

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Menanamkan pengetahuan, sikap, moral, dan keterampilan serta mengekspresikan semua kemampuan yang terdapat dalam diri peserta didik agar bisa berkembang serta menebar kebermanfaatannya bagi dirinya dan lingkungan sekitarnya merupakan tujuan dari pendidikan. Pasal 1 UU Sisdiknas (2003) menyebutkan bahwa tujuan dan fungsi pendidikan adalah menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini juga ditegaskan dalam UU no.2 Tahun 1989 tentang tujuan pendidikan nasional yaitu syarat bahwa setiap peserta didik harus beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mampu berbuat baik, menuju perwujudan manusia yang berakar pada nilai-nilai budaya dan kekayaan Pancasila.

Pendidikan sebagai sektor esensial dalam kehidupan manusia, merupakan syarat mutlak untuk membangun sebuah peradaban. Pendidikan hendaknya mampu berjalan sesuai dengan fitrahnya yaitu untuk menciptakan manusia-manusia pelopor serta unggul pada masanya. Indonesia saat ini memiliki masyarakat dengan kemampuan yang adaptif dalam segala hal, tanpa terkecuali dalam hal teknologi dan pendidikan yang selanjutnya menghadirkan sebuah era yang baru yang dituntut untuk dapat menghadirkan upaya-upaya dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi untuk meningkatkan mutu pendidikan. Pendidikan yang bermutu adalah pendidikan yang mampu memenuhi harapan, keinginan serta kebutuhan dari masyarakat (Amrullah, 2015, hlm. 2).

Pembelajaran IPS dapat menjadi salah satu solusi untuk memperkokoh suatu bangsa, terlebih dalam menjalani kehidupan sosialnya (Hilmi, 2017, hlm. 164). Manusia dalam menjalankan kehidupannya barang tentu tidak bisa dilepaskan dari kehidupan bermasyarakat. Hal ini karena manusia merupakan makhluk sosial yang tidak akan bisa hidup sendiri dan akan selalu membutuhkan bantuan orang lain dan juga pasti akan selalu memiliki hubungan sosial dengan manusia yang lain.

Manusia sebagai makhluk sosial pasti selalu memerlukan interaksi dengan manusia yang lainnya, seperti misalnya bisa melakukan aktifitas secara bersama-sama yang dilakukan dalam suatu ruang sosial (Hantono dan Pramitasari, 2018, hlm. 86). Fajrianti dan Meilana (2022, hlm. 6631) menyampaikan bahwa IPS juga mempelajari mengenai hubungan antara individu dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain serta bagaimana manusia berinteraksi dengan manusia yang lainnya. Mempelajari ilmu pengetahuan sosial (IPS) pada proses pendidikan sangat penting, karena berfungsi untuk membangun kesadaran peserta didik yang selanjutnya berkaitan dengan perilaku sosial, lingkungan dan teknologi agar kelak peserta didik dapat menjadi masyarakat yang adaptif dan menjadi masyarakat yang beradab. Nilai kehidupan yang dipelajari dalam pembelajaran IPS adalah nilai-nilai positif yang berhubungan erat dengan kehidupan peserta didik seperti nilai toleransi, kreatifitas, religius, demokratis, saling menghargai serta peduli terhadap sesama dan peduli terhadap lingkungan sekitar.

Pembelajaran IPS juga menekankan pada semua aspek pembelajaran mulai dari aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Objek kajian dari IPS mengajarkan berbagai lingkungan fisik dan juga lingkungan sosial yang hal-hal tersebut selalu berkaitan erat dengan kehidupan dengan konteks lokal dan global. Objek kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah dasar (SD) kajiannya telah meluas dan selalu berhubungan dengan kehidupan sehari-hari yang dialami oleh siswa. Kajian IPS merujuk pada sebuah sistem yang di dalamnya terdiri dari alam maupun manusia dan bagaimana sistem tersebut berinteraksi dalam kehidupan. Salah satu objek kajian IPS yang terdapat di kelas V SD adalah materi mengenai keragaman sosial dan budaya di Indonesia. Materi ini memiliki cakupan yang luas, mengingat Indonesia juga memiliki keragaman yang banyak seperti keragaman agama, keragaman suku bangsa, dan keragaman rumah adat serta yang lainnya. Materi keragaman sosial dan budaya ini menjadi sangat penting untuk disampaikan, mengingat Indonesia merupakan negara yang kaya akan perbedaan dan keragaman sehingga hal ini tentu saja harus dilestarikan sebagai warisan untuk generasi di masa depan dan untuk mempertahankan identitas bangsa Indonesia.

