

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA ANIMASI DI KELAS II-A SDN 13
SURAU GADANG KOTA PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*

**Oleh:
REGIA HARI LITA
NPM: 2010013411114**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Regia Hari Lita
NPM : 2010013411114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Animasi di Kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.

Disetujui oleh:

Pembimbing



Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd.

Mengetahui:

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD



Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Jumat** tanggal **Delapan** bulan **Maret** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Empat** bagi:

Nama : Regia Hari Lita
NPM : 2010013411114
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Animasi di Kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.

Tim Penguji:

No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd.	(Pembimbing)	1. 
2.	Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd.	(Penguji 1)	2. 
3.	Ade Sri madona, S.Pd., M.Pd.	(Penguji 2)	3. 

Dekan FKIP

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Dr. Enjoni, S.P., M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Regia Hari Lita

NPM : 2010013411114

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Sekolah Dasar

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Animasi di Kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Animasi di Kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.” adalah hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang tulis diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, 15 Maret 2024

Saya yang menyatakan



Regia Han Lita

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENDIDIKAN PANCASILA
MENGUNAKAN MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
DENGAN MEDIA ANIMASI DI KELAS II-A SDN 13
SURAU GADANG KOTA PADANG**

Regia Hari Lita¹, Hendrizal¹

¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: regia.hrlta06@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II-A pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini terdiri dari dua siklus, masing-masing siklus terdiri dari kali pertemuan subjek penelitian adalah siswa kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang berjumlah 28 orang. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru, tes hasil belajar siswa, dan lembar afektif (kerja sama) siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata persentase siklus I bahwa analisis lembar observasi aktivitas guru pada siklus I adalah 70% sedangkan pada siklus II adalah 93,3%. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I adalah 40% dengan nilai rata-rata 62,96 meningkat pada siklus II menjadi 76% dengan nilai rata-rata 75,36. Disamping itu siswa yang tuntas pada siklus I ada 10 siswa. Sedangkan pada siklus II, meningkat menjadi 19 siswa. Hal ini berarti pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Pancasila dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi telah terlaksana dengan baik dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pendidikan Pancasila, *Problem Based Learning*, Media Animasi

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat, dan karunia-nya serta sholawat beriring salam kepada Nabi Muhammad SAW Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Animasi di Kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebahagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hendrizal, S.IP., M.Pd. selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, pikiran, dan kesabaran untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Yulfia Nora, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji 1 dan Ibu Ade Sri Madona, S.Pd., M.Pd. selaku dosen penguji 2 yang telah memberikan saran serta arahan kepada penulis dengan sangat baik sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Ibu Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan kesempatan dan kepercayaan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
4. Ibu Dekan dan Ibu Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta serta wakil dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta.
5. Bapak/Ibu dosen Universitas Bung Hatta terkhususnya Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

6. Ibu Armilis, S.Pd. selaku kepala sekolah SDN 13 Surau Gadang Kota Padang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik.
7. Ibu Siti Mardiah, S.Pd., M.M. selaku guru kelas II-A dan karyawan di SDN 13 Surau Gadang Kota Padang, yang telah memberikan arahan serta masukan kepada penulis selama melakukan kegiatan penelitian di SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.
8. Teristimewa penulis persembahkan kepada kedua orang tercinta serta sekaligus pintu surgaku, Ibunda Delina, S.Pd. dan Ayahanda Aiptu Hary Purwanto yang selalu menjadi penyemangat penulis sebagai sandaran terkuat dari kerasnya dunia, yang tiada hentinya selalu memberikan kasih sayang, do'a, dan motivasi dengan penuh keikhlasan yang tak terhingga kepada penulis.
9. Teristimewa penulis persembahkan kepada Adikku tercinta dan tersayang Mariza Harini yang telah membantu, medo'akan dan memberikan semangat untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Kepada seseorang yang tak kalah penting kehadirannya, Bripda Irvan Maulana yang senantiasa telah mendukung, menghibur, mendengarkan keluh kesah, memberikan semangat pantang menyerah serta telah meluangkan waktunya untuk menemani penulis menyelesaikan skripsi ini.

