

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

pendidikan berarti proses atau usaha membimbing, mengajar, dan melatih seseorang agar memiliki kemampuan, pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang baik untuk kehidupan pribadi dan sosialnya. Dengan kata lain, pendidikan adalah proses pembelajaran dan pengembangan potensi individu agar menjadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat bagi dirinya sendiri dan masyarakat. Menurut UUD 1945, Pengertian Pendidikan Sekolah Dasar merupakan suatu upaya untuk mencerdaskan dan mencentak kehidupan bangsa yang bertaqwa, cinta dan bangga terhadap bangsa dan negara, terampil, kreatif, berbudi pekerti, dan santun serta mampu menyelesaikan permasalahan dilingkungannya. Pendidikan Sekolah Dasar adalah pendidikan anak yang berusia 7 sampai 13 tahun sebagai pendidikan di tingkat dasar yang dikembangkan sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah dan sosial budaya.

Namun, permasalahan saat ini rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), di sekolah menjadi salah satu permasalahan yang sangat serius untuk diatasi. Saat ini, proses pembelajaran di sekolah dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN), masih banyak yang menerapkan metode konvensional seperti ceramah dan

kurang memanfaatkan media yang inovatif. Kondisi ini sering membuat siswa kurang aktif, cepat bosan, serta tidak mampu mencapai hasil belajar secara optimal

dan kontekstual. Padahal, PKN sebagai mata pelajaran yang berhubungan langsung dengan pembentukan karakter, Sangat memerlukan pendekatan yang mampu membangun rasa partisipasi, kerja sama, dan pemahaman nilai-nilai kebangsaan secara nyata. Berdasarkan hasil observasi langsung di SDN 61 Banda Aceh pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025, ditemukan bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN masih tergolong rendah, dengan nilai rata-rata kelas hanya mencapai 65 dari standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sebagian besar siswa kesulitan memahami konsep-konsep utama dalam PKN dan tidak mampu mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Peran guru yang masih dominan sebagai sumber utama pengetahuan serta kurangnya variasi media dan model pembelajaran yang menyenangkan dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi kurang maksimal.

Di sisi lain, data sekunder dari laporan Dinas Pendidikan Banda Aceh menunjukkan bahwa hanya sekitar 30% sekolah dasar di wilayah tersebut telah menerapkan pembelajaran berbasis media audio visual dan metode pembelajaran kooperatif secara simultan. Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran audio visual sangat efektif dalam membantu siswa lebih mudah memahami konsep abstrak, meningkatkan imajinasi, kreativitas, dan motivasi belajar. Media ini juga bisa menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik, konkret, dan partisipatif karena menggabungkan unsur gambar, suara, dan gerak, sehingga mampu menstimulasi indera siswa secara integratif. Penggunaan media audio Gerak visual telah terbukti meningkatkan hasil belajar ketika dikombinasikan dengan model pembelajaran yang tepat seperti *Team Game Tournament* (TGT).

Model TGT sendiri merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendorong siswa untuk bekerja dalam kelompok, berkompetisi secara sehat melalui permainan akademik, dan melakukan turnamen pengetahuan yang menyenangkan. Model ini dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, keterampilan sosial, serta mendorong keaktifan belajar siswa. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Aris Susanto 2013 dengan judul “peningkatan kualitas pembelajaran PKN melalui model kooperatif tipe *team game tournement* dengan menggunakan media audio visual pada siswa kelas III SDN mangkangkulon 01 semarang dalam penelitian beliau menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) yang dibantu dengan media audiovisual dapat meningkatkan hasil pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) pada siswa kelas III SDN tersebut. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa serta membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.

Secara khusus, penelitian ini menekankan bahwa model kooperatif tipe TGT membantu siswa belajar secara lebih aktif dan bekerja dalam tim dengan menyusun turnamen permainan sebagai strategi pembelajaran, yang dikombinasikan dengan media audiovisual yang mendukung pemahaman materi PKN.

Memasuki abad ke-21, dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan besar. Perubahan ini bukan karena prestasi luar biasa dari pendidikan nasional, melainkan lebih disebabkan oleh meningkatnya kesadaran akan ketertinggalan pendidikan Indonesia dibandingkan negara lain. Salah satu faktor utama adalah masuknya Indonesia ke era globalisasi abad ke-21, di mana arus

perubahan dan perkembangan dunia berlangsung sangat cepat dan terasa terbuka. Kemajuan teknologi yang pesat telah mendorong lahirnya kesadaran baru bahwa Indonesia tidak bisa lagi menutup diri. Indonesia kini berada di tengah-tengah dunia yang semakin terbuka, sehingga masyarakat dapat dengan mudah membandingkan kualitas pendidikan dengan negara lain.