Namun, fakta menunjukkan mengenai urgensi mempelajari IPS tersebut tidak sejalan dengan kondisi yang ada pada peserta didik saat ini. Berdasarkan hasil wawancara kepada peserta didik dan guru kelas V di SDN 068 Sindanglaya, peneliti menemukan fakta bahwa peserta didik belum dapat memahami materi keragaman sosial dan budaya ini. Peserta didik mengalami kendala sulit dalam mengingat materi ini secara rinci dikarenakan cakupan materi yang luas. Materi keragaman sosial dan budaya ini penting untuk diketahui dan juga dipahami oleh peserta didik karena pasti selalu ada dan berdampingan dalam kehidupan siswa. Peserta didik juga menyampaikan bahwa selain materinya yang luas, guru dalam menyampaikan pembelajaran dirasa masih menggunakan cara konvensional, dimana pembelajaran yang dilaksanakan lebih banyak berpusat pada guru (*teacher center*) yang cenderung lebih banyak menjelaskan dibanding dengan berpusat pada peserta didik (*student center*). Hal itu membuat siswa hanya bisa mendengarkan dan mendapat pengetahuan yang bersifat teks atau ucapan saja yang disampaikan oleh guru dan hal itu juga membuat ruang gerak peserta didik menjadi terbatas. Selain itu, guru juga dalam menyampaikan pembelajarannya biasanya hanya menggunakan gambar-gambar saja, bahkan tak jarang hanya terpaku pada buku dan hal tersebut membuat peserta didik merasa bosan, kurang bersemangat dan kurang termotivasi dalam kegiatan pembelajaran.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas V SDN 068 Sindanglaya mengenai pelaksanaan pembelajaran yang biasa dilakukan. Diperoleh fakta bahwa memang guru dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran masih kurang menarik dan cenderung bersifat monoton. Guru masih minim dalam memberikan inovasi dalam pembuatan media pembelajaran IPS terutama materi keragaman sosial dan budaya sebagai penunjang pembelajaran. Guru biasanya hanya menggunakan media pembelajaran yang berbasis visual atau yang hanya menampilkan gambar saja bahkan hanya terpaku pada buku. Dalam hal ini, guru belum bisa meoptimalkan perkembangan teknologi yang ada sebagai media pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS materi keragaman sosial dan budaya ini dengan baik. Banyak faktor yang menyebabkan hal ini terjadi, mulai dari kemampuan pendidik/guru dalam mengelola media tersebut yang belum mumpuni, akses yang kurang mendukung, sarana dan prasarana yang kurang memadai,

ataupun. Hal ini sejalan dengan Raihany, Widjaya, Melia, dan Andi (2022, hlm. 125) yang menyampaikan bahwa fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian guru hanya terpaku pada bantuan media pembelajaran yang telah tersedia, sehingga selanjutnya keberadaan media yang ada kurang beragam. Sementara Ardhianti (2022, hlm. 5) menyampaikan bahwa guru juga masih kesulitan dalam menyesuaikan media pembelajaran yang akan digunakan dengan materi pembelajaran, Putri dan Citra (2019, hlm. 3) juga menyampaikan bahwa guru merasa kesulitan dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta guru merasa kesulitan dalam mengoperasikan media pembelajaran berbasis IT.

Padahal pada hakikatnya, media pembelajaran merupakan unsur penting dalam kegiatan pembelajaran karena akan membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran. Media pembelajaran hadir untuk membantu guru dan siswa untuk meningkatkan motivasi belajarnya (Sundari, Adinda, Fadhillah, dan Oktaviani, 2022, hlm. 9244). Didukung pula oleh Alawiyah, Istianti, Arifin (2021, hlm. 174) yang menyampaikan bahwa media pembelajaran akan berperan untuk merangsang daya pikir dan menarik perhatian siswa dalam pembelajaran. Hal tersebut juga didukung oleh Rustini (2014, hlm. 116) pada penelitiannya yang menyampaikan bahwa media dalam kegiatan pembelajaran kehadirannya sangat penting, karena sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret. Siswa pada tahap operasional konkret (7-12 tahun) telah dapat menggunakan logikanya untuk berpikir, namun perlu disertai dengan benda-benda yang terlihat bentuk fisiknya (Agung, 2019, hlm. 30).

Permasalahan-permasalahan tadi selanjutnya menghadirkan pembelajaran yang kurang bermakna bagi siswa yang dapat ditandai dengan siswa tidak termotivasi dalam kegiatan pembelajaran, pesan dalam pembelajaran kurang tersampaikan dengan baik, siswa merasa bosan selama kegiatan pembelajaran dan kurang adanya interaksi antara guru dan siswa. Hal tersebut juga tidak sesuai dengan pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa pada saat ini yang telah memasuki abad XXI yang ditandai dengan segala kecanggihan teknologi. Pembelajaran yang dilaksanakan pada proses pendidikan saat ini mengharuskan peserta didik agar dapat memiliki

kemampuan dan keterampilan abad XXI yang sering disebut dengan keterampilan 4C yang terdiri dari (*critical thinking, creative, communication and collaboration*).

