannya karena sering terjadi kerancuan seperti kondisi sosial, geologis, sosial dan lain-lain. Undang-undang nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 20, mengisyaratkan bahwa pendidik seharusnya menumbuhkan materi pembelajaran, yang kemudian ditegaskan melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses, yang menjelaskan tentang kesiapan dalam mengembangkan diri yang mengharapkan pendidik di lokasi pelaksanaan untuk merancang perangkat belajar. Diantara

bagian dalam contoh rencana salah satunya ialah aset pembelajaran. Dengan cara ini, pendidik sebenarnya mengembangkan bahan ajar yang digunakan untuk dasar pembelajaran (Permendiknas: No. 41, 2007).

Bahan ajar ialah berbagai macam materi yang digunakan untuk membantu pendidik dalam melakukan latihan pembelajaran dikelas. Macam-macam bahan belajar mesti dipadu padankan sesuai kurikulum kemudian dibuat rencana belajar sebagai berikut: 1) Bahan ajar dilihat (luar) terdiri dari karya-karya literatur seperti freebees, buku, modul, LKS, handout, pamflet, bagan dinding, photo, dan cetakan, contohnya model/maket; 2) bahan ajar dengar yaitu memperdengarkan menampilkan materi (suara) seperti kaset, radio, piringan hitam, dan piringan konservatif; 3) Bahan ajar dengar (media umum, misalnya, video CD; dan 4) materi tayangan intuitif seperti CAI (Computer Assisted Instruction), pembelajaran media campuran cerdas Compact Disk (CD), dan materi pembelajaran online.

Berdasarkan gambaran di atas, terlihat bahwa salah satu yang termasuk produk bahan ajar tertulis adalah modul. Seperti yang ditunjukkan oleh Sitepu (2005:114) "buku-buku pelajaran adalah sumber pembelajaran sekaligus meningkatkan mutu, proses dan hasil pembelajaran". Modul ajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) seharusnya dapat memberikan masukan terhadap persekolahan saat ini yang bertujuan membekali siswa dengan tiga bidang, yaitu pengetahuan, keterampilan dan sikap. Dampak yang diinginkan atas penelitian yang dilakukan ialah agar melahirkan modul berbasis animasi dapat dimanfaatkan agar hasil belajar PPKn yang diraih siswa dapat mengalami peningkatan.

Seiring dengan kemajuan zaman, di era globalisasi dengan kemajuan teknologinya yang pesat, dapat dimanfaatkan untuk pengembangan pembelajaran. Tepatnya, kemajuan dalam pendidikan pada umumnya tetap terkait erat dengan dorongan dalam inovasi (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi). Diantara pemanfaatan inovasi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan kemajuan teknologi sebagai perangkat dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Karena itu, pemanfaatan teknologi sangat tepat sasaran, khususnya pada lingkup persekolahan. Cipi Riyana dan Toto Fathoni (2011:3) berpendapat bahwa bagian-bagian dalam pembelajaran adalah sasaran pengambilan, penyajian materi/materi, strategi dan media, penilaian, siswa/mahasiswa, dan kehadiran pengajar/pendidik. Sebagai suatu kerangka, setiap bagian ini membentuk suatu kejujuran atau suatu kesatuan yang utuh. Setiap bagian berkomunikasi satu sama lain, yang secara efektif terkait dan berdampak satu sama lain. Diperlukan pemeriksaan untuk setiap bagian dalam mencari tahu bagaimana memudahkan pendidik untuk mengukur tingkat kemajuan proses pembelajaran, terkhusus untuk pembelajaran PPKn.

Dalam inovasi instruktif mbingkai bidang tujuan yang cukup baru. Teori dan ide dari berbagai disiplin ilmu digabungkan menjadi pekerjaan yang disengaja untuk menaklukkan kesulitan belajar yang tidak dapat diatasi dengan metodologi yang ada. Membahas ilmu pengetahuan dan pembelajaran, mata pelajaran yang sangat strategis dalam peningkatan SDM di negara kita adalah mata pelajaran PPKn. Menyinggung pada kurikulum pendidikan tahun 2013 yang telah dilaksanakan mulai sekitar tahun 2013, hal tersebut membimbing para guru untuk terus memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi untuk lebih

mengembangkan kemampuan belajar. Hal ini dapat dimulai dengan berkonsentrasi pada pemrograman yang berbeda agar menghasilkan media ajar yang dirancang berdasarkan karakter siswa. Produk tersebut salah satunya ialah produk yang memuat berbagai media contohnya animasi, video, suara, dan gambar.