Setelah diamati, salah satu masalah utama yang dihadapi pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan di berbagai jenjang, baik formal maupun informal. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya sumber daya manusia yang memiliki keahlian dan keterampilan untuk mendukung pembangunan bangsa di berbagai sektor. Salah satu solusi yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah adalah dengan mengembangkan model pembelajaran kooperatif serta memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif, termasuk teknologi. Model pembelajaran kooperatif menekankan pentingnya kerja sama antar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori Vygotsky yang menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran berbasis sosial (Suprijono, 2012).

Salah satu permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran audio visual Gerak animasi dengan menggunakan model TGT (*teams games tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran pkn kelas IV dengan memanfaatkan media serta model pembelajaran yang sesuai, sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran pkn khususnya dapat meningkat. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne (Russeffendi, 1991) dalam Lisa yang menyatakan bahwa “pemecahan masalah merupakan tipe belajar dengan tingkat yang lebih tinggi dan kompleks

dibandingkan tipe belajar lainnya, sehingga dibutuhkan aturan dan langkah-langkah tertentu untuk menyelesaikannya.”

Kasmini, & Munthe, I. (2013) menyatakan bahwa salah satu aspek yang penting untuk tercapainya hasil pembelajaran yaitu dengan terciptanya komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah untuk mengarahkan suatu proses ini sehingga sasaran dari perubahan Tingkah laku dapat tercapai dalam tujuan belajar sebagaimana yang diinginkan (Anzar & Mardhatillah, 2017). Namun fakta yang ditemukan di lapangan yang dilakukan oleh peneliti pada saat melakukan observasi pada hari Sabtu tanggal 24 Juni 2025 hingga selesai, pada saat itu peneliti hanya mengobservasi kelas IV sebagai objek utama dalam penelitian.

Setelah melakukan observasi terhadap kelas IV SDN 61 Banda Aceh, peneliti dapat melihat bahwa, guru lebih dominan dalam menyajikan pembelajaran berbasis video tanpa adanya model kooperatif yang membantu proses pembelajaran, sehingga sebagian dari mereka terlihat kurang paham dan kurang aktif dalam proses pembelajaran, yang mana hal tersebut dapat menyebabkan kurangnya hasil belajar mereka secara maksimal. Peserta didik sering kali hanya dijadikan sebagai objek pendengar dan melihat sehingga mereka cepat merasa bosan dan kurang berkesan aktif dalam pembelajaran, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN 61 Banda Aceh, yang bertempat di desa Jeulingke, kec Syiah Kuala, Banda Aceh dengan kode pos 23114 guru.

Peserta didik belum sepenuhnya dapat menguasai materi yang diberikan oleh guru, dikarenakan mereka hanya dijadikan sebagai pendengar dan melihat video saja. Dikarenakan kurangnya partisipasi mereka dalam proses pembelajaran

Selain itu, mereka juga belum dapat mencapai hasil belajar dengan maksimal dikarenakan guru hanya berpaku pada video pembelajaran yang monoton tanpa menggunakan model pembelajaran kooperatif yang mendukung proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan bersama wali kelas IV SDN 61 Banda Aceh sebelumnya, bahwa, pembelajaran masih kurang efektif karena guru hanya menggunakan media audio visual tanpa menerapkan model pembelajaran kooperatif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini dapat menyebabkan pembelajaran tidak sesuai dengan capaian yang diharapkan oleh guru secara optimal, tidak hanya itu, hal ini juga mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa karena pembelajaran yang kurang aktif dalam memberikan respon mendalam tentang materi pembelajaran. Dengan demikian berdasarkan hasil belajar yang didapatkan di kelas IV SDN 61 Banda Aceh bulan lalu, diperoleh hasil belajar khususnya kognitif masih berlangsung kurang maksimal, dikarenakan kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan dibantu oleh model pembelajaran konvensional, guru menjelaskan materi pembelajaran kepada peserta didik. Sama halnya dengan pembelajaran yang diterapkan saat ini, pembelajaran yang dialami peserta didik yang masih kurang efektif dan kurang menyenangkan bagi mereka sehingga menyebabkan rendahnya hasil belajar yang mereka peroleh. Sehingga hasil dari capaian pembelajaran pun menjadi kurang optimal. Dengan demikian peneliti memiliki penguatan data yang cukup untuk memberikan informasi bahwa, beberapa dari peserta didik khususnya kelas IV SDN 61 Banda Aceh yang masih belum mencapai hasil belajar dalam angka maksimal.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah ditemukan diatas, maka untuk meningkatkan hasil belajar siswa diperlukan media audio visual Gerak Animasi yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik tidak hanya itu, guru juga dapat menggunakan salah satu model pembelajaran kooperatif yaitu: model TGT (*tame game tournament*) dalam proses pembelajaran, agar peserta didik terlibat secara langsung didalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul :”Pengaruh Media Audio Visual Gerak Animasi Dengan Model TGT Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas IV SDN 61 Banda Aceh”.

