

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia. Tanpa pendidikan manusia tidak akan maju dan berkembang. Peningkatan mutu pendidikan menjadi bagian terpadu dari upaya peningkatan kualitas manusia. Usaha mencapai mutu pendidikan diperlukan suatu semangat belajar siswa dan metode pembelajaran sekaligus strategi pembelajaran secara optimal.

Pembelajaran juga mengandung pengertian bahwa para guru mengerjakan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Jadi dalam suatu pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu satu pihak yang memberi materi dan pihak yang lain menerima. Oleh sebab itu dalam peristiwa tersebut dapat dikatakan terjadi proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran, guru berusaha maksimal untuk membantu perkembangan kreativitas siswa dalam menghadapi proses perubahan kehidupan, dapat berfikir secara sistematis dan logis, di dalam kehidupan sehari-hari. Seorang guru merasa bangga jika siswanya mendapat nilai tinggi. Tetapi itu bukan tujuan utama, yang menjadi kebanggaan seorang guru adalah jika siswanya dapat mengaktualkan dan mengaplikasikan sesuatu yang diperoleh dalam kehidupan masyarakat. Oleh sebab itu diperlukan upaya besar mengubah budaya belajar dan budaya mengajar guru. Contohnya dalam pembelajaran PKn yang sangat eratnya menggunakan sarana dan prasarana untuk mendukung kondusifnya pembelajaran PKn.

Pembelajaran PKn sangat ditekankan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pada dasarnya PKn sangat penting untuk menumbuhkan sikap kewarganegaraan generasi penerus bangsa. Oleh karena itu mata pelajaran PKn sangat penting diterapkan sejak dini atau usia SD.

Dimana mata pelajaran ini sangat berguna bagi siswa salah satu tujuan diajarkan PKn di SD adalah agar seluruh siswa dapat menjadi warga negara yang baik dan mengetahui keberagaman yang ada di Indonesia.

Dalam mengetahui keberagaman, PKn di SD juga di ajarkan materi keberagaman suku bangsa dan agama. Dimana materi tersebut diberikan di kelas IV dengan tujuan materi tersebut diharapkan siswa dapat memahami beragam perbedaan, adanya perbedaan datang dari berbagai suku, budaya, agama, ras dan etnik tentunya akan memberikan pembelajaran pada siswa bahwa indonesia kaya akan keberagaman. Manfaat keberagaman dilingkungan sekolah akan memupuk rasa saling menghormati, siswa telah mengerti bahwa adanya keunikan dalam hal agama, suku, ras, etnik dan lain sebagainya menghasilkan banyak perbedaan. Untuk melaksanakan proses belajar ini diharapkan guru dapat menciptakan suatu belajar mengajar yang lebih menarik, menyenangkan dan efektif. Sehingga pada akhirnya akan tercipta hasil belajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran PKn tentang keberagaman suku bangsa dan agama.

Bertolak dari persoalan materi PKn di atas, terdapat adanya kekeliruan dalam penyampaian materi PKn selama ini. Diantaranya dalam wawancara guru kelas IV masih banyak peserta didik yang belum memahami pembelajaran PKn dampaknya pencapaian belajar siswa menjadi rendah. Kurangnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran PKn dimungkinkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar. salah satunya penyampaian pembelajaran PKn yang masih monoton dan guru tidak memanfaatkan penggunaan media, sehingga kurang motivasi peserta didik untuk belajar PKn.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar PKn, diketahui pembelajaran PKn siswa kelas IV mengalami kesulitan belajar hal ini dilatar belakangi oleh kurangnya pengetahuan bagi guru, serta kurangnya penggunaan media dalam pembelajaran PKn.

Di sisi itu pentingnya media dalam pembelajaran PKn telah diketahui oleh semua jajaran pengelola pendidikan dan para ahli pendidikan. A Ghazali (dalam Putri 2017: 3) mengatakan Agar peserta didik mudah mengingat, dan melaksanakan sesuatu (pelajaran) yang pernah diamati (diterima, dialami) dikelas, hal demikian perlu didukung dengan media pembelajaran.

