

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa karena melalui pendidikan diharapkan dapat mewujudkan tujuan nasional bangsa Indonesia yang tercantum dalam pembukaan UUD 1945 alinea IV yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Dalam perkembangan kehidupan dan ilmu pengetahuan, pendidikan idealnya harus mampu membentuk karakter dan mental siswa dalam menghadapi tantangan hidup di masa yang akan datang.

Salah satu arti pendidikan yang banyak dianut ialah jika sesuatu bangsa yang dibesarkan atas dasar sesuatu pemikiran hidup yang berperan selaku filsafat pembelajaran, cita-cita dan tujuan, serta metode suatu bangsa berfikir serta bertindak yang dilangsungkan secara turun-temurun.<sup>1</sup> Pendidikan sangatlah penting bagi peningkatan dan pengembangan sumber daya manusia, sehingga mampu menjadikan manusia yang tangguh, maju, terampil dan terpelajar. Dengan demikian hasil pendidikan yang berwujud proses adalah kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dan lulusan lembaga pendidikan.

---

<sup>1</sup> P C Salamah, Pendidikan Dan Pengajaran: Strategi Pembelajaran Sekolah (Gramedia Widiasarana Indonesia, 2018), h. 2–5.

Pada era digital seperti saat ini, penggunaan teknologi menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan serta dapat meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar. Guru sebagai fasilitator dituntut untuk lebih mampu menguasai dan menerapkan media pembelajaran berbasis teknologi. Hal ini dikarenakan penggunaan media pembelajaran dapat memberikan stimulus kepada siswa sehingga dapat meningkatkan pemahaman terhadap suatu materi dan dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

Kegiatan pembelajaran memiliki komponen yang saling berhubungan yaitu guru, siswa, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan evaluasi pembelajaran. Dengan terlaksana dan terpenuhinya komponen tersebut maka pembelajaran dapat berjalan efektif dan efisien. Peran dan kehadiran guru di ruang kelas semakin menantang dan membutuhkan kreativitas yang sangat tinggi, contohnya seperti penentuan dan pembuatan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran yang tepat ialah media yang sesuai dengan materi pelajaran dan kebutuhan siswa, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai serta dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Namun dalam penentuan dan pembuatan media pembelajaran guru sering sekali terhambat karena salah satu permasalahan dalam pendidikan adalah minimnya sarana dan prasarana. Menurut Ayundha Rosvita dan Indri Anugraheni, masalah

efektifitas, efisiensi, standarisasi pendidikan, dan kurangnya kreativitas guru menyebabkan siswa mudah bosan dan merasa kesulitan dalam belajar.<sup>2</sup> Dalam pembelajaran, siswa cenderung lebih banyak belajar melalui teori dengan menggunakan metode-metode pembelajaran lama seperti ceramah dan hanya berpatokan pada buku tematik dari pemerintah. Hal ini dapat menyebabkan siswa kurang memahami materi yang sedang dipelajari sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan maksimal. Tanpa disertai media pembelajaran yang memadai, dapat mengurangi motivasi dan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Proses pembelajaran melibatkan interaksi guru dan siswa. Tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran dan penilaian pembelajaran sudah disesuaikan oleh guru agar semuanya dapat masuk ke lingkungan belajar. Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media pembelajaran akan sangat dibutuhkan sebagai inovasi dalam kegiatan pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran juga dapat menumbuhkan minat untuk mempelajari hal-hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Ilmu pengetahuan dan teknologi pada dunia pendidikan telah mengubah sistem pembelajaran konvensional menjadi sistem pembelajaran modern, dan dituntut untuk melakukan inovasi dalam penyampaian materi

---

<sup>2</sup> Ayundha Rosvita dan Indri Anugraheni, "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Berbasis Kemampuan Membaca Pada Pembelajaran Tematik," *Jurnal Pendidikan Rokania* VI, no. 1 (2021), h.77–84.

