

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu komponen terpadu yang saling berinteraksi antarasatu dengan yang lainnya dalam rangka membantu peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran agar menjadi anak yang terdidik sesuai dengan tujuan pendidikan. Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi setiap orang tanpa dilihat dari segi umur. Pendidikan sangat berperan dalam sebuah kesuksesan seseorang dalam mengejar cita-cita. Pendidikan juga merupakan sebuah aktivitas yang bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang melalui pengajaran yang didukung oleh guru dan peserta didik serta yang terlibat didalamnya yang mampu mendorong proses pembelajaran. Pendidikan merupakan sesuatu yang penting bagi umat manusia dalam segala aspek kehidupannya (Marwah & Sumarna, 2018). Sedangkan menurut Mujito (2014) pendidikan merupakan sebuah kunci untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang ditempuh melalui belajar sehingga akan menentukan hasil dari suatu pendidikan, oleh sebab itu belajar harus dilakukan dengan sungguh – sungguh sehingga mendapatkan hasil yang maksimal serta pendidikan harus benar-benar diarahkan dan diterapkan supaya nantinya menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas.

Pendidikan abad ke-21 merupakan pendidikan yang mengintegrasikan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan penguasaan terhadap kemajuan teknologi serta pendidikan abad ke- 21 ini lebih mementingkan kualitas usaha dan hasil kerjanya. Menurut

Kristiawan Muhammad & Nopilda Lisa (2018) pendidikan abad ke-21 memerlukan keterampilan yang mencakup empat pilar kehidupan yaitu *learning to know, learning to do, learning to be dan learning to live together*. Empat prinsip tersebut mengandung keterampilan khusus yang perlu diterapkan dalam pembelajaran seperti berpikir kritis, keterampilan berbicara, berkolaborasi. Pendidikan yang berkualitas akan melahirkan generasi yang sesuai dengan sila pancasila (Mohid, dkk, 2018). Pendidikan abad ke-21 bertujuan untuk mempersiapkan generasi muda supaya siap menghadapi kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang akan datang.

Pendidikan abad ke-21 melatih peserta didik untuk menguasai berbagai keterampilan seperti *Critical Thinking, Communication, Creative Thinking, dan Collaboration* atau yang sering disebut keterampilan 4C. Keterampilan 4C membantu peserta didik untuk menghadapi perubahan zaman yang disebabkan oleh teknologi. Keterampilan 4C merupakan suatu keterampilan yang akan mengantarkan peserta didik untuk sukses dalam meraih cita-citanya (Arnyana, 2019). Sedangkan menurut Oktapiani & Hamdu (2020) Keterampilan 4C diperlukan di abad ke-21 karena pembelajaran yang baik perlu kesiapan untuk memulai proses pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu mempersiapkan suatu pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan bermakna sehingga proses pembelajaran yang telah direncanakan agar dapat berjalan dengan lancar.

Pada abad ke-21 guru juga perlu menguasai teknologi karena dimasa yang akan datang pasti kemajuan teknologi pasti akan terjadi dan tidak dapat dihindari, sehingga guru harus dapat mengimbangi kemajuan teknologi salah satunya untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang dikemas menjadi sebuah video pembelajaran. Menurut Wisada & Sudarma (2019) video pembelajaran merupakan media yang digunakan untuk

membantu dalam sebuah pembelajaran dan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik serta memberikan materi atau informasi secara audio visual. Dalam sebuah pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran atau media pembelajaran lainnya guru akan melihat baik buruknya hasil belajar peserta didik, oleh karena itu guru perlu merancang sebuah pembelajaran yang menarik dengan video pembelajaran agar proses pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik. Hasil belajar peserta didik menunjukkan kemampuan dan kualitas peserta didik dari suatu pembelajaran yang telah peserta didik lewati (Nurhasanah & Sobandi, 2016). Dalam meningkatkan suatu proses pembelajaran guru perlu menggunakan alat bantu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan mengurangi rasa bosan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dalam semua mata pelajaran tanpa terkecuali dalam pembelajaran IPS.