Selanjutnya, berdasarkan hasil analisis dokumentasi awal atau pra survey dalam pembelajarann PKn di SDN Duren Jaya XIV Bekasi dapat di lihat dari table data hasil siswa ulangan harian kelas IV mata Pelajaran PKn sebagai berikut:

**Tabel 1.1**

**Data Hasil Ulangan Harian PKn Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi  
(Pra Survey)**

<b>NO</b>	<b>NAMA PESERTA DIDIK</b>	<b>KKM</b>	<b>NILAI</b>	<b>KRITERIA</b>
1	Abdullah Ikhsan Pratama	70	50	Tidak Lulus
2	Afifa Hanafi	70	50	Tidak Lulus
3	Ahmad Husein	70	70	Lulus
4	Aldenali Arkamanta Hamizan	70	50	Tidak Lulus
5	Alvino Ramadhan	70	50	Tidak Lulus
6	Ammar Akliansyah	70	60	Tidak Lulus
7	Aryasatya Mustofa	70	70	Lulus
8	Aulia Nur Aprianti	70	60	Tidak Lulus
9	Baisyafahri Al Ssahbit	70	50	Tidak Lulus
10	Dzaki Azka Hasyfa	70	50	Tidak Lulus
11	Endru	70	70	Lulus
12	Eva Uslihah	70	50	Tidak Lulus
13	Fajri Sabit Pratama	70	50	Tidak Lulus
14	Felicia Anvie Kannitha	70	50	Tidak Lulus
15	Gaozhan Adli Akhsan	70	70	Lulus
16	Haydar Sakhiy Ramadhin	70	70	Lulus

17	Hidayat Alamsyah Putra	70	40	Tidak Lulus
18	Indra Putra Ramadhan	70	40	Tidak Lulus
19	Kanadea Wilona Sachiko	70	40	Tidak Lulus
20	Khaerul Imam	70	60	Tidak Lulus
21	Khairinisa Maharani Sahea	70	60	Tidak Lulus
22	M. Adjie Azkia Marzuki	70	70	Lulus
23	Mario Steven Alves Manullang	70	70	Lulus
24	Muhammad Al Fatih Ash Shalih	70	50	Tidak Lulus
25	Muhammad Alhar Linggo Setiawan	70	40	Tidak Lulus
26	Muhammad Suctio Al Khaisnain	70	40	Tidak Lulus
27	Mutiara Binar Puspitaningrum	70	40	Tidak Lulus
28	Nabila Eka Ayu Septiani Adesya	70	50	Tidak Lulus
29	Nazwa Nabila Khoirunisa	70	70	Lulus
30	Nisrina Adzara	70	70	Lulus
31	Pratama Agung Wijaya	70	70	Lulus
32	Qiano Fabian Andriano	70	40	Tidak Lulus
33	Rahma Alya Sabrina	70	40	Tidak Lulus
34	Risti Analia Syahqib	70	40	Tidak Lulus
35	Rivalia Oktiviani	70	70	Lulus
36	Saskia Meta Febrianti	70	70	Lulus
37	Siti Aisyah Salsabila	70	40	Tidak Lulus
38	Vinska Aisyah Salsabila	70	70	Lulus
39	Zhafran Farras	70	70	Lulus

*Sumber: nilai ulangan harian kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi 2022*

Berdasarkan table diatas, diketahui hasil belajar peserta didik yang diberikan kepada 39 peserta didik, diperoleh 25 peserta didik atau 64,10% belum mampu mencapai tingkat ketuntasan belajar, berarti 14 orang peserta didik atau 35,89% yang berhasil mencapai KKM PKn.

Berangkat dari problematika pembelajaran PKn di atas, maka untuk mengatasi masalah tersebut seorang pendidik harus menggunakan media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat membantu, meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn adalah media Animasi Unity. Penggunaan media pembelajaran ini bertujuan agar siswa dapat lebih lama mengingat materi serta dapat memotivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PKn.

Dengan media pembelajaran ini peserta didik diajak untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Peserta didik secara mandiri diajak untuk memecahkan masalah satu permasalahan dan soal-soal. Karena media animasi unity ini berfungsi mengkonkritkan, sehingga siswa menjadi jelas dan mudah diterima peserta didik.