pembelajaran. Kemudian tantangan inilah yang membuat terjadinya perubahan dalam lingkungan belajar dan dapat membantu pergerakan proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS selaku mata pelajaran di tingkatan sekolah dasar pada hakikatnya ialah sesuatu integrasi utuh dari disiplin ilmu-ilmu sosial serta disiplin ilmu lain yang relevan untuk merealisasikan tujuan pembelajaran di tingkatan persekolahan.<sup>3</sup>

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti di SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi, dengan siswa selama proses pembelajaran dalam jaringan karena terjadinya pandemi COVID-19 yang mengharuskan siswa belajar di rumah. Siswa tersebut memiliki karakteristik yang berbeda-beda yang dapat mempengaruhi gaya atau cara mereka pada saat belajar. Pembelajaran IPS di kelas V SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi menggunakan buku paket tematik yang telah dibagikan kepada masing-masing siswa dimana penggunaan media pembelajaran masih cenderung sederhana pada saat pembelajaran dalam jaringan pada masa pandemi COVID-19, yang dimana mengharuskan pembelajaran dilaksanakan secara jarak jauh atau biasa disebut dengan pembelajaran dalam jaringan, sehingga membuat motivasi dan minat belajar siswa rendah. Kebanyakan siswa menganggap mata pelajaran IPS merupakan pelajaran yang hanya menyangkut nama orang,

---

<sup>3</sup> Y Siska, Pembelajaran IPS Di SD/MI (Garudhawaca, n.d.), h. 19.

nama tempat, dan nama kejadian suatu peristiwa yang telah terjadi. Pada pembelajaran IPS minat belajar siswa rendah jika dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya karena mata pelajaran IPS dalam lingkup sejarah membahas dan menceritakan kejadian-kejadian yang telah terjadi di masa lampau. Sehingga siswa menganggap pelajaran itu hanya sebuah cerita yang tidak pernah siswa lihat bahkan siswa alami. Pada pembelajaran IPS di kelas V SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi semangat patriotisme anak juga menurun. Jika guru hanya menggunakan buku paket tematik dalam menyampaikan materi sejarah dalam mata pelajaran IPS hanya sebagian kecil saja siswa yang dapat memahami materi dengan baik dan maksimal, hal tersebut menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai dan tidak mencapai hasil belajar yang diharapkan. Oleh karena itu, diperlukan sebuah pembelajaran yang sangat menarik yang dapat memaparkan materi sejarah agar siswa dapat dan mudah untuk memahami pembelajaran IPS. Pada pembelajaran IPS siswa kelas V SDN Utan Kayu Selatan 20 Pagi membutuhkan media pembelajaran yang menarik. Pembelajaran dapat dikatakan menarik apabila pembelajaran tersebut dikemas sesuai dengan kebutuhan siswa, menggunakan teknologi yang ada yang sesuai dengan perkembangan siswa, serta penggunaan media pembelajaran yang dapat menciptakan pengalaman baru bagi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dan dibutuhkan dalam pembelajaran IPS ialah media video pembelajaran berbasis animasi.

Menentukan dan menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa merupakan sebuah tuntutan bagi guru untuk lebih kreatif dan inovatif. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang menyangkut aplikasi serta *hardware* yang bisa digunakan untuk mengantarkan isi materi ajar dari sumber pembelajaran kepada siswa (individu ataupun kelompok), yang bisa memicu benak, perasaan, atensi sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran di dalam atau di luar kelas lebih efisien.<sup>4</sup> Fungsi dari media pembelajaran ialah mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar yang ditentukan oleh interaksi siswa dengan media. Dalam dunia pendidikan saat ini, terdapat banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan suatu materi dalam pembelajaran, seperti *power point*, video pembelajaran, video animasi, lagu, buku cerita, buku cerita bergambar, aplikasi, dan lain sebagainya. Pada umumnya anak-anak menyukai video animasi, gambar-gambar ilustrasi, gambar-gambar kartun, gambar yang dipenuhi dengan variasi warna-warna yang menarik, dan disajikan dengan audio yang menarik oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran video berbasis animasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran secara tatap muka dan pembelajaran dalam jaringan.