Keterampilan 4C tadi dapat diterapkan dalam proses pembelajaran jika guru dapat mengintegrasikan pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang bisa mengintegrasikan keterampilan yang dimilikinya dengan kemampuan *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK adalah pengetahuan yang dibutuhkan oleh seorang guru untuk dapat mengintegrasikan antara materi, teknologi dan pedagogi. Hal ini sejalan dengan Mishra dan Koehler (dalam Sholihah, Yulianti, dan Wartono, 2016, hlm. 114) yang menyampaikan bahwa adanya multi interaksi dan sinergi antara materi, pedagogi dan teknologi menjadi syarat dari TPACK. Sudah seharusnya guru dapat menjalankan tugasnya sebagai fasilitator, motivator untuk dapat mempunyai kemampuan TPACK agar proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat diwujudkan sesuai dengan kebutuhan siswa. Perannya tersebut selanjutnya mengharuskan guru untuk dapat mampu meningkatkan kinerja dan juga profesionalismenya seiring dengan perubahan zaman yang terjadi saat ini dan juga tuntutan yang muncul dalam dunia pendidikan dewasa ini.

Kurang beragamnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dan juga terbatasnya inovasi guru dalam pembuatan media pembelajaran selanjutnya membuat siswa kurang termotivasi untuk dapat mempelajari dan memahami keragaman sosial budaya Indonesia. Hal tersebut tentu sangat mengkhawatirkan dan perlu mendapat perhatian. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, guru juga menyampaikan bahwa setelah pandemi covid-19 melanda dan peserta didik kembali ke sekolah, peserta didik menjadi memiliki sifat individualis, kurang toleran terhadap lingkungan di sekitarnya dan kurang peduli terhadap teman satu kelasnya. Hal tersebut sangatlah mengkhawatirkan, jika dibiarkan terus menerus, peserta didik sebagai generasi penerus, dimasa depan akan kehilangan jati dirinya sebagai bangsa indonesia yang kaya akan keragaman sosial dan budaya, terkhusus mengenai keragaman agama, keragaman suku, dan keragaman rumah adat. Materi ini sangat penting untuk dipelajari dan dipahami oleh peserta didik serta sudah menjadi tugas guru untuk dapat mengenalkan materi ini kepada peserta didiknya, yang selanjutnya hal tersebut akan bermanfaat bagi peserta didik seperti dapat

melatih peserta didik agar selanjutnya dapat berinteraksi dan bersosialisasi terhadap berbagai kelompok sosial dan budaya masyarakat, dapat mempersiapkan diri peserta didik untuk kelak dapat menjadi warga negara yang baik dan dapat hidup dalam berbagai lapisan kelompok masyarakat, mengajarkan peserta didik untuk dapat menghormati, mencintai dan menghargai perbedaan serta menjadikannya sebagai suatu hal yang perlu dirayakan dan disyukuri keberadaannya.

Di dalam pendidikan, kemajuan zaman dan perkembangan teknologi bisa dimanfaatkan sebagai peluang untuk membuat media pembelajaran yang akan membantu dalam pelaksanaan belajar mengajar. Sudah seharusnya teknologi dapat dioptimalkan sebagai alat bantu dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Proses transformasi nilai dan juga materi yang dilakukan oleh guru kepada siswa juga saat ini dituntut untuk dapat menggunakan berbagai teknik dan metode agar selanjutnya dapat menghadirkan peran yang lebih besar. Salah satu pemanfaatan teknologi yang bisa guru lakukan di kelas yaitu dengan cara menggunakannya sebagai media pembelajaran, hal ini dipercaya dapat menumbuhkan minat, merangsang motivasi, semangat dan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna, sehingga selanjutnya siswa terampil dalam belajar, dapat melakukan pembaharuan melalui pengetahuan yang telah ia dapatkan. Penggunaan media pembelajaran sangatlah penting dengan tujuan untuk membangkitkan minat belajar siswa, membangkitkan motivasi, membawa pengaruh baik terhadap psikologis siswa, dan mempermudah proses belajar siswa (Suparlan, 2020, hlm. 310).

