

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia akan terus merasa tertarik untuk mengeksplorasi, menganalisis, dan meneliti warisan peradaban manusia khususnya dalam bentuk budaya baik sekarang maupun di masa depan. Faktanya, relatif sedikit guru mata pelajaran IPS pada setiap sekolah yang tertarik menggunakan sumber belajar dengan mengeksplorasi situs Banten Lama. Hal ini menyebabkan hilangnya kesadaran dan pengetahuan akan sejarah tentang masa kejayaan kerajaan daerahnya sendiri dan hal tersebut berlaku di kalangan generasi muda warga Kota Serang, khususnya pelajar.

Peziarah dari Kota Serang dan sekitarnya bahkan di luar Provinsi Banten menjadi mayoritas dari wisatawan yang berkunjung ke Situs Banten Lama. Tentu saja, persoalan ini harus menjadi fokus perhatian sejumlah pihak. Secara khusus, pemerintah daerah setempat melalui dinas pendidikan harus menyikapi hal tersebut dengan baik serta menginstruksikan pada setiap sekolah di Kota Serang untuk memanfaatkan Situs Banten Lama dalam proses pembelajaran di Sekolah karena dapat dijadikan alternatif sumber belajar..

Sebenarnya, ada beberapa tantangan dalam proses perkembangan pendidikan IPS. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari ilmu-ilmu sosial adalah salah satu masalah yang dihadapi peneliti ketika melakukan pengamatan langsung di kelas, yang merupakan bukti kemunduran yang dihadapi dalam proses pembelajaran ilmu-ilmu sosial. Supriatna dalam (Supriatna et al., 2021) menyampaikan bahwa sekolah sebagai lembaga pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kebudayaan bahkan mungkin ke depan dapat dikembangkan sebagai sumber nilai budaya. Dengan latar kebudayaan, kondisi guru dan siswa seyogyanya dianalisis dan dikonstruksikan, sehingga memberikan gambaran tentang realitas peranan budaya guru dan murid dalam pembudayaan belajar. Oleh karena itu

sesungguhnya ruang lingkup materi IPS itu sangat luas baik latar belajarnya maupun cara pembelajarannya serta keterkaitannya dengan sosial budaya.

Guru yang terlalu dominan pada proses pembelajaran (*teacher centered*) atau pembelajaran berpusat pada guru, siswa tidak terlibat aktif, pembelajaran yang dinilai monoton karena tidak menariknya media pembelajaran yang disajikan, dan tidak adanya upaya guru untuk mengoptimalkan lingkungan untuk media dan sumber belajar. Guru terlalu terfokus pada buku teks yang ada di sekolah. Berbagai masalah tadi merupakan penyebab mengapa IPS dianggap mata pelajaran yang membosankan.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial berfokus pada pembinaan karakter kebangsaan, spesifiknya pada membina kompetensi masyarakat secara umum, yang memiliki pandangan bahwa setiap individu akan bermanfaat, ikut serta, serta ikut andil lebih dalam lingkungannya. Penggunaan lingkungan sekitar untuk sumber belajar bisa membantu guru dalam meramu esensi pembelajaran ilmu pengetahuan sosial dikaitkan dengan realitas kehidupan nyata serta menjadi jembatan antara pengaplikasian hasil belajar dengan pengetahuan yang siswa dapatkan. Tentunya hal tersebut dilakukan pada masa depan siswa sebagai warga suatu bangsa.

Sebagaimana pendapat Johnson dalam (Johnson, 2006) bahwa pembelajaran kontekstual merupakan proses belajar mengajar yang memungkinkan guru menghubungkan materi pelajaran (konten) dengan keadaan aktual siswa (konteks) dan memotivasi siswa untuk menghubungkan pengetahuan yang mereka miliki dengan penerapan praktisnya dalam peran mereka sebagai warga negara, anggota keluarga bahkan karyawan. Pembelajaran kontekstual dilandasi oleh premis bahwa makna belajar akan muncul dari hubungan antara konten dan konteksnya. Konteks memberikan makna pada konten (Supriatna, 2010).

Karena pembelajaran kontekstual memungkinkan siswa menggunakan pengetahuan dan kemampuan akademiknya untuk memecahkan masalah, maka kesimpulan dari uraian tersebut adalah bahwa siswa adalah sumber daya terbesar bangsa yang harus mampu menjadi peneliti untuk membebaskan serta

dieksplorasi dengan kegiatan belajar mengajar yang mampu merangsang interaksi secara efektif antara satu individu dengan individu lain. Pembelajaran kooperatif atau pembelajaran melalui pemanfaatan kelompok kecil siswa untuk berkolaborasi guna mengoptimalkan kesempatan setiap siswa guna meraih target pembelajaran, merupakan salah satu cara yang digunakan dalam pembelajaran kontekstual.