Peneliti mengirimkan doa kepada Allah Subhannahu Wata'ala semoga bantuan yang telah diberikan memperoleh balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Peneliti menyadari tiada manusia yang sempurna, kebenaran hanya datang dari Allah SWT. Semoga skripsi ini memberikan banyak manfaat kepada semua orang dan bagi peneliti pribadi.

Padang, 15 Maret 2024

Penulis

Regia Hari Lita

NPM. 2010013411114

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR BAGAN.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah	7
1. Rumusan Masalah	7
2. Alternatif Pemecahan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II LANDASAN TEORETIS.....	10
A. Kajian Teori	10
1. Tinjauan Umum tentang Pendidikan Pancasila.....	10
a. Pengertian Pendidikan Pancasila.....	10
b. Tujuan Pendidikan Pancasila	11
c. Karakteristik Pendidikan Pancasila.....	12
d. Ruang Lingkup Pendidikan Pancasila.....	13
2. Tinjauan Umum tentang PBL	15
a. Pengertian Model PBL.....	15
b. Langkah-langkah PBL	16
c. Karakteristik PBL.....	17
d. Kelebihan dan Kekurangan PBL.....	19

3. Tinjauan Umum tentang Media Animasi	20
a. Pengertian Media Animasi	20
b. Karakteristik Media Animasi	22
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Animasi	23
4. Tinjauan Umum tentang Hasil Belajar	26
a. Pengertian Hasil Belajar	26
b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar	27
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Konseptual	29
D. Hipotesis Tindakan	31
BAB III METODE PENELITIAN	32
A. Jenis Penelitian	32
B. <i>Setting</i> Penelitian	32
1. Tempat Penelitian	32
2. Waktu Penelitian	33
3. Subjek Penelitian	33
C. Prosedur Penelitian	33
D. Jenis dan Sumber Data	37
E. Indikator Keberhasilan	38
F. Instrumen Penelitian	39
G. Teknik Pengumpulan Data	40
H. Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Data	45
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	46
B. Pembahasan	70
1. Aktivitas Guru	71
2. Hasil Belajar	72
3. Penilaian Afektif	73

BAB V PENUTUP	74
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	75
DAFTAR RUJUKAN	76
LAMPIRAN	78



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Kriteria Taraf Keberhasilan Aktivitas Guru.....	42
2. Kualifikasi Analisis Data Observasi Aktivitas Guru	42
3. Kriteria Taraf Keberhasilan Afektif Siswa	44
4. Kualifikasi Analisis Data Observasi Afektif Siswa	44
5. Persentase Aktivitas Guru Siklus I.....	55
6. Persentase dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus I.....	56
7. Data Penilaian Afektif Siswa Siklus I.....	57
8. Persentase Aktivitas Guru Siklus II	68
9. Persentase dan Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus II	69
10. Data Penilaian Afektif Siswa Siklus II	70
11. Persentase Aktivitas Guru Siklus I dan II	71
12. Persentase dan Rata-rata Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan II	72
13. Persentase Hasil Penilaian Afektif Siswa Siklus I dan II.....	73

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual.....	30
2. Prosedur Pelaksanaan PTK.....	34



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Rekapitulasi Nilai Sumatif Tengah Semester (STS) Siswa Kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang	79
II. Modul Ajar Siklus I.....	80
III. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1 dan 2	91
IV. Tes Akhir Siklus I	99
V. Lembar Jawaban Siswa Tes Akhir Siklus I.....	101
VI. Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Akhir Siklus I.....	107
VII. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus I Pertemuan 1 dan 2.....	108
VIII. Modul Ajar Siklus II	112
IX. Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 1 dan 2.....	120
X. Tes Akhir Siklus II.....	128
XI. Lembar Jawaban Siswa Tes Akhir Siklus II	130
XII. Rekapitulasi Nilai Hasil Tes Akhir Siklus II.....	136
XIII. Lembar Penilaian Afektif Siswa Siklus II Pertemuan 1 dan 2.....	137
XIV. Dokumentasi Penelitian	141
XV. Surat-surat Penelitian	146

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah proses dengan model-model tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Tujuan pendidikan pada dasarnya adalah membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, seperti yang disebutkan di dalam UUD 1945 pasal 31 ayat 3 bahwa pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional, yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. Hal ini juga disebutkan di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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.

