

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia memuat banyak sekali mata pelajaran dalam kurikulumnya, salah satunya mata pelajaran yang sangat fundamental dan diajarkan pada bangku sekolah dasar adalah mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). PKn atau pendidikan kewarganegaraan juga menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari mulai dari sekolah dasar (Anatasya & Dewi, 2021). Pembelajaran pendidikan kewarganegaraan penting diajarkan kepada siswa sekolah dasar karena Pendidikan kewarganegaraan memberikan sebuah wawasan kehidupan sosial masyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini juga sebagai bentuk upaya guna meningkatkan kemampuan para siswa dalam memahami, menghayati, serta dapat menerapkan nilai-nilai Pancasila sebagai landasan berperilaku di kehidupan masyarakat, berbangsa, dan bernegara (Santosa & Zaenuri 2022).

Menurut Fitriani dan Dewi (2021) mengatakan bahwa pembelajaran pendidikan kewarganegaraan merupakan pembelajaran yang mengandung muatan-muatan dengan nilai karakter. Selaras dengan penjelasan sebelumnya Nurmalisa et al. (2020) mengemukakan bahwa nilai-nilai yang tertera dalam Pancasila dan UUD 1945 dapat dibentuk pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKn) ini, dengan harapan pembelajaran PKn dapat menjadikan warga tanah air yang dapat dipercaya oleh bangsa dan negara, serta dapat bersaing secara internasional dengan tetap memegang kuat karakter sebagai bangsa Indonesia.

Pembelajaran PKn seyogyanya memiliki tujuan untuk dapat menanamkan pemahama dalam bersikap kepada warga negara Indonesia, khususnya pada generasi muda bangsa indonesia agar dapat memiliki pengetahuan dan kesadaran kebangsaan serta terhubung dengan tujuan Negara Indonesia yang berlandaskan pada dasar negara yaitu Pancasila. Hakikat pembelajaran PKn adalah sebagai wadah untuk membentuk dan membangun secara luas kualitas siswa agar menjadi warga negara yang baik, serta mampu

menumbuhkan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik (Choirunnisa & Samsuri 2022). Agar kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran dapat berkembang, pendidik juga perlu memberikan dorongan pada siswa agar tidak pasif dalam diskusi, bertanya dan menjawab pernyataan, berpikir kritis. (Turmudi, 2009).

Saat ini sangat penting untuk memiliki keterampilan berpikir kritis pada kalangan pembelajar termasuk siswa SD, hal ini dikarenakan dengan berpikir kritis tentunya dapat memecahkan suatu masalah sosial maupun masalah praktis secara efektif. Choirunnisa & Samsuri (2022) menyatakan bahwa berpikir kritis adalah proses perancangan argumen secara terampil dan aktif mulai dari merancang konsep, mengimplementasi, menganalisa, mengintegrasikan, serta menelaah informasi yang diperoleh melalui proses observasi, eksperimen, refleksi, penalaran, atau komunikasi sebagai langkah awal untuk menentukan suatu tindakan. Berpikir kritis menjadi salah satu pokok penting dalam pembelajaran karena dinilai dapat secara aktif atau terus menerus memeriksa suatu keyakinan dan bentuk pengetahuan yang mampu diterima oleh siswa namun perlu adanya alasan-alasan yang rasional.

Namun, kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn masih cukup rendah. Berdasarkan hasil riset yang dilakukan oleh Saputri (2020) menyatakan bahwa tes kemampuan berpikir kritis siswa kelas V adalah 67,81 belum mencapai rata-rata KKM. Ditemukan juga hasil riset oleh Mareti dan Hadiyanti (2021) yang menyatakan bahwa hasil data observasi terkait kemampuan berpikir kritis hanya mencapai 37,07 yang menunjukkan bahwa hampir 70% memiliki kemampuan berpikir kritis yang rendah. Kemudian hasil riset yang dilakukan oleh Aryashanti et al. (2023) menyatakan bahwa proses pembelajaran masih berpusat pada guru. Hal tersebut ditunjukkan dengan diterapkannya metode ceramah yang konvensional, sehingga peserta didik tidak terlatih untuk berpikir kritis. Proses pembelajaran yang dilakukan guru kurang melibatkan keaktifan siswa. Siswa hanya menyimak penjelasan dari guru dan tidak dilibatkan dalam proses diskusi, baik bersama guru maupun siswa lain. Selain itu tidak adanya kegiatan berdiskusi untuk memecahkan masalah, sehingga siswa menjadi tidak mampu

menganalisis dan sulit memahami permasalahan yang disajikan guru. Dan hasil riset yang dilakukan oleh Arifuddin (2018) menyatakan bahwa rata-rata kemampuan berpikir kritis siswa masih tergolong rendah, yakni sebesar 26,88.