Warkintin, Yohanes Berkhamas Mulyadi (2019). menganggap bahwa konsekuensi dari tinjauan menunjukkan bahwa CD intuitif menampilkan materi yang dibuat memenuhi kebutuhan sesuai dengan langkah-langkah kemajuan. Sehingga peningkatan materi tayangan intuitif sesuai untuk siswa kelas 4 SD dan berdampak untuk mempengaruhi perkembangan hasil belajar.

Mayang Ayu Sunami, Aslam (2021). menyimpulkan bahwa pemanfaatan tayangan animasi untuk kegiatan belajar dapat menambah minat anak didik dalam belajar, dengan fokus pada animasi yang dinamis di kelas kemudian, pada saat itu, berpengaruh nilaiug terhadap nilai IPA siswa kelas Va dan Vb di SD Negeri Kalisari 01, berpengaruh baik mempengaruhi minat dan meningkatkan kualitas yang hebat. memenuhi dan menyelesaikan target belajar. Akibat dari beberapa pengujian di atas menunjukkan bahwa PPKn yang menampilkan materi yang dibuat berdasarkan kebutuhan siswa dan berdasarkan media, misalnya CD dan keaktifan dianggap dapat dilakukan dan siap untuk dikembangkan lebih lanjut hasil belajar siswa. Selain kelebihan pada pembahasan di atas, juga terdapat beberapa kekurangan, antara lain media yang digunakan masih sangat sederhana, sehingga penting untuk memanfaatkan media yang lebih intuitif supaya anak didik semakin aktif dan pelajaran lebih signifikan.

Dari hasil pengamatan yang dilaksanakan peneliti di kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam, ternyata terdapat banyak siswa yang

belum mencapai nilai objektif Kriteria Ketuntasan Minimum. Skor KKM harus 70 tetapi hanya beberapa siswa mencapai nilai tersebut, nilai siswa lainnya masih di bawah nilai KKM.

Tabel 1.1. Hasil Belajar PPKn Siswa Kelas V SDN No. 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam

Tahun Akademik	Semester	Nilai Tertinggi	Niai Terendah	Rata-rata	KKM	Katogeri
2020/2021	Genap	85	60	66	70	Cukup
2021/2022	Ganjil	80	60	65	70	Cukup

(Sumber Data : Daftar nilai kelas V SD Negeri 101927 Sekip Tahun 2021/2022)

Dari tabel hasil belajar di atas diketahui bahwa nilai siswa masih tergolong rendah. Pada akhirnya, hasil belajar siswa kelas V belum tuntas dengan alasan nilai rerata masih di bawah nilai KKM, yaitu 70. Hal ini cenderung terlihat bahwa suasana belajar di kelas V belum menggambarkan kerjasama yang berfungsi antara pendidik dan siswa. Hal ini dikarenakan pendidik belum memanfaatkan materi tayangan melalui media sehingga siswa kurang dinamis dalam mengambil bagian dalam pengalaman yang berkembang. Tampilan materi yang digunakan oleh pendidik tidak berubah, pendidik hanya bergantung pada buku-buku yang didistribusikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan sebagai buku guru dan buku-buku pelajaran dengan praktis tidak ada referensi lain yang signifikan untuk membantu pengalaman yang berkembang di ruang belajar.