1.2 Identifikasi Masalah

berdasarkan banyaknya permasalahan yang ditemukan didalam uraian diatas , maka perlu diidentifikasi permasalahan -permasalahan didalam penelitian ini.

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKN).
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan berbasis teknologi pada pembelajaran pkn
3. Pendekatan pengajaran yang terlalu monoton, pendekatan pengajaran yang terlalu banyak menggunakan metode ceramah ataupun pemberian materi yang terlalu banyak, tanpa adanya melibatkan peserta didik didalamnya membuat siswa mudah merasa bosan dan mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa.

1.3 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang ditemukan di kelas IV SDN 61 Banda Aceh, terkait dengan pembelajaran kewarganegaraan yaitu pengaruh media audio visual gerak animasi dengan model TGT (*team game tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar, untuk itu perlu adanya Batasan masalah agar lebih berfokus dari inti pembahasan.

Batasan Permasalahan pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian ini hanya mengambil dan meneliti kelas IV sekolah dasar tahun ajaran 2025/2026.
2. Pada penelitian ini hanya mengambil mata Pelajaran Pendidikan kewarganegaraan bab II materi mendapatkan hak dan melakukan kewajiban .
3. Penelitian ini hanya ingin melihat hasil belajar siswa di kelas IV SDN Banda Aceh.

1.4 Rumusan Masalah

Mengingat bahwa banyaknya masalah yang terjadi maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media pembelajaran audio visual gerak animasi dengan model *Team Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pembelajaran PKN kelas IV SDN 61 Banda Aceh?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media audio visual gerak animasi dengan model TGT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN kelas IV SDN 61 Banda Aceh?
3. Sejauh mana model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PKN kelas IV?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka yang menjadi tujuan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran audio visual gerak animasi dengan model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) siswa kelas IV SDN 61 Banda Aceh.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran audio visual gerak edukasi integratif dengan model TGT.
3. Untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran TGT yang dikombinasikan dengan media audio visual gerak animasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa.
4. Untuk memberikan rekomendasi penggunaan media pembelajaran audio visual gerak animasi dengan model TGT sebagai strategi pembelajaran PKN yang efektif di kelas IV SDN 61 Banda Aceh

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Untuk dasar Pengembangan Model dan Instrumen Pembelajaran Baru Penelitian ini menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran inovatif yang menggabungkan media dan kerja sama tim, serta sebagai acuan pembuatan alat evaluasi hasil belajar yang lebih valid dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran abad 21.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan inovasi dan penerapan teknologi dalam proses pembelajaran, serta memotivasi sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif yang juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lain. Hal ini akan berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran secara menyeluruh di sekolah dasar.

2. Bagi Guru

penelitian ini dapat menjadi panduan yang sangat berguna dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan penerapan media audio visual gerak animasi, guru dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, interaktif, dan mudah dipahami oleh siswa, yang pada akhirnya membantu meningkatkan hasil belajar mereka.

4. Bagi Siswa penggunaan media audio visual gerak animasi dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan mudah dipahami, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar sekaligus hasil belajar mereka. Media pembelajaran ini juga membantu mengembangkan kemampuan belajar mandiri serta kreativitas siswa, yang merupakan aspek penting dalam proses pendidikan.

5. Bagi Peneliti

penelitian ini menyediakan data dan temuan empiris berharga yang menjelaskan efektivitas penggunaan media audio visual gerak animasi dalam pembelajaran PKN, yang tidak hanya memperkaya ilmu pengetahuan di bidang pendidikan

dan teknologi pembelajaran tetapi juga dapat menjadi dasar atau referensi untuk penelitian lanjutan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.