

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang ada pada saat ini merupakan hasil dari perkembangan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi ini memiliki peran yang besar, sehingga dapat mempengaruhi kehidupan manusia diberbagai aspeknya, baik di bidang sosial, ekonomi, politik, pendidikan dan kebudayaan. Perkembangan teknologi berjalan beriringan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, hal ini menyebabkan adanya inovasi yang dirancang dan direalisasikan oleh manusia. Teknologi dibuat dengan menggunakan ilmu pengetahuan, yang tujuannya adalah untuk memecahkan suatu permasalahan. Ilmu pengetahuan menggunakan teknologi untuk membuat penemuan baru. Tujuan dari adanya ilmu pengetahuan adalah untuk menjawab pertanyaan dan menambah pengetahuan, sedangkan tujuan dari teknologi adalah untuk menemukan solusi atas masalah-masalah praktis. Saat ini, manusia telah membuat banyak inovasi yang digunakan untuk kebutuhan yang positif. Inovasi tersebut dibuat untuk dapat membantu meringankan beban manusia dalam melakukan aktivitasnya sehari-hari.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada bidang pendidikan membuat orang-orang yang terlibat dalam ranah pendidikan terdorong untuk mengupayakan adanya pembaharuan dalam memanfaatkan

teknologi kedalam proses pembelajaran. Para pendidik dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat yang sudah sesuai dengan perkembangan zaman, agar dapat mencapai tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Selain itu, pendidik juga harus mampu mengembangkan keterampilannya dalam membuat media pembelajaran, maka dari itu penting bagi pendidik untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup mengenai media pembelajaran.

P. H. Combs 1982 dalam (Djaelani dkk., 2015) mengemukakan bahwa terdapat dua belas komponen dalam pendidikan, yakni: tujuan dan prioritas, peserta didik, manajemen atau pengelolaan, struktur dan jadwal waktu, isi dan bahan pengajaran, guru dan pelaksana, alat bantu ajar, fasilitas, teknologi, pengawasan mutu, penelitian, dan biaya. Salah satu dari komponen tersebut adalah alat bantu ajar, alat bantu ajar memiliki fungsi untuk membantu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan lebih bervariasi. Namun, berdasarkan hasil pra penelitian dari bulan agustus sampai November 2021 di SMP Negeri 88 Jakarta. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas VIII, masih terlihat kurang bervariasi, sehingga peserta didik tersebut masih mengalami kesulitan dalam memahami beberapa materi yang telah diajarkan. Media pembelajaran yang dipakai ketika mengajar hanya menggunakan media *power point* saja. Saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) sistem pembelajaran di SMP Negeri 88 Jakarta dominan hanya memindahkan kelas *offline* ke *zoom meeting* atau *google meet*.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang diterapkan pada peserta didik di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah mata pelajaran yang wajib dipelajari. Hal tersebut telah dicantumkan pada Undang-Undang nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 37 yang bunyinya adalah "kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat ilmu pengetahuan sosial". IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) diartikan sebagai integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, seperti sejarah, ekonomi, geografi, politik, hukum, dan budaya yang dipadukan secara *interdisipliner* setelah sekolah menyesuaikannya dengan materi yang akan diajarkan sesuai dengan kepentingan pendidikan dan pembelajaran (Karim, 2015). Fokus kajian Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan menengah pertama adalah pada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap yang ada pada kajian IPS ini diarahkan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Maka dari itu, diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk membantu menyampaikan materi IPS agar peserta didik dengan mudah mengerti dengan informasi atau materi yang disampaikan.

Media video dapat menjadi pilihan pendidik dalam memilih media pembelajaran yang membantu pendidik untuk menyampaikan materi IPS kepada peserta didik, dan membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini karena video memiliki kemampuan memvisualisasikan materi, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

efektif. Media video animasi merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang berbasis audiovisual, yang menyajikan informasi atau materi yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan. Media video animasi mengemas dan menyajikan materi agar terlihat lebih menarik, sehingga materi yang disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik tidak akan membosankan dan akan lebih mudah tersampaikan. Pentingnya penggunaan media animasi untuk pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah ketika pembelajaran IPS yang mempelajari berbagai keilmuan, media video animasi akan dapat memberikan informasi dengan lebih jelas dan lebih menyenangkan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk menggunakan penelitian eksperimen dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Terhadap Hasil Belajar di SMPN 88 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, peneliti memberikan informasi mengenai masalah yang akan dipakai sebagai sebuah penelitian, yaitu :

- a. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi dalam pembelajaran IPS terhadap hasil belajar di SMPN 88 Jakarta?
- b. Apakah media video animasi dapat meningkatkan hasil belajar di SMPN 88 Jakarta?
- c. Apakah media video animasi dapat dikatakan tepat untuk digunakan pada pembelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, dapat diketahui pemilihan media menjadi suatu hal yang mempengaruhi hasil belajar. Maka dari itu, masalah utama yang akan diteliti pada penelitian ini dibatasi pada “Pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran IPS terhadap hasil belajar di SMPN 88 Jakarta”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh penggunaan media video animasi pembelajaran IPS terhadap hasil belajar di SMPN 88 Jakarta?”.

E. Kegunaan Penelitian

1. Teoretis

- a. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi keilmuan yang bermanfaat dalam dunia pendidikan mengenai pengaruh media video animasi terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pembandingan, pertimbangan, dan pengembangan bagi penelitian dimasa yang akan datang di bidang masalah sejenis atau bersangkutan

2. Praktis

a. Bagi siswa

- 1) Membantu siswa untuk memahami pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial melalui media video animasi. Dengan menggunakan media video animasi saat proses belajar mengajar berlangsung, diharapkan dapat memaksimalkan hasil belajar Ilmu Pengetahuan Sosial bagi siswa, khususnya bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 88 Jakarta.

b. Bagi Guru

- 1) Dapat menjadi bahan pertimbangan untuk memperbaiki kualitas dalam pengajaran dengan cara menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat memaksimalkan hasil belajar siswa, khususnya bagi guru SMP Negeri 88 Jakarta.

c. Bagi Peneliti

- 1) Untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama belajar dibangku perkuliahan.
- 2) Sebagai bekal bagi peneliti kelak ketika menjadi guru agar menggunakan berbagai media pembelajaran khususnya media video animasi dalam meningkatkan keterampilan siswa.