Atas dasar pembahasan diatas, maka penulis perlu mengembangkan bahan ajar PPKn berbasis animasi pada Kelas V Tema 6 “Panas dan perpindahannya” Subtema1 “Suhu dan kalor”, Muatan PPKn, Pada Pembelajaran 3, 4, dan 6 Kompetensi Dasar 3.2. Memahami hak, kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga dalam kehidupan sehari-hari dan Kompetensi Dasar 4.2. Menjelaskan hak,

kewajiban dan tanggung jawab sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan buku ajar berupa modul PPKn berbasis animasi ini, diupayakan mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dan berdampak pada meningkatnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan yang diungkapkan diatas dan berdasarkan penelitian sebelumnya maka penulis tertarik untuk mengembangkan bahan ajar PPKn berbasis animasi dengan produk modul berbasis animasi dengan alasan anak pada usia sekolah dasar merupakan masa anak untuk bermain, bahkan kebanyakan anak-anak pada saat ini sudah lebih banyak menghabiskan waktu untuk melihat tayangan-tayangan dari handphone seperti gambar, film dan video. Dengan menggunakan modul berbasis animasi anak-anak akan lebih aktif dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan materi hak, kewajiban dan tanggung jawab. Disamping itu, dengan mempelajari materi hak, kewajiban dan tanggung jawab secara bermakna dan berkesan diharapkan siswa dapat melaksanakan dan menerapkan hak dan kewajiban dengan penuh tanggung jawab secara sederhana dengan benar dan menjadi kebiasaan bagi siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Bahan Ajar PPKn Berbasis Animasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Atas dasar latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Bahan ajar yang digunakan guru belum sesuai dengan perkembangan karakter siswa masa kini sehingga tidak dapat menunjang pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran.
3. Guru belum mampu untuk menggunakan media dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan.
4. Kurangnya kapasitas guru untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul PPKn berbasis animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Masalah dikonsentrasikan dan dikaji dalam penelitian ini dibatasi pada hal-hal berikut:

1. Pengembangan bahan ajar berupa modul PPKn di kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam yang berbasis animasi.
2. Media yang digunakan dalam modul PPKn adalah dengan animasi plotagon dan kine master
3. Pengembangan bahan ajar berupa modul PPKn berbasis animasi yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PPKn kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan landasan di atas, beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana mengembangkan bahan ajar berupa modul PPKn berbasis animasi pada kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam?

2. Bagaimana kevalidan produk bahan ajar berupa modul PPKn berbasis animasi yang dikembangkan pada siswa kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam?
3. Apakah bahan ajar berupa modul PPKn yang dikembangkan dengan media pembelajaran berbasis animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan memiliki tujuan yang diharapkan oleh peneliti, yaitu :

1. Untuk mengembangkan bahan ajar berupa modul PPKn berbasis animasi di kelas V SD Negeri 101927 Sekip Kecamatan Lubuk Pakam.
2. Untuk mengetahui efektifitas modul PPKn yang dikembangkan dengan media pembelajaran berbasis animasi terhadap hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri 101927 Sekip kecamatan Lubuk Pakam.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1.6.1. Manfaat Teoritis

1. Untuk pengembangan aplikasi teori belajar konstruktivisme Jean Piaget, yaitu "cara paling umum menemukan teori atau informasi yang dikerjakan dari kenyataan lapangan (praktik)". Tugas pendidik dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator atau perantara. Pada prinsipnya Vygotsky mengatakan bahwa pebelajar dalam membangun sebuah ide, perlu fokus pada kondisi sosial.

2. Sebagai hasil karya ilmiah, penelitian ini dapat menyumbangkan pemikiran bagi bidang pendidikan, khususnya dampak yang signifikan dalam peningkatan materi ajar berbasis animasi.
3. Sebagai informasi, pertimbangan dan membantu pemikiran bagi pihak-pihak terkait dalam melaksanakan pembelajaran yang inovatif di sekolah.
4. Sebagai sarana untuk membangun informasi dan pemahaman bagi peneliti, pembaca dan pihak terkait lainnya di ranah pendidikan.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa menjadi lebih mudah menguasai materi dan menunjukkan keaktifan mereka dalam pembelajaran dengan melakukan berbagai latihan dalam pembelajaran belajar menyadari sehingga belajar menjadi lebih bermakna.

2. Bagi Guru

Sebagai kontribusi bagi pendidik dalam menciptakan bahan ajar yang sesuai dan sesuai dengan program pendidikan yang bersangkutan, misalnya media animasi agar pembelajaran dapat berlangsung sangat menarik dan menyenangkan serta dapat meningkatkan keaktifan siswa.

3. Bagi Sekolah

Konsekuensi dari tinjauan ini diupayakan dapat menjadi penjawab bagi sekolah untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kurikulum yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan siswa.