Hasil *survey Political and Economic Risk Consultant* dalam Agustin (2011:81) menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Hal tersebut mendorong pemerintah untuk berupaya meningkatkan kualitas pendidikan dengan pengembangan kurikulum pendidikan. Kurikulum harus dirancang agar peserta didik mendapatkan pengalaman belajar melalui berbagai aktivitas baik dalam mata pelajaran maupun aktivitas lain di

sekolah (Afdal dan Spernes, 2018:74). Hal ini menunjukkan bahwa pengembangan kurikulum harus berpusat pada peserta didik sehingga Kemendikbud mengeluarkan kebijakan baru yaitu Kurikulum Merdeka.

Kurikulum Merdeka melanjutkan arah pengembangan kurikulum sebelumnya yang bersifat holistik, berbasis kompetensi dan dirancang sesuai konteks serta kebutuhan peserta didik. Kurikulum Merdeka yang sebelumnya disebut Kurikulum Prototipe ini memiliki kerangka kurikulum yang bersifat fleksibel, fokus pada materi esensial serta mendukung pengembangan karakter, potensi dan kualitas peserta didik.

Kurikulum Merdeka memiliki beberapa karakteristik utama yang dapat mendorong pemulihan pembelajaran yaitu 1). Kegiatan pembelajaran dirancang menggunakan pembelajaran berbasis proyek sebagai upaya untuk mengembangkan softskill dan karakter profil pelajar Pancasila (iman dan taqwa kepada Tuhan YME dan berakhlak mulia, berkebinekaan global, bergotong-royong, kreatif, bernalar kritis dan mandiri); 2). Materi pembelajaran berfokus pada pendalaman literasi dan numerasi sebagai salah satu kompetensi dasar; dan 3). Guru memiliki kebebasan dalam merancang pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang selaras dengan konteks dan muatan lokal (Rosmana, dkk., 2022:26).

Guru dituntut untuk merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kompetensi, baik dalam ranah kognitif, ranah afektif maupun psikomotorik siswa. Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dan

penciptaan suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

Berdasarkan observasi peneliti dengan guru kelas II-A Ibu Siti Mardiah, S.Pd., M.M. di SDN 13 Surau Gadang Kota Padang pada hari Jum'at tanggal 20 Oktober 2023 menyatakan bahwa masih menggunakan pembelajaran konvensional sehingga pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*) dan siswa cenderung pasif pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini menyebabkan siswa sulit memahami materi pembelajaran. Guru jarang menerapkan model pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Saat mengajar, guru masih menjadi pusat pembelajaran, sedangkan siswa cenderung untuk menerima apa saja materi yang disampaikan oleh guru dan tidak aktif untuk bertanya.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti lakukan dengan guru kelas II-A Ibu Siti Mardiah di SDN 13 Surau Gadang Kota Padang pada hari Jum'at tanggal 27 Oktober 2023 bahwa rendahnya hasil pembelajaran Pendidikan Pancasila dapat dilihat dari hasil Sumatif Tengah Semester (STS) tahun ajaran 2023/2024. Dari 28 orang jumlah siswa kelas II-A, 5 orang siswa (17,85%) yang nilainya diatas pencapaian pembelajaran dan 23 orang siswa (83,14%) yang nilainya di bawah pencapaian, untuk capaian pembelajaran Pendidikan Pancasila bagi siswa pada Kurikulum Merdeka ini adalah 80.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dikemukakan di atas, peneliti berusaha memperbaiki hasil belajar siswa. Dalam hal ini, peneliti memberikan alternatif pembelajaran terhadap masalah tersebut, yaitu dengan menggunakan model PBL dan Media Animasi.

Menurut Barrow (dalam Huda, 2013:271) "*Problem Based Learning* (PBL) sebagai pembelajaran yang diperoleh melalui proses menuju pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut dipertemukan pertama-tama dalam proses pembelajaran". Masalah ditemukan dalam proses belajar sehingga pembelajaran ditujukan untuk mencari solusi atas masalah atau informasi yang sesuai dengan fakta terhadap masalah yang ditemukan. Untuk dapat mencari solusi terhadap permasalahan yang dihadapi perlu adanya suatu tahapantahapan yang harus dijalani oleh siswa. Model ini bercirikan penggunaan masalah kehidupan nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah serta mendapatkan pengetahuan konsep-konsep penting, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa mencapai keterampilan mengarahkan diri. Ibrahim (Hosnan, 2016:295) menyatakan bahwa, "pembelajaran berbasis masalah antara lain bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan pemecahan masalah".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata untuk membelajarkan

siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan media animasi dalam kegiatan pembelajaran bertujuan agar siswa lebih tertarik dan lebih memahami materi yang sedang dipelajarinya. Gambar dalam media animasi ini berisikan suara dan warna dalam gambar sehingga dapat menarik perhatian para siswa, selain membuat proses pembelajaran dapat lebih menyenangkan, animasi juga dapat membuat siswa lebih lama mengingat materi dan gambar-gambar yang ditampilkan sehingga dapat memperjelas siswa dalam memahami materi yang diberikan. Husni (2021:17) menjelaskan bahwa:

“Video animasi adalah pergerakan satu *frame* dengan *frame* lainnya yang saling berbeda dalam durasi waktu yang telah ditentukan, sehingga menciptakan kesan bergerak dan juga terdapat suara yang mendukung pergerakan gambar itu, misalnya suara pecakapan atau dialog dan suara-suara lainnya.”

Berdasarkan latar belakang masalah ini peneliti melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model *Problem Based Learning* dengan Media Animasi di Kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila.
3. Pembelajaran masih berpusat pada guru.
4. Kurangnya rasa percaya diri terhadap siswa untuk mengemukakan sesuatu kepada guru dan teman-temannya.
5. Guru jarang menerapkan model pembelajaran inovatif dalam kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar yang dilihat dari aspek kognitif/pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan aspek afektif/kerja sama (A2). Dalam hal ini masalah di atas akan diteliti melalui Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan model *Problem Based Learning* dengan bantuan media animasi.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan peneliti di atas, maka rumusan permasalahan penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif C1 dan C2 (pengetahuan dan pemahaman) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi di kelas II-A SDN 13 Surau Gadang?
- b. Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek afektif/kerja sama (A2) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi di kelas II-A SDN 13 Surau Gadang?

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat disimpulkan alternatif pemecahan masalah menggunakan model *Problem Based Learning* yang sangat berorientasi pada pelaksanaan pembelajaran, khususnya pada peningkatan hasil belajar siswa. Dengan menggunakan bantuan media animasi, pembelajaran dapat menjadi daya tarik yang cukup besar bagi siswa, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang optimal.

E. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek kognitif C1 dan C2 (pengetahuan dan pemahaman) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi di kelas II-A SDN 13 Surau Gadang.
2. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam aspek afektif/kerjasama (A2) pada pembelajaran Pendidikan Pancasila menggunakan model *Problem Based Learning* dengan media animasi di kelas II-A SDN 13 Surau Gadang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan:

1. Manfaat Teoritis
Manfaat penelitian ini adalah untuk meningkatkan pembelajaran khususnya dalam penggunaan model PBL dengan media animasi pada pembelajaran Pendidikan Pancasila di kelas II-A SDN 13 Surau Gadang Kota Padang.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi guru: hasil penelitian ini diharapkan sebagai bahan pertimbangan bagi guru untuk memilih metode pembelajaran dalam proses mengajar sehingga sehingga terciptanya model pembelajaran yang bervariasi.
 - b. Bagi siswa: hasil penelitian ini diharapkan bagi siswa dapat memberikan pengalaman dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila. Dengan demikian, siswa dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

3. Manfaat Akademis

Sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Universitas Bung Hatta, Padang.

