

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan masyarakat. Dengan pendidikan warga negara akan mampu untuk menata masa depannya dengan lebih baik dan bijaksana, dapat berfikir lebih kritis dalam memecahkan suatu masalah yang terjadi didalam kehidupannya dengan penuh tanggung jawab. Sehingga dengan Pendidikan seorang individu dapat mampu untuk mengaktualisasikan dirinya. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional, “Tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi siswa 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”.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan dilakukan dengan proses belajar. Belajar merupakan suatu proses maupun upaya yang dilakukan oleh setiap individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku, baik dalam pengetahuan, keterampilan, sikap serta nilai positif sebagai pengalaman dari berbagai materi pembelajaran yang telah dipelajari (Djamaluddin, 2019, hlm. 6). Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Secara Nasional Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan unsur-unsur utama, yaitu siswa, guru, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan

demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan yang satu sama lain saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah direncanakan.

Pembelajaran PPKn merupakan salah satu mata pelajaran pokok di sekolah yang bertujuan untuk mengembangkan kecerdasan warga negara dalam dimensi spiritual, rasional, emosional dan sosial, mengembangkan tanggung jawab sebagai warga negara, serta mengembangkan anak didik berpartisipasi sebagai warga negara supaya menjadi warga negara yang baik. Kemudian dalam proses pembelajaran PPKn, terdapat banyak faktor yang mempengaruhi seperti faktor guru, siswa, iklim belajar, materi pelajaran yang diberikan, media dan lain-lain. Faktor faktor tersebut perlu mendapat perhatian agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan baik sehingga akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Dalam upaya pencapaian kompetensi dan meningkatkan hasil belajar serta mutu pendidikan, seorang guru khususnya guru PPKn diharapkan memiliki pengetahuan yang luas dan mampu merancang pembelajaran serta mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa. Dalam proses pembelajaran, hasil belajar merupakan suatu hal yang diperoleh atau dicapai siswa selama kegiatan pembelajaran di sekolah. Adapun hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan kognitif siswa, kemampuan kognitif siswa yang akan diteliti yaitu *civic knowledge* (pengetahuan kewarganegaraan).

Civic knowledge atau pengetahuan kewarganegaraan berkaitan dengan kandungan atau isi apa saja yang seharusnya diketahui oleh warga negara. *Civic knowledge* berkenaan dengan apa -apa yang perlu diketahui dan dipahami oleh warga negara. *National Center for Learning and Citizenship* (NCLC) (dalam Winarno 2012:108). Pengetahuan kewarganegaraan (*civic knowledge*) merupakan materi substansi yang harus diketahui oleh warga Negara. Kaitannya dengan siswa yaitu untuk dapat berpartisipasi dalam kehidupan berbangsa dan bernegara berlandaskan pada pengetahuan yang ia miliki.

Namun, pada kenyataannya berdasarkan hasil observasi di sekolah, guru mengalami berbagai masalah dalam pembelajaran salah satunya siswa yang kurang berminat dalam mata pelajaran PPKn dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan kurang maksimal. Hal tersebut terlihat dari hasil pengerjaan soal yang diberikan kepada siswa dimana hasil rata-rata yang diperoleh siswa dari dua kelas yaitu 72.06.

Hal tersebut terjadi karena mata pelajaran PPKn dianggap kurang menarik dan penerapan metode pembelajaran yang diterapkan merupakan metode yang konvensional (Novianty, 2017, hlm. 150). Sejalan dengan pendapat tersebut menurut Praktek belajar mengajar mata pelajaran PPKn lebih banyak dilaksanakan dengan pendekatan konvensional. Selama melaksanakan proses pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah serta tanya jawab. Siswa hanya menjadi pendengar di dalam pembelajaran, kemudian menjawab soal. Pembelajaran berlangsung secara monoton (Hendrizar, 2019, hlm. 57). Selain itu, pembelajaran PPKn sangat jarang menggunakan media yang menunjang proses pembelajaran.

Karena proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang konvensional, masih banyak siswa yang tidak senang bahkan tidak berminat untuk mempelajari mata pembelajaran PPKn karena bagi mereka pelajaran PPKn masih banyak konsep-konsep yang masih kurang dimengerti oleh siswa, kemudian masih ada kata atau istilah dalam materi PPKn yang berasal dari kata asing sehingga masih harus dijelaskan lebih mendalam. Dengan demikian, untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan peran serta semua pihak yang terkait dalam lingkungan pendidikan yakni guru dan siswa. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru harus menggunakan media pembelajaran yang bervariasi agar seluruh siswa dapat melaksanakan proses belajar secara aktif, efektif dan efisien sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dengan permasalahan yang ada, penting bagi guru PPKn untuk memahami bagaimana menentukan dan mendesain model pembelajaran yang mampu mengembangkan pengetahuan dan wawasan kewarganegaraan (*civic knowledge*).

Atau dengan kata lain bagaimana merancang pendekatan, strategi, metode, maupun teknik yang dapat mengembangkan ranah kognitif siswa.

Proses pembelajaran bisa ditingkatkan dengan berbagai cara. Salah satu cara yang umum dilakukan adalah memasukan berbagai teknologi ke dalam proses pembelajaran. Misalnya pembelajaran yang dibantu dengan media audio visual. Teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaannya menyentuh berbagai panca indera seperti penglihatan, pendengaran, dan sentuhan (Darmawan, 2012, hlm. 89)

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi siswa. Berdasarkan fungsinya media pembelajaran memiliki empat fungsi, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) kompensatoris (Kustandi & Sutjipto, 2013, hlm. 19).