---

<sup>4</sup> N Jalmur, Media Dan Sumber Pembelajaran (Kencana, n.d.), h. 4.

Media video pembelajaran berbasis animasi dikembangkan berdasarkan kebutuhan siswa kelas V sekolah dasar pada pembelajaran IPS yang mampu memberikan daya tarik kepada siswa untuk belajar dan memahami materi yang disampaikan. Menurut Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran bahwa pembelajaran menggunakan media video animasi mampu menarik perhatian siswa untuk belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.<sup>5</sup> Media pembelajaran video adalah media yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran video dipilih karena memiliki beberapa kelebihan yaitu memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa, sangat bagus untuk menerangkan suatu proses, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan, memberikan kesan yang mendalam yang dapat memengaruhi sikap siswa.

Media pembelajaran video berbasis animasi yang akan dikembangkan oleh peneliti memuat materi IPS yang terdapat pada buku tematik tema 7 subtema 2 kelas V sekolah dasar. Video yang dimuat memaparkan tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan. Materi IPS yang dimuat dalam media video pembelajaran disusun semenarik mungkin.

---

<sup>5</sup> Umi Wuryanti dan Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan Karakter 6, no. 2 (2016), hh. 232–245.

Peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan sangat penting untuk dipelajari dan dipahami terlebih pada siswa sekolah dasar. Media video pembelajaran tentang peristiwa kebangsaan seputar proklamasi kemerdekaan dapat menumbuhkan motivasi dan minat siswa dalam belajar IPS dan juga dapat menumbuhkan nilai dan sifat-sifat kebangsaan pada diri siswa. Salah satu nilai dan sifat-sifat kebangsaan yang harus ditanamkan pada siswa ialah menghargai jasa-jasa para pahlawan yang telah berjuang untuk memerdekakan Indonesia dari penjajahan.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian *Research and Development* dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Animasi Pada Muatan Pelajaran IPS Tema 7 Subtema 2 Kelas V Sekolah Dasar” diharapkan pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi ini dapat membantu guru dalam menyampaikan materi IPS, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, dan dapat mempermudah dan menambah wawasan siswa dalam pelajaran IPS.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kurangnya antusias siswa terhadap pembelajaran IPS karena pembawaan materi yang terlalu monoton.

2. Tidak tersedianya sumber belajar yang lain selain buku tematik terpadu untuk guru dan buku tematik terpadu untuk siswa.
3. Pandemi COVID-19 yang merubah pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran dalam jaringan sehingga membutuhkan media yang dapat diakses secara online.

### **C. Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka yang menjadi fokus penelitian ini adalah pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran IPS tema 7 subtema 2 kelas V sekolah dasar.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini, dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran IPS Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran IPS Tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) Subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimana keefektifan media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran IPS tema 7 subtema 2 kelas V Sekolah Dasar?

#### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Adapun kegunaan hasil penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu secara teoritis dan secara praktis:

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi pada muatan pelajaran IPS tema 7 (Peristiwa dalam Kehidupan) subtema 2 (Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan) kelas V sekolah dasar.

##### **2. Kegunaan Praktis**

###### **a. Bagi Guru**

Hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan dapat memotivasi dan membantu guru dalam berinovasi mengembangkan media pembelajaran dan membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran IPS serta dapat meningkatkan kinerja guru dalam proses pembelajaran IPS di kelas V sekolah dasar.

###### **b. Bagi Siswa**

Hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan mampu membuat siswa untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan

aktif dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran IPS.

c. Bagi Peneliti

Hasil pengembangan media video pembelajaran berbasis animasi ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan yang relevan atau referensi dan evaluasi dalam penelitian pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif dalam pembelajaran sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih optimal.

