

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter, sikap, dan keterampilan sosial siswa agar mampu berpartisipasi aktif serta bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Melalui pembelajaran PKn, peserta didik diharapkan dapat memahami nilai-nilai dasar kebangsaan, hak dan kewajiban sebagai warga negara, serta menumbuhkan rasa nasionalisme dan moralitas yang luhur.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa proses pembelajaran PKn di banyak sekolah dasar masih didominasi oleh metode konvensional seperti ceramah satu arah dan penugasan tertulis sederhana. Metode ini menyebabkan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar menjadi rendah dan menurunkan motivasi belajar mereka.

Penelitian Amanda (2024:5) mengungkapkan bahwa pembelajaran PKn yang tidak disertai variasi media visual membuat siswa cepat bosan dan kesulitan memahami konsep abstrak, sehingga hasil belajar mereka belum mencapai target yang diharapkan. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pemanfaatan media pembelajaran. Salah satu media yang dinilai efektif dan inovatif adalah video animasi, yang mampu menggabungkan unsur visual, audio, dan gerak secara harmonis. Media ini dapat membantu siswa memahami konsep abstrak menjadi lebih konkret, memperkuat daya ingat, serta meningkatkan fokus dan motivasi selama kegiatan belajar berlangsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Ningsih (2023:418) menunjukkan bahwa penggunaan video animasi dalam pembelajaran kewarganegaraan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sila ketiga Pancasila dan kesadaran hidup rukun. Hasil uji efektivitasnya juga menunjukkan peningkatan nilai hasil belajar secara signifikan serta mendapatkan penilaian “sangat layak” dari ahli media dan ahli materi. Secara teoritis, efektivitas media ini sejalan dengan teori dual coding Paivio yang menekankan bahwa kombinasi representasi verbal dan visual dapat memperkuat proses penyimpanan informasi dalam memori jangka panjang (Paivio, 1990).

Dengan demikian, penerapan video animasi dalam pembelajaran PKn merupakan langkah yang tepat untuk menciptakan proses belajar yang aktif, kreatif, dan bermakna bagi siswa. Beberapa penelitian terbaru juga menegaskan bahwa pengembangan video animasi berbasis model pembelajaran seperti Problem Based Learning (PBL) terbukti efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan semangat siswa. Qalbi (2025:98–101) menemukan bahwa media video animasi berbasis PBL dapat membantu siswa memahami nilai-nilai Pancasila secara kontekstual, melatih kemampuan berpikir kritis, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap permasalahan sosial yang terjadi di sekitar mereka.

Temuan ini menegaskan bahwa media video animasi tidak hanya memperkuat aspek kognitif siswa, tetapi juga aspek afektif seperti sikap dan nilai moral kewarganegaraan. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian yang secara langsung membandingkan hasil belajar siswa antara penggunaan media video animasi dan metode konvensional dalam pembelajaran PKn, agar diperoleh bukti empiris mengenai efektivitas media tersebut di lingkungan sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di MI Al Islam Mranggen pada tahun pelajaran 2025/2026, diketahui bahwa pembelajaran PKn di kelas IV masih didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab sederhana tanpa dukungan media visual

yang memadai. Kondisi ini berdampak pada rendahnya antusiasme belajar siswa serta pencapaian nilai ulangan harian yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Rata-rata nilai siswa hanya berada pada kisaran 65–70, sedangkan KKM sekolah ditetapkan sebesar 75.

Situasi tersebut sejalan dengan hasil penelitian Amanda (2024:5) dan Ningsih (2023:419) yang menunjukkan bahwa pembelajaran konvensional kurang mampu menstimulasi keterlibatan aktif siswa dalam memahami nilai-nilai kewarganegaraan. Oleh karena itu, penelitian ini dianggap penting untuk menguji perbedaan hasil belajar siswa antara media video animasi dan metode konvensional pada mata pelajaran PKn kelas IV MI Al Islam Mranggen.

Dalam pandangan Islam, peningkatan kualitas pembelajaran merupakan bagian dari perintah untuk menuntut ilmu dan mengembangkan pengetahuan. Hal ini ditegaskan dalam firman Allah Swt.:

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan derajat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.” (QS. Al-Mujādilah [58]:11).

Ayat tersebut menjadi dasar normatif bahwa setiap usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan termasuk melalui inovasi media pembelajaran seperti video animasi merupakan bagian dari ikhtiar ilmiah yang bernilai ibadah. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki urgensi yang ganda: pertama, secara pedagogis untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran yang interaktif dan sesuai perkembangan zaman; dan kedua, secara normatif sebagai bentuk tanggung jawab keilmuan dalam meningkatkan kualitas pendidikan berdasarkan ajaran Islam.

Penelitian sebelumnya lebih banyak dilakukan pada mata pelajaran IPA dan IPS di SD negeri, sedangkan penelitian ini berfokus pada pembelajaran PKn di madrasah

ibtdaiyah. Hal ini menjadi dasar penting untuk mengetahui efektivitas media video animasi dalam pendidikan karakter dan nilai keagamaan.

B. Identifikasi Masalah

1. Hasil belajar PKn siswa kelas IV masih rendah banyak yang belum mencapai KKM.
2. Pembelajaran masih menggunakan cara konvensional dengan ceramah dan buku teks sehingga siswa cenderung pasif.
3. Motivasi belajar siswa rendah mereka mudah bosan sulit memahami materi dan kurang aktif dalam kegiatan kelas.
4. Penggunaan media pembelajaran belum maksimal karena video animasi belum pernah dipakai secara terencana.
5. Siswa lebih tertarik dan antusias saat diberi media visual sehingga dibutuhkan inovasi pembelajaran dengan video animasi.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan media video animasi 2D dan pembelajaran konvensional dengan metode ceramah , buku teks dan tanya jawab pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) di kelas IV MI Al Islam Mranggen tahun ajaran 2025/2026. Video animasi yang digunakan merupakan video edukatif yang berisi penjelasan materi PKn sesuai kompetensi dasar yang diteliti.

Fokus penelitian ini adalah pada hasil belajar ranah kognitif siswa, tanpa meneliti aspek afektif dan psikomotor secara mendalam. Hal ini dikarenakan tujuan utama pembelajaran PKn adalah untuk meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa mengenai nilai-nilai kewarganegaraan, sehingga penelitian ini lebih terarah dalam mengeksplorasi perbedaan hasil belajar kognitif.

D. Rumusan Masalah

1. Seberapa tinggi hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan media video animasi di kelas IV MI Al Islam Mranggen tahun ajaran 2025/2026?
2. Seberapa tinggi hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan metode konvensional di kelas IV MI Al Islam Mranggen tahun ajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan media video animasi dan siswa yang belajar dengan metode konvensional pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al Islam Mranggen tahun ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn menggunakan media video animasi di kelas IV MI Al Islam Mranggen tahun ajaran 2025/2026.
2. Mengetahui seberapa tinggi hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan metode konvensional di kelas IV MI Al Islam Mranggen tahun ajaran 2025/2026.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar menggunakan media video animasi dan siswa yang belajar dengan metode konvensional pada mata pelajaran PKn di kelas IV MI Al Islam Mranggen tahun ajaran 2025/2026.

F. Manfaat

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian teoritis mengenai efektivitas media video animasi dalam meningkatkan hasil belajar PKn di Madrasah Ibtidaiyah serta menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam memilih dan menerapkan media pembelajaran yang inovatif, khususnya video animasi, untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media video animasi diharapkan membuat siswa lebih termotivasi, aktif, dan mudah memahami materi PKn.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan dasar untuk meningkatkan mutu proses pembelajaran melalui penerapan media berbasis teknologi yang menarik dan efektif.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini dapat menjadi acuan dalam melakukan penelitian lanjutan terkait media pembelajaran inovatif pada berbagai mata pelajaran.