IPS adalah suatu mata pelajaran di sekolah dasar yang melatih peserta didik untuk berpikir kritis dan saling berinteraksi dengan masyarakat disekitar lingkungannya serta dapat memperluas wawasan tentang interaksi manusia dengan lingkungan yang ada disekitar mereka. IPS sebagai program pendidikan dan bidang pengetahuan, tidak hanya memberikan pengetahuan sosial saja tetapi juga membimbing peserta didik menjadi warga negara yang baik dan bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara (Afandi, 2011). Sedangkan Lestari (2016) berpendapat bahwa dari pembelajaran IPS peserta didik juga dapat mengenal lingkungan fisik dan lingkungan sosial serta mengetahui hubungan dan interaksi antar kedua lingkungan tersebut. Namun banyak peserta didik yang menganggap bahwa pembelajaran IPS hanya pembelajaran menghafal dan dirasakurang menarik sehingga peserta didik cenderung akan merasa bosan hal ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Dengan adanya permasalahan tersebut peran guru sangat diperlukan

untuk membangkitkan minat belajar peserta didik dan mengubah persepsi bahwa pembelajaran IPS merupakan pembelajaran menghafal dengan cara membuat sebuah video pembelajaran yang menarik agar menciptakan suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran. Namun Sebagian besar guru belum menggunakan media pembelajaran karena guru menganggap bahwa media pembelajaran berupa video pembelajaran dapat diakses melalui Youtube, padahal jika guru membuat video pembelajaran maka video pembelajaran yang dibuat sesuai dengan karakter dan kebutuhan peserta didik, serta peserta didik juga akan lebih fokus dalam memahami materi yang diberikan karena materi yang diajarkan tersebut dibawakan oleh gurunya, apabila permasalahan tersebut terjadi maka akan memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar peserta didik yang terlihat dari hasil UTS peserta didik di kelas IV SDN 1Banyubiru. Dari jumlah peserta didik yaitu 35 terdapat 12 peserta didik yang mendapatkan nilai di atas KKM dan 23 peserta didik lainnya mendapat nilai di bawah KKM dengan KKM yaitu 75.

Dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SDN 1 Banyubiru pada tanggal 8 November 2021 dengan guru kelas IV tentang penggunaan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran. Dari kegiatan tersebut diperoleh informasi sebagai berikut :1) Dalam proses pembelajaran penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran sebagai penunjang., 2) Kurangnya media pembelajaran yang disiapkan oleh pihak sekolah, 3) Kurangnya minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran dilakukan, dan 4)Dampak dari kurangnya penggunaan media pembelajaran terhadap nilai siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyubiru, sebagian besar dibawah KKM pada pembelajaran IPS.Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, maka perlu adanya solusi agar permasalahan tersebut dapat diatasi, salah satunya yaitu

dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi pada pembelajaran IPS karena media video animasi memiliki banyak kelebihan seperti peserta didik dapat belajar dengan baik dan dapat lebih memahami materi yang disampaikan melalui gambar-gambar dan animasi yang menarik serta dapat membuat peserta didik semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dan juga penggunaan media video animasi ini sangat cocok diterapkan pada masa pandemi COVID-19 dimana peserta didik terpaksa harus belajar mandiri dirumah. Selain itu kelebihan dari media video animasi menurut Rusman dkk (2012) yaitu (1) memberi pesan yang nyata melalui video pembelajaran, (2) sangat menarik untuk menerangkan suatu proses pembelajaran, (3) mengefisienkan waktu untuk melakukan proses pembelajaran, (4) video lebih jelas dan dapat diulang kembali, (5) memberikan pesan yang mendalam bagi siswa. Dari pemaparan diatas maka perlu dilakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Video Animasi pada Muatan Pembelajaran IPS Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan diatas, terdapat suatu permasalahan yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini sebagai berikut.

- 1) Dalam proses pembelajaran penyampaian materi hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya media pembelajaran sebagai penunjang.
- 2) Kurangnya media pembelajaran yang disiapkan oleh pihak sekolah.
- 3) Kurangnya minat belajar peserta didik saat proses pembelajaran dilakukan.

- 4) Dampak dari kurangnya penggunaan media pembelajaran terhadap nilai siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyubiru, sebagian besar dibawah KKM pada pembelajaran IPS

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini terfokus serta tidak meluas maka perlu adanya pembatasan masalah. Dari keempat identifikasi masalah yang di dapat saat wawancara adapun pembatasan masalah dalam penelitian ini yaitu terfokus ke identifikasi masalah empat yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berdampak terhadap nilai siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyubiru, sebagian besar dibawah KKM pada pembelajaran IPS. Untuk mengatasi permasalahan yang ada dapat diselesaikan dengan cara mengembangkan Media Video Animasi pada Muatan Pembelajaran IPS Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari permasalahan diatas maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu.

- 1) Bagaimana rancang bangun dari media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar?
- 2) Bagaimana validitas media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar ?
- 3) Bagaimana kepraktisan media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar ?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah mengenai Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Pembelajaran IPS Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu.

- 1) Untuk mengetahui rancang bangun dari media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar.
- 2) Untuk mengetahui validitas media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar.
- 3) Untuk mengetahui kepraktisan media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis.

### 1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan bacaan untuk menambah pