

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab pertama ini terdapat pendahuluan mengenai gambaran umum dalam penyusunan yang sesuai dengan judul. Peneliti menyusun pembagian dari ringkasan setiap isi dibagi menjadi lima sub bab yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### **1.1. Latar Belakang**

Belajar dan pembelajaran merupakan dua hal yang tidak dapat terpisahkan dalam proses pendidikan. Pada proses implementasi pendidikan secara formal harus bersikap profesional sehingga dapat menunjang kelancaran dalam melaksanakan tugasnya. Oleh karena itu, profesionalisme akan sangat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal yang meliputi minat dan bakat dan faktor eksternal yaitu berkaitan dengan lingkungan, sarana prasarana, serta berbagai latihan yang dilakukan guru (Suryana, 2012, hlm.12). Faktor-faktor yang mempengaruhi guru dalam proses mengajar mencakup motivasi mengajar dan mendidik pada diri guru, motivasi dan minat belajar peserta didik, ketersediaan media dan sumber belajar di sekolah dalam proses pembelajaran, dan pembuatan strategi pembelajaran yang dirancang secara inovatif serta penguasaan guru mengenai kemutakhiran dalam teori selama proses pembelajaran berlangsung (Sarafudin, dkk., 2020 hlm. 49).

Namun, tidak semua guru mampu mencapai tingkat profesionalisme dikarenakan beberapa alasan. Salah satunya karena kurang pedulinya pemerintah terhadap nasib guru, seperti gaji yang rendah atau kesibukkan pribadi yang selalu mendera nasib guru di Indonesia. Sehingga berdampak turun terhadap kualitas pendidikan di Indonesia (Makhmudah, 2016, hlm. 81). Selain itu, sibuk menjadi salah satu latar belakang ketidakprofesionalisme guru. Hal ini menyebabkan masih banyaknya guru yang tidak memahami serta melupakan tugas dan kewajiban pokok mereka sebagai pendidik. Lebih jelasnya, Sastrawan juga mengemukakan bahwa banyak guru yang tidak dapat meningkatkan kualitas pribadinya dengan kebiasaan membaca untuk memperluas wawasan dan kualitas

sumber daya manusia (Sastrawan, 2016, hlm. 65). Dikategorikan baik dalam guru profesional dapat menjalankan perannya sebagai guru pembelajaran diperoleh data sebanyak 76%. Sedangkan 24% sisanya belum maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa guru profesional dalam meningkatkan kemampuan peserta didik dalam belajar belum maksimal. Jika dilihat dari kenyataan yang ada, bahwa eksistensi guru profesional masih jauh dari yang dikejar. Banyaknya sekolah bermutu rendah menunjukkan bahwa guru profesional sekadar wacana yang belum merata pada semua pendidikan di Indonesia (Mentari, 2017, hlm. 818).

Hal tersebut dapat dilihat dari data dan fakta pra-penelitian di lapangan menyebutkan bahwa terdapat beberapa yang harus disempurnakan dalam proses pembelajaran yang guru lakukan di kelas. Dengan hal itu guru harus mengupayakan proses pembelajaran menjadi efektif dan meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi yang diberikan. Pada fakta pra-penelitian di lapangan, sebagian besar guru pada saat mengajar belum maksimal dalam proses pembelajaran di kelas VII-G yang menyebabkan peserta didik menjadi bosan, tidak menarik dan menyimpulkan bahwa pelajaran IPS sulit untuk dipahami. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah guru lakukan pada hasil belajar kelas VII-G, diperlukan evaluasi pembelajaran. Terdapat beberapa peserta didik hasil belajar belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan peningkatkan pemahaman peserta didik masih menurun. Dengan hal itu, perlu dilakukan evaluasi, misalnya dalam hal penyampaian materi yang kurang tersampaikan dan alat media harus inovatif agar peserta didik menjadi paham dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Fajriyah (2021, hlm. 120) menjelaskan bahwa selama pandemi terjadi penurunan pemahaman peserta didik dan kendala dalam proses pembelajaran. Terutama dalam hal materi yang diberikan oleh guru terhadap peserta didiknya. Terlebih Indonesia kini sedang dilanda pandemi, pembelajaran dilakukan secara *daring* dan *luring*. Dengan hal itu, guru harus memiliki keterampilan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk peserta didiknya. Dalam pembelajaran IPS sering dijumpai di berbagai sekolah mata pelajaran IPS menjadi mata pelajaran yang membosankan, sehingga banyak peserta didik yang kurang menyukai dan aktivitas pembelajaran ketika guru

memberikan materi menyebabkan peserta didik menjadi jenuh (Diana, dkk., 2017, hlm. 2). Hal tersebut, dapat dilihat dari fakta pra-penelitian yaitu kurang keaktifan pada peserta didik dan mereka menyukai apabila dalam belajar menggunakan media misalnya berupa video yang guru berikan. Dengan adanya media tersebut, akan membuat peserta didik tidak merasa bosan dan dapat memahami materi dengan baik.

Wawan (2020, hlm. 123) mengemukakan bahwa animasi merupakan salah satu media visual yang bergerak dapat dimanfaatkan untuk menjelaskan materi pembelajaran yang dirasa sulit ketika disampaikan secara konvensional. Media pembelajaran digunakan untuk keberlangsungan pembelajaran, guru dapat menggunakan media yang kekinian seperti media video animasi 3D. Media video animasi 3D akan meningkatkan pemahaman peserta didik dan Peserta didik menjadi aktif mengikuti pembelajaran. Dalam proses pembuatan dari rangkaian potongan gambar yang terlihat hidup. Media animasi dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas dan menarik minat peserta didik dengan tampilan media yang dibuat menarik (Ferry, dkk., 2019, hlm. 2). Dengan menggunakan media video animasi 3D dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran khususnya pada materi pelajaran IPS. Dalam penggunaan media pembelajaran seperti video animasi sekarang banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Video animasi memiliki variatif yaitu unik serta dilengkapi oleh gambar sesuai dengan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Agar media pembelajaran animasi tersebut tidak seperti biasa, dibutuhkan skill kreativitas seorang guru yang kreatif dan inovasi (Ahmad, dkk., 2018, hlm. 116).

Natalia (2020, hlm. 242) dalam penelitian yang berjudul “meningkatkan profesionalisme guru” bahwa pada proses siklus I guru mulai faham dan mampu mengajar di kelas dan tergolong maksimal skor dalam hasil observasi skor data-rata 9,2 dengan kriteria yaitu skor maksimal tiap guru 12 skor dan maksimal semua guru yaitu 72 berarti profesionalisme guru dalam proses pembelajaran sudah sangat baik. Pada siklus II, guru mampu mengajar di kelas dan hasil observasi memiliki skor yaitu 89 dengan kriteria skor maksimal setiap guru 12 dan skor

maksimal semua guru 72 berarti kemampuan guru dalam mengajar di kelas baik. Yang artinya profesionalisme guru dalam proses pembelajaran sudah sangat baik.

Berdasarkan permasalahan yang telah diungkapkan di atas, maka penulis mengambil sebuah judul “***Pemanfaatan Video Animasi 3D untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas VII G SMPN 29 Bandung)***”. Dengan hal ini, seorang guru profesional dapat menciptakan suasana belajar yang efektif dan menyenangkan menggunakan video animasi 3D. Video animasi 3D merupakan salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran khususnya mata pelajaran IPS. Dalam video animasi 3D yang berupa *audio* atau suara berbentuk video animasi yang membuat peserta didik mempunyai gambaran mengenai materi yang diberikan dan dipelajari sehingga peserta didik dapat memahaminya dan hasil belajar lebih baik.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, adapun rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pemanfaatan video animasi 3D dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman peserta didik?
2. Bagaimana memanfaatkan media video animasi 3D dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman peserta didik?
3. Bagaimana hasil belajar dengan memanfaatkan media video animasi 3D untuk meningkatkan pemahaman peserta didik ?
4. Bagaimana kendala dan upaya dalam memanfaatkan media video animasi 3D untuk meningkatkan pemahaman peserta didik?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Umum

Secara umum tujuan penelitian adalah untuk mengetahui bahwa pemanfaatan media video animasi 3D lebih efisien dan interaktif digunakan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, menjadikan peserta didik paham mengenai materi yang disampaikan dan konsep yang diberikan untuk memperoleh data jawaban dari permasalahan yang telah penulis rumuskan yaitu mengenai “Pemanfaatan Video Animasi 3D untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta

Didik dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di VII G SMPN 29 Bandung)”.

## 2. Tujuan Khusus

- a. mengetahui perencanaan dalam pemanfaatan video 3D dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
- b. mengidentifikasi pemanfaatan media video 3D dalam pembelajaran IPS untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. mengidentifikasi hasil belajar dengan memanfaatkan media video animasi 3D untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
- d. mengetahui solusi dari kendala memanfaatkan media video 3D untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

## 1.4. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan penjelasan pentingnya pemahaman peserta didik dalam pembelajaran IPS dengan memanfaatkan video animasi. Dengan memanfaatkan video animasi, dapat menambah wawasan pengetahuan dan mendorong keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS.

### 2. Manfaat Praktis

- a. bagi peserta didik, diharapkan peserta didik dapat memahami serta mengetahui materi pembelajaran dengan mudah dan meningkatkan motivasi belajar dalam diri peserta didik.
- b. bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan kebijakan dalam pemecahan masalah mengenai penggunaan media pembelajaran untuk di sekolah sebagai upaya meningkatkan pemahaman peserta didik.
- c. bagi guru, diharapkan dapat dijadikan inovasi dan alternatif media yang digunakan dalam pembelajaran IPS.

## 1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam Judul penelitian “Pemanfaatan Video animasi 3D untuk Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik dalam Pembelajaran IPS (Penelitian Tindakan Kelas di VII G SMPN 29 Bandung) sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, berisikan latar belakang yang menggambarkan fenomena-fenomena yang memunculkan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan. BAB II Kajian Pustaka, membahas mengenai teori tentang media pembelajaran, media animasi 3D, dan pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran IPS. BAB III Metodologi Penelitian, berisikan suatu penjelasan mengenai komponen-komponen metode penelitian, seperti desain penelitian, Partisipan, Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, Analisis Data, Validasi data, dan Indikator Keberhasilan. BAB IV Temuan dan Pembahasan, meliputi lokasi dan subjek penelitian, hasil penelitian, deskripsi data, dan pembahasan. BAB V Kesimpulan dan Saran. Dalam kesimpulan berisikan jawaban singkat secara menyeluruh dari masalah penelitian tersebut. Sedangkan, saran berisikan masukan terhadap pembacanya yang akan diupayakan revisi oleh penulis. BAB VI Daftar Pustaka. Dalam daftar pustaka berisikan referensi yang penulis dapatkan dalam penyusunan dan sesuai dengan pedoman Universitas Pendidikan Indonesia.