Peran media animasi unity dalam sudut guru dapat memberikan kesamaan dalam pengamatan. Pengamatan seseorang terhadap sesuatu biasanya berbeda-beda, tergantung pada pengalamannya masing-masing. Dengan bantuan media animasi unity, guru dapat memberikan persepsi yang sama terhadap sesuatu peristiwa kepada peserta didik. Kemudian persepsi yang sama akan menimbulkan pengertian dan pengalaman yang sama.

Setelah peserta didik mendapat kesempatan melakukan proses pengamatan dengan media animasi untiy maka dapat diharapkan akan tumbuh minat untuk belajar PKn atau yang lainnya. Selain menumbuhkan minat, peserta didik juga akan dibangkitkan motivasi untuk materi lebih lanjut. Demikian juga media animasi dapat mengatasi keterbatasan waktu, tempat dan tenaga. Dan yang terpenting media animasi unity juga mengarahkan perhatian peserta didik sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Bertolak dari permasalahan diatas, maka penulis bersama guru akan berkolaborasi untuk mengadakan penelitian ini dengan judul yaitu **“Penggunaan Media Animasi Unity Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran PKn di Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijabarkan, maka peneliti merumuskan masalah dengan pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut;

1. Bagaimana proses pembelajaran PKn dengan menggunakan Media Animasi Unity di kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi?
2. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan Media Animasi Unity di kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis dan mendeskripsikan:

1. Proses pembelajaran PKn dengan menggunakan Media Animasi Unity di Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi,
2. Peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKn dengan menggunakan Media Animasi Unity di Kelas IV SDN Duren Jaya XIV Bekasi.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dari adanya penelitian ini, peneliti berharap bisa memberikan manfaat terutama bagi rumpun ilmu yang sedang diteliti dan pihak-pihak yang terlibat. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut;

1. Secara Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menambah keilmuan dalam penerapan media pembelajaran animasi unity, serta sebagai bahan kajian bagi peneliti selanjutnya yang akan meneliti tema yang sama dan dipergunakan sebagai bahan pertimbangan atau kajian terdahulu.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Sekolah

Manfaat bagi sekolah dengan adanya penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan fasilitas yang memadai untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

### b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dengan adanya penelitian ini yaitu untuk menambah pengetahuan mengenai media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung, salah satunya media pembelajaran animasi yang dapat digunakan sebagai salah satu alternatif proses pembelajaran berlangsung pada saat di dalam kelas.

### c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa dengan adanya penelitian ini yaitu diharapkan dapat memberikan bantuan kepada siswa agar siswa dapat lebih aktif lagi dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, efektif, dan dapat meningkatkan pemahaman kepada siswa.

### d. Bagi Peneliti

Manfaat bagi peneliti ini yaitu sebagai bentuk refleksi bagi peneliti untuk terus mencari dan mengembangkan inovasi-inovasi baru dalam pembelajaran menuju lebih baik. Menerapkan pengetahuan yang didapat selama menempuh perkuliahan di Universitas Pendidikan Indonesia. Dan menambah pengalaman bagi peneliti sebagai bekal untuk terjun ke dunia pendidikan.

## **E. Definisi Istilah**

Definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar dari meluasnya penafsiran terhadap permasalahan yang akan dibahas yaitu sebagai berikut:

### 1. Pembelajaran PKn

Yang dimaksud dengan pembelajaran PKn dalam penelitian ini adalah materi keberagaman suku bangsa dan agama. Dimana materi tersebut

diberikan di kelas IV dengan tujuan materi tersebut diharapkan siswa dapat memahami beragam perbedaan, adanya perbedaan datang dari berbagai suku, budaya, agama, ras dan etnik tentunya akan memberikan pembelajaran pada siswa bahwa indonesia kaya akan keberagaman.

## 2. Meningkatkan Hasil Belajar

Meningkatkan hasil belajar menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya secara fungsional. Jadi, meningkatkan hasil belajar ini akan bisa dilihat diakhir setelah melewati tahapan-tahapan atau kegiatan yang telah direncanakan dalam mencapai tujuan yang diharapkan.

## 3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan, keterampilan dan bisa meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang menyenangkan