Salah satu media berbasis teknologi yang dapat digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini adalah media pembelajaran berbasis video animasi. Penggunaan media ini memiliki banyak kelebihan, salah satunya yaitu mampu menyampaikan suatu konsep yang bersifat kompleks secara visual dan juga dinamik, sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dengan mudah, meningkatkan motivasi, serta merangsang pemikiran peserta didik yang lebih berkesan (Kurniawan, Kuswandi, dan Husna, 2018, hlm. 120). Media pembelajaran video animasi interaktif akan cocok diterapkan dalam mata pelajaran IPS terlebih pada materi keragaman sosial dan budaya mengenai keragaman agama, keragaman suku, dan keragaman rumah adat, melalui media pembelajaran video animasi interaktif ini diharapkan pembelajaran yang tadinya monoton, kurang menarik

perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, kurang bervariasi, selanjutnya bertransformasi menjadi pembelajaran yang variatif, dapat menarik perhatian dan motivasi siswa dalam belajar dan menjadi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Hal ini sejalan dengan kebutuhan siswa pada saat ini yang memang kehidupannya telah berdampingan dan bergantung pada teknologi. Kebutuhan siswa akan teknologi dalam pembelajaran menjadi sangat penting, karena hal tersebut dapat menjadi pemicu agar siswa termotivasi dalam belajar dan juga memiliki keterampilan dalam belajar dan berinovasi dari kegiatan pembelajarannya (Hidayat dkk., 2020, hlm. 58).

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya khususnya dalam cakupan keragaman agama, keragaman suku, dan keragaman rumah adat di kelas V sekolah dasar. Maka judul penelitian ini adalah “PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO ANIMASI INTERAKTIF PADA MATERI KERAGAMAN SOSIAL DAN BUDAYA DI KELAS V SEKOLAH DASAR”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar. Berdasarkan rumusan masalah yang telah

dipaparkan diatas, maka tujuan khusus dari penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pengembangan dan menghasilkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar.
2. Untuk mengetahui hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis video berbasis animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar.
3. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik mengenai media pembelajaran berbasis video animasi interaktif pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini terdiri dari manfaat teoritis dan juga manfaat praktis, yang diuraikan sebagai berikut.

##### **1. Manfaat Teoritis**

Besar harapan dari hasil penelitian ini dapat berkontribusi untuk memberikan keragaman dan inovasi terhadap pengembangan media pembelajaran dibidang pendidikan terutama pada pembelajaran IPS dan juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya.

##### **2. Manfaat Praktis**

###### **a. Bagi Peneliti**

1. Sebagai kajian untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan media berbasis video animasi interaktif.
2. Mengasah kemampuan dan keterampilan dalam mengembangkan media yang kreatif dan inovatif.

###### **b. Bagi Sekolah**

1. Sebagai sumbangan pemikiran dan juga inovasi dalam media yang berbasis video animasi interaktif khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar.
2. Menambah variasi media di sekolah, khususnya pada materi keragaman sosial dan budaya di kelas V sekolah dasar.

c. Bagi Guru

1. Membantu guru untuk menyiapkan dan menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna melalui penggunaan media berbasis video animasi interaktif dan membantu guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran.
2. Menambah pemahaman dan wawasan guru dalam menciptakan kegiatan belajar yang berpusat pada peserta didik (*student center*) serta meningkatkan pengetahuan guru mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk memberikan kebermaknaan belajar kepada peserta didik.

d. Bagi Peserta Didik

1. Membantu memudahkan peserta didik dalam proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas.
2. Membantu peserta didik dalam memahami materi keragaman sosial dan budaya.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi mencakup deskripsi penulisan penelitian dari awal sampai akhir yang terdiri dari 5 bab. Setiap bab memiliki bagian-bagian struktur organisasi yang diuraikan sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan yang merupakan bagian awal dari penelitian ini. Bab ini menguraikan tentang latar belakang dari penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga struktur organisasi yang menjelaskan gambaran mengenai keseluruhan isi penelitian yang dilakukan.

Bab II Tinjauan Pustaka yang di dalamnya berisi mengenai teori-teori pendukung penelitian yang dilakukan. Teori-teori yang ada tersebut berasal dari sumber-sumber yang relevan dengan penelitian yang dilakukan yaitu bersumber dari buku dan jurnal. Adapun kajian pustaka dari penelitian yang dilakukan ini yaitu membahas mengenai media pembelajaran, video animasi interaktif, pembelajaran IPS di SD, materi keragaman sosial dan budaya khususnya keragaman agama, suku, dan rumah adat, penelitian yang relevan dan kerangka berpikir.

Bab III Metode Penelitian yang berisi mengenai metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, desain penelitian, prosedur penelitian, partisipan penelitian

dan tempat penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan yang berisi mengenai keberlangsungan penelitian sampai ditemukan temuan-temuan dari penelitian yang dilakukan berdasarkan hasil analisis data yang sesuai dengan rumusan masalah dan berisi mengenai pembahasan.

Bab V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi mengenai uraian yang disajikan secara singkat dan terperinci mengenai simpulan penelitian yang telah dilaksanakan, implikasi, dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.