Signifikansi lingkungan bagi pembelajaran merupakan contoh konkret hubungan antara alam dan manusia, serta hasil dari hubungan yang terjalin bisa terlihat sebagai media pembelajaran. Akibatnya, belajar bukan sekedar terbatas pada isi materi penggunaan alat peraga atau buku yang ada, namun dapat terlihat dari contoh konkret di sekitar siswa. Observasi atau kunjungan lapangan diperlukan untuk mengeksplor pengetahuan siswa dalam kelas.

Adanya otonomi daerah relevan dengan sumber belajar yang berasal dari warisan sejarah lokal, artinya sumber belajar lokal harus dieksplorasi lagi agar efektif untuk proses pembelajaran, khususnya dalam pengenalan lingkungan sekitar. Hal ini sesuai dengan kenyataan yang terjadi karena ini menunjukkan bagaimana penekanan guru pada materi buku teks memiliki dampak negatif dalam proses pembelajaran sejarah lokal yang ada dilungkungan sekitar.. Padahal, siswa tidak terlepas dari identitas komunitasnya di samping mereka harus memahami sejarah nasional (Purnaman, 2015). Sumber belajar yang terdapat di suatu daerah yang dapat dimunculkan akan sesuai dengan pendekatan kemasyarakatan yang meluas (*expanding community approach*) yakni dimulai dari hal-hal yang terdekat dengan siswa ke hal yang lebih jauh.

Salah satu peninggalan kebudayaan manusia di sekitar Kota Serang adalah museum kepurbakalaan Banten. Terletak di kawasan Banten Lama, tepatnya di Desa Banten, Kecamatan Kasemen, Museum Situs Kepurbakalaan berjarak 12 Km arah utara dari pusat Kota Serang. Situs ini merupakan kawasan sejarah hasil peninggalan dari kerajaan Islam Banten yang memiliki banyak koleksi dan sisa-sisa bangunan yang menyimpan banyak potensi sebagai sumber pembelajaran IPS untuk dipelajari oleh siswa, situs ini berada di Kecamatan Kasemen Kota Serang Provinsi Banten. Di tempat ini terdapat

banyak Situs peninggalan dari Kerajaan Banten, diantaranya, Istana Surosowan, Masjid Agung Banten, Situs Istana Kaibon, Benteng Spellwijk, Danau Tasikardi, Meriam Ki Amuk, Pelabuhan Karangantu, Vihara Avalokitesvara.

Tujuan pendidikan yakni untuk mengubah seseorang menjadi manusia dewasa yang dapat berfungsi sebagai anggota masyarakat dan hidup bebas di lingkungannya. Istilah "pendidikan" mengacu pada tugas yang luas untuk melestarikan dan meningkatkan cara hidup suatu negara (masyarakat), terutama melalui memungkinkan pendatang baru dalam masyarakat generasi muda untuk melakukan tugas dan tanggung jawab mereka. Oleh karena itu, pendidikan adalah proses yang melampaui apa yang terjadi di ruang kelas.

Peradaban yang kompleks dan kontemporer dimungkinkan melalui pendidikan, yang merupakan kegiatan sosial yang diperlukan. Selain sebagai masyarakat yang dibentuk oleh pendidikan yang secara eksklusif terfokus pada penerimaan nilai-nilai dari masyarakat luar, masyarakat kontemporer juga merupakan masyarakat yang dihasilkan oleh pendidikan yang berfungsi sebagai wahana transformasi dan transmisi pengetahuan. Jenis pendidikan yang menekankan pada fungsi sekolah sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pendidikan yang berkesinambungan yang merupakan bagian integral dari masyarakat, sangat berperan dalam memelihara dan mengembangkan pengetahuan tentang nilai-nilai budaya (Ubra, 2012). Kemampuan siswa untuk peka terhadap masalah sosial yang ada di masyarakat akan dikembangkan melalui pengajaran IPS yang efektif dan relevan, memungkinkan mereka untuk membuat strategi untuk menghadapi masalah yang akan mereka hadapi dalam interaksi sosial sehari-hari.