Berdasarkan hasil riset Saputri (2020), Mareti dan Hadiyanti (2021), dan Aryashanti et al. (2023) menyatakan bahwa hasil kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PKn rendah. Hal ini selaras dengan riset Govan (2020) mengemukakan bahwa rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn disebabkan dengan 1) adanya ketakutan pada siswa untuk menyampaikan argument, 2) guru jarang sekali memberi ruang eksplorasi untuk siswa, 3) penggunaan metode pembelajaran yang masih monoton, 4) sistem kelola kelas yang kurang baik. Dan menurut penelitian Dermawan dan Maulana (2023) dalam sebuah artikelnya di dapat perolehan data pengamatan yang mencatat bahwa adanya pengakuan guru SD yang masih kebingungan saat mengajar mapel PKn karena muatan materinya sangat teoritis dan pemberian soal harian ataupun UTS hanya bersumber dari buku yang ada. Berdasarkan riset yang dilakukan Govan (2020), Dermawan dan Maulana (2023) hal tersebut yang menyebabkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PKn tergolong rendah.

Hal ini juga senada dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru kelas IV di SDN Pelandakan 2 kota Cirebon pada desember tahun 2023, yang menyatakan bahwa pelajaran yang penting namun siswa kurang antusias dan sulit memahami konsep konsep yang diajarkan adalah mata pelajaran PKn. Selain itu, guru kelas mengatakan bahwa kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah terutama dalam pembelajaran PKn karena masih banyak siswa yang kurang minat dan menguasai materi tersebut. Berdasarkan hasil tes siswa kelas IV hanya 4 dari 23 siswa yang berhasil melebihi standar nilai minimal untuk lulus dengan rata-rata 66,71 dan tidak mencapai standar nilai minimal untuk lulus. Dan hasil wawancara dengan siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon mengatakan bahwa mereka menganggap bahwa mata pelajaran PKn membosankan dan banyak materi yang harus diingat terutama pada materi keberagaman suku, bangsa, sosial, dan budaya di Indonesia. Hal ini disebabkan pada saat pembelajaran

berlangsung siswa kurang fokus dalam mengikuti pelajaran karena siswa asik bermain sendiri dalam proses pembelajaran, serta adanya keterbatasan media pembelajaran yang hanya bersumber dari pegangan guru dan buku bacaan siswa saja serta belum ada media pembelajaran PKn yang membantu siswa untuk belajar berpikir kritis. Sehingga hasil belajar dalam materi keberagaman suku, bangsa, sosial di Indonesia masih tergolong rendah dan kurangnya berpikir kritis siswa dalam menyelesaikan masalah pada soal cerita pembelajaran PKn..

Riset selanjutnya dengan melakukan observasi di SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon pada Januari 2024 juga mendapati kejadian yang serupa dengan apa yang dilaporkan guru SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon pada Desember lalu. Pada saat pembelajaran berlangsung masih banyak siswa yang kurang percaya diri sehingga tidak berani bertanya dan mengajukan pendapat, dan hanya sedikit siswa yang berani menjelaskan materi di depan kelas. Beberapa kasus tersebut terjadi diduga karena guru jarang menggunakan media pembelajaran, yang tidak hanya disebabkan oleh kurangnya kemampuan belajar atau motivasi belajar siswa. Kreativitas dalam pengajaran memiliki dampak besar terhadap kemampuan berpikir kritis siswa dalam mata pelajaran PKn oleh karena itu guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu siswa selama proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat mempengaruhi daya nalar dan kreativitas siswa serta meningkatkan semangatnya dalam proses pembelajaran (Loban et al. 2021). Oleh karena itu, salah satu bentuk upaya yang bisa dilakukan oleh peneliti dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran PKn adalah dengan mengembangkan media video animasi interaktif yang menarik.

