

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Belajar merupakan usaha sadar setiap manusia pada umumnya yang dilakukan secara terus menerus selama hidupnya dan diharapkan dengan belajar akan mendapatkan Pendidikan yang dapat membantu kehidupan manusia untuk berubah menjadi lebih baik. Demikian dibahas juga dalam Undang-undang Dasar No. 20 Tahun 2003 bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, negara dan bangsa”. Dimana proses pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengajarkan materi pelajaran yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari salah satunya yaitu Ilmu Pengetahuan Sosial. Mempelajari materi IPS merupakan hal penting bagi setiap peserta didik karena diharapkan peserta didik dapat mengaplikasikan ilmu yang sudah dipelajari atau yang didapatkannya untuk diterapkan dalam kehidupannya.

Namun pada kurikulum 2013, pemerintah menerapkan pembelajaran tematik terpadu untuk Sekolah Dasar, dimana muatan pembelajaran PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, dan SBdP dikemas menjadi satu tema sehingga peserta didik tidak hanya belajar konsep dasar secara parsial. Untuk muatan pembelajaran IPS Sa’dun Akbar dan Hadi Sriwiyana (2010) memaparkan “Ilmu Pengetahuan Sosial mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai.”

Melalui pembelajaran IPS diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta meningkatkan hasil yang diperolehnya. Agar tujuan pembelajarn dapat dicapai, seorang guru diharuskan lebih terampil dalam merancang pembelajaran yang menarik dan tidak

membosankan yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Dalam merancang pembelajaran diperlukan model, metode, strategi, dan media pembelajaran yang sesuai dengan keadaan peserta didik agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Salah satu kreativitas dan keterampilan dasar mengajar pada aspek keterampilan menggunakan variasi (media), salah satunya dapat dilihat pada perancangan atau penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014, hlm.19) penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan keinginan dan minat, meningkatkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan memberikan pengaruh psikologis yang baik terhadap siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap siswa kelas IV Sekolah Dasar yang berada di Kecamatan Sukasari, Kota Bandung. Pada umumnya masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran adalah siswa lebih memilih diam dari pada bertanya meski mereka tidak memahami materi yang sedang dipelajari, dan saat pembelajaran pendidik hanya menggunakan buku pegangan siswa (BUPENA) saja dan media pembelajaran yang dipakai guru kurang menarik sehingga siswa merasa jenuh dan kurang tertarik dengan pembelajaran. Sebagai pembuktian, peneliti melakukan tes awal (*pretest*) guna mengukur hasil belajar siswa pada materi rumah adat sebelum menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, dari hasil *pretest* hanya 40% atau 10 siswa yang dapat mengetahui dan menyebutkan nama-nama rumah adat berdasarkan daerah asalnya. Sementara 60% atau 14 siswa tidak mengetahui dan tidak dapat menyebutkan nama dari rumah adat yang ditayangkan oleh guru berdasarkan daerah asalnya. Hal demikian terjadi karena pendidik hanya menggunakan buku pegangan siswa saja, dan kurang memanfaatkan penggunaan media video dalam membantu proses belajar, sehingga siswa kurang tertarik untuk belajar.

Maka dari itu, untuk membantu siswa dalam kegiatan belajarnya dan juga membantu untuk meningkatkan hasil belajar aspek kognitif dalam pelajaran IPS khususnya materi rumah adat, peneliti menggunakan sebuah media pembelajaran. Dengan menggunakan sebuah media proses belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa dan juga membuat siswa lebih ingin tahu dan juga semangat dalam belajar. Sebagaimana yang dijelaskan Munadi (2012, hlm.2) penggunaan media pembelajaran pada hakikatnya sangat membantu proses pembelajaran baik di dalam

maupun di luar kelas, terutama membantu dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Terdapat beberapa jenis media pembelajaran yang dapat digunakan seorang pendidik untuk kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah dengan menggunakan media video animasi.

Di salah satu Sekolah Dasar yang berada di daerah Kaliuntu, telah dilakukannya pembelajaran dengan menggunakan video animasi berbasis powtoon sebagai media yang digunakan untuk membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian peneliti berusaha membuat video animasi yang sejenis untuk membantu proses belajar siswa pada pembelajaran IPS materi rumah adat berdasarkan daerah asalnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Sudarma K, dkk (2018, hlm.17) bahwa video animasi pembelajaran ini memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa, terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan video animasi pembelajaran.

Namun dalam pembuatan media peneliti merubah beberapa aspek, seperti menambahkan suara pada saat penayangan video agar peserta didik tidak hanya melihat saja melainkan mendengar juga apa yang disampaikan pada video tersebut, juga ditambahkan penjelasan dari setiap rumah adatnya. Peneliti memilih untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran untuk pelajaran IPS materi rumah adat, karena berdasarkan penelusuran mengenai materi rumah adat tidak ditemukannya pembahasan secara keseluruhan mengenai materi ini. Peneliti mengharapkan peserta didik dapat mengetahui rumah adat peninggalan pada jaman dahulu, karena di era sekarang sudah mulai sulit untuk menemukan rumah adat sesuai dengan daerah asalnya. Maka dari itu kita sebagai masyarakat yang tinggal pada era modern ini perlu melestarikan budaya pada jaman dahulu ini (rumah adat).

Dengan demikian peneliti terpikir untuk melakukan pengembangan sebuah video untuk membantu siswa dalam mempelajari rumah adat. Dan melakukan penelitian mengenai “Pengembangan Media Video Animasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **1.1 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, secara umum rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar?”

Rumusan masalah tersebut dapat dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah pengembangan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimanakah hasil video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka penelitian ini secara umum bertujuan untuk mengembangkan media video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan secara khusus penelitian ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Mendeskripsikan pengembangan video animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Mengetahui hasil video animasi yang dikembangkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini dapat ditinjau baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat teoritis**

- Sebagai salah satu solusi yang efektif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.
- Menambah referensi media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.
- Sumber informasi bagi peneliti lain yang akan mengembangkan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPS.

- Menjadi tolak ukur kualitas video animasi pada pelajaran IPS Sekolah Dasar.

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

##### **1. Bagi Siswa**

- Dapat memahami materi pembelajaran IPS
- Dapat termotivasi dalam meningkatkan hasil belajar IPS
- Dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran
- Dapat menjelaskan makna atau materi dari dalam video
- Lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran
- Mengembangkan kreatifitas dalam menuangkan ide atau gagasan saat pembelajaran melalui video
- Meningkatkan kemampuan dalam memahami dan menjawab soal-soal tentang rumah adat pada materi keragaman budaya

##### **2. Bagi Guru**

- Menambah referensi media pembelajaran bagi guru, dimana video animasi dapat dijadikan sumber belajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- Memiliki kemampuan dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

##### **3. Bagi Sekolah**

Sebagai upaya pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran terpadu di kelas khususnya, serta peningkatan mutu dan kualitas pembelajaran di sekolah pada umumnya.

##### **4. Bagi Peneliti**

- Menambah pengetahuan mengenai pemecahan masalah belajar khususnya meningkatkan hasil belajar.
- Sumber informasi dalam mengembangkan media pembelajaran jenis video.
- Tolak ukur dalam memperbaiki dan melengkapi penelitian sejenis yang akan dilakukan selanjutnya.
- Memberikan pengalaman, perencanaan, mengevaluasi dalam penggunaan media di sekolah dasar.