Menurut Sumaatmadja dalam (Rastianingsih, 2017) pendidikan IPS bertujuan untuk membina anak didik menjadi warga negara yang baik yang memiliki pengetahuan, ketrampilan, dan kepedulian sosial yang berguna bagi masyarakat dan Negara. Tujuan utama pendidikan IPS adalah untuk mendidik anak-anak dan membekali mereka dengan pengetahuan dasar dan keterampilan yang mereka butuhkan untuk mengembangkan bakat, minat,

kemampuan, dan lingkungan mereka. Untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi, diperlukan pola pembelajaran yang dapat menjembatani pencapaian tujuan tersebut.

Pandangan siswa yang kurang menarik tentang pembelajaran IPS antara lain kecenderungan siswa tampak pasif mendengarkan guru, sulit memahami konsep, mudah bosan, dan sering mengantuk di kelas. Karena banyaknya konten yang dipelajari, siswa memiliki sedikit minat dalam belajar IPS, yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar. Siswa yang kurang terlibat adalah mereka yang enggan untuk bertanya, yang tidak mencatat informasi yang diberikan guru, dan yang kurang bersemangat untuk berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Akibatnya, hasil belajar KKM bagi siswa menjadi tantangan untuk dicapai.

Oleh karena itu, untuk mendukung proses belajar siswa, dibutuhkan sebuah media agar siswa lebih tertarik dalam proses pembelajaran. Media audio visual merupakan media pembelajaran tampak dengar yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan-pesan/materi pelajaran. Dikatakan tampak dengar karena unsur dengar dan unsur penglihatan dapat disajikan serentak. Dengan kata lain media audio visual adalah rangkaian gambar elektronik yang disertai unsur audio yang dituangkan pada pita video, dan dapat dilihat melalui alat pemutar video player dan jika dalam bentuk VCD maka menggunakan VCD player yang dihubungkan ke monitor televisi (Siddiq et al., 2005)

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, penggunaan media audio visual diharapkan akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dengan memungkinkan siswa berkolaborasi dalam kelompok dan membangun keahliannya sendiri. Harapannya pembelajaran pasif menjadi aktif, dan siswa mengembangkan keterampilan berpikir aktif, kreatif, dan kritis. Siswa akan lebih mengetahui materi pelajaran yang dipelajarinya berkat pemanfaatan materi audio visual, yang juga dapat didengar selain dilihat atau didengar.

Alasan peneliti menerapkan pembelajaran dengan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* pada pelajaran IPS karena model pembelajaran akan membuat belajar menjadi lebih bermakna dengan bekerjasama dalam kelompok dan mengkontruksi sendiri pengetahuannya sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Pembelajaran yang semula pasif menjadi aktif, dan siswa menjadi aktif, kreatif dan kritis. Adapun digunakannya media audio visual akan lebih membantu siswa memahami materi yang dipelajarinya, sebab media audio visual merupakan media yang tidak hanya dapat dipandang atau diamati tetapi juga dapat didengar

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Lingkungan Banten Lama Sebagai Sumber Belajar IPS Melalui Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Kerajaan Banten Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang masalah di atas, maka penelitian berfokus pada permasalahan pokok sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penerapan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang?
2. Apakah penerapan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni :

1. Mendeskripsikan proses penerapan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* dengan memanfaatkan Situs Banten Lama sebagai sumber belajar dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang.

2. Meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS dengan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* di kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Menjadi temuan penelitian yang objektif dan dapat dijelaskan secara ilmiah dengan penyajian laporan yang sederhana dan menarik..
 - b. Dapat dimanfaatkan sebagai sumber informasi penelitian tambahan untuk lebih mengenal Situs Banten Lama sebagai sarana pengajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - c. Melalui penggunaan media audio visual dan aplikasi *powtoon*, guru dapat meningkatkan hasil belajar siswa sebagai masukan dalam membuat sumber belajar IPS..
2. Secara Praktis
 - a. Sebagai referensi Dinas Pendidikan Kota Serang dan pihak terkait lainnya untuk mengembangkan kurikulum berbasis nilai lokal yang terkandung dalam situs-situs sejarah yang tersebar di Kota Serang dan sekitarnya.
 - b. Guru dapat menggunakannya sebagai tolok ukur saat meneliti materi pembelajaran berbasis situs untuk warisan budaya yang penting dan cocok untuk pembelajaran IPS.
 - c. Bagi siswa memberikan motivasi pentingnya pewarisan nilai-nilai sejarah kebudayaan masyarakatnya.