Video animasi interaktif merupakan media audio visual yang didalamnya terdapat gambar materi secara animasi dan mempunyai hubungan dua arah antar media dengan siswa dalam pembelajaran. Ada beberapa hasil riset yang menyatakan bahwa video animasi berpengaruh meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yaitu hasil riset Rahmawati & Ramadan (2021) menemukan bahwa media video animasi berbasis *Powtoon* pada kelas III SD sangat valid, dan sangat praktis dan berpengaruh

terhadap peningkatan keterampilan berpikir kritis siswa pada pembelajaran matematika; Hasil riset Wahid et al. (2020) menemukan bahwa media video animasi dalam pembelajaran IPA di SD tells dalam proses validasi dari para ahli dan terbukti praktis saat diaplikasikan dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis; dan hasil riset Illahi et al. (2018) menemukan bahwa pengembangan media interaktif pada pembelajaran materi jenis-jenis tugas siswa kelas IV SDN Baturono ini layak dengan kategori sangat baik, sangat baik dalam segi kepraktisannya juga berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Ramadan (2021), Wahid et al. (2020), dan Illahi et al. (2018) terkait pengembangan media video animasi interaktif menghasilkan media interaktif yang sangat layak dan praktis digunakan saat pembelajaran. Namun, belum ada media video animasi interaktif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dalam kegiatan pembelajaran PKn. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran PKn dengan menghadirkan media yang memiliki hubungan dua arah atau yang akrab disebut dengan media interaktif salah satunya yaitu video animasi interaktif pembelajaran. Dengan demikian, peneliti akan mengembangkan video animasi interaktif pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon. Video animasi interaktif ini dapat dijadikan sebagai sumber belajar pada mata pelajaran PKn.

Berdasarkan deskripsi tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ***“Pengembangan Video Animasi Interaktif Pembelajaran PKN untuk Meningkatkan Karakter Mandiri Siswa Kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon”***.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut:

1. hasil tes siswa kelas IV hanya 4 dari 23 siswa yang berhasil melebihi standar nilai minimal untuk lulus dengan rata-rata 66,71 dan tidak mencapai standar nilai minimal untuk lulus.
2. Saat proses pembelajaran berlangsung masih banyak siswa terlihat mengikuti pelajaran hanya sebatas formalitas saja dan siswa asik bermain sendiri dalam pelajaran berlangsung.
3. Masih banyak siswa yang kurang percaya diri sehingga tidak berani bertanya dan mengajukan pendapat atau menjelaskan materi di depan kelas.
4. Media pembelajaran yang digunakan masih kurang variatif, hanya bersumber dari buku pegangan guru dan buku bacaan siswa.
5. Belum ada bahan ajar yang dikembangkan khusus untuk membantu meningkatkan berpikir kritis siswa.

### **C. Batasan masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada permasalahan:

1. Kajian materi pada pengembangan video animasi interaktif ini adalah keanekaragaman suku bangsa, sosial, dan budaya dengan aransemen video interaktif yang mengajak siswa untuk berpikir kritis.
2. Penggunaan video animasi interaktif diaransemen untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam belajar

### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang termaktub di atas, maka permasalahan yang dicari pemecahannya pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana validitas video animasi interaktif pada pembelajaran PKn untuk kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon?
2. Bagaimana kepraktisan video animasi interaktif pada pembelajaran PKn untuk siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon?
3. Bagaimana efektivitas video animasi interaktif pada pembelajaran PKn untuk meningkatkan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon

## E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan masalah tersebut, maka penelitian ini bertujuan:

1. Menghasilkan video animasi interaktif yang valid pada pembelajaran PKN dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon.
2. Menghasilkan video animasi interaktif yang praktis digunakan pada pembelajaran PKN dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon.
3. Menghasilkan video animasi interaktif yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas IV SDN Pelandakan 2 Kota Cirebon pada pembelajaran PKn yang efektif.

## F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari pengembangan video animasi interaktif pembelajaran PKn untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa ialah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil dari pengembangan video animasi interaktif ini diharapkan dapat menjadi referensi tambahan dalam mengembangkan video animasi interaktif pembelajaran PKn dan memberi kajian eksperimental terhadap pengembangan video interaktif pembelajaran PKn selanjutnya.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi Siswa

Pengembangan video animasi interaktif pembelajaran PKn ini diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran di sekolah maupun di rumah, serta dapat meningkatkan daya ingat dan berpikir kritis siswa akan materi yang dipelajari melalui video interaktif ini.

#### b. Bagi Guru

Video animasi interaktif ini memudahkan guru untuk melahirkan proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan juga

menarik perhatian siswa untuk berperan aktif dan berpikir kritis dalam pembelajaran.

c. Bagi Kepala Sekolah

Penggunaan video animasi interaktif adalah bentuk pembelajaran inovatif yang dapat dijadikan referensi mengajar untuk para guru di sekolahnya.

d. Bagi Penulis

Pada penelitian ini memberikan pengalaman baru bagi penulis dengan segala pengembangan yang ada pada pembuatan video animasi interaktif.