Salah satu media pembelajaran yang dapat menjadi alternative solusi yaitu dengan menggunakan media video animasi. Video animasi adalah merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik (Risata & Maulana, 2016). Selain itu Mayer dan Moreno pada *Educational Psychology Review* yang berjudul *Animation as an Aid to Multimedia Learning* mengemukakan bahwa animasi dapat menaikkan konsisten sesuai teori kognitif pada pembelajaran multimedia. Pendapat tersebut memperkuat asumsi bahwa proses pembelajaran dengan menggunakan media khususnya media animasi, dimana dapat memberikan kemudahan pemahaman siswa, sehingga mampu meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa (Sukiyasa & Sukoco, 2013). Dapat disimpulkan video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk

menarik perhatian siswa, mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami pelajaran yang sifatnya sulit

Dengan demikian, video animasi merupakan teknik menyajikan data atau informasi secara audio visual, sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Media pembelajaran video animasi ada berbagai elemen yang terkandung didalamnya, yaitu perpaduan gambar ilustrasi, ikon, foto, dan juga teks yang bertujuan untuk menghasilkan visual data yang lebih menarik lagi untuk dibaca. Media video animasi ini sangat cocok untuk digunakan pada saat proses pembelajaran didalam kelas, karena media ini bisa menarik perhatian para siswa sehingga dapat terjadi proses pembelajaran yang aktif didalam kelas. Jadi video animasi adalah cara kreatif untuk mengkomunikasikan informasi dengan secara jelas dan cepat sehingga siswa dapat memahami materi yang disampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dilakukan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Pada Siswa Kelas IX (Studi Kuasi Eksperimen Di SMPN 14 Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah

Penulis telah merumusan masalah untuk penelitian ini adalah “Bagaimana Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas IX (Studi Eksperimen di SMPN 14 Bandung)” Berdasarkan permasalahan di atas, maka terdapat beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan rumusan masalah tersebut, diantaranya:

1. Bagaimana gambaran hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional?
2. Bagaimana gambaran perbedaan hasil pemahaman *civic knowledge* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen?
3. Bagaimana penerapan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan *civics knowledge*?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui Penerapan Media Pembelajaran Video animasi untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas IX (Studi Eksperimen di SMPN 14 Bandung) dalam mata pelajaran pendidikan pancasila dan kewarganegaraan.

1.3.2 Tujuan Khusus

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui gambaran hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen yang menggunakan video animasi sebagai media pembelajaran dan kelas kontrol yang menerapkan metode konvensional.
2. Mengetahui gambaran perbedaan hasil pemahaman *civic knowledge* antara kelas kontrol dan kelas eksperimen.
3. Mengetahui penerapan media pembelajaran video animasi terhadap peningkatan *civics knowledge*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap banyak pihak terutama pihak yang terlibat dalam dunia Pendidikan.berikut uraian dari manfaat yang diharapkan.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam dunia Pendidikan terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan kewarganegaraan. Serta memberikan pertimbangan kepada guru tentang penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan antusias siswa dalam belajar sehingga berpengaruh terhadap peningkatan dalam pemahaman siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Diharapkan dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar dan kemudian bagi siswa dalam belajar agar dapat dipahami dengan lebih mudah dan cepat sehingga diharapkan ada peningkatan dalam hasil belajar.

2. Bagi Guru

Diharapkan dapat menambah wawasan bagi guru untuk dapat mencari cara bagaimana proses pembelajaran yang menarik untuk mengatasi masalah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang terkesan monoton dan membosankan. dan memberi ruang kreativitas guru dalam penggunaan media yang lebih bervariasi. Sehingga siswa dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan baik.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk melaksanakan penelitian selanjutnya berkaitan dengan Penerapan Media Pembelajaran Video Animasi untuk Meningkatkan *Civic Knowledge* Siswa Kelas IX (Studi Eksperimen di SMPN 14 Bandung).

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisikan gambaran mengenai keseluruhan isi skripsi dan pembahasannya. Dalam rincian sistematika penelitian ini terdiri dari lima bab yaitu:

BAB I Pendahuluan

Dalam penulisan skripsi ini berisi latar belakang masalah yang diangkat, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Dalam penulisan skripsi bab ini berisi kajian teori-teori pendukung dalam penelitian yang biasanya diambil dari buku, jurnal, internet yang sumber sumbernya

terpercaya. Pada bab ini berisikan tentang pembelajaran PPKn, media pembelajaran, video animasi sebagai media pembelajaran dan mengenai *civic knowledge*

BAB III Metodologi Penelitian

Dalam penulisan skripsi bab ini berisi mengenai penjabaran dari metode, pendekatan yang akan dilakukan dalam penelitian, selain itu dalam bab ini juga dijelaskan mengenai lokasi dan subjek dilakukannya penelitian, instrumen yang digunakan, Teknik pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Bagian ini berisi gambaran umum lokasi dan subjek penelitian, analisis dari hasil pengelolaan data dan pembahasan bahan ajar yang diterapkan

BAB V Kesimpulan

Pada bab ini berisi simpulan dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian. Bab ini berisi tentang simpulan yang ditarik dari analisis data, pembahasan dan rekomendasi-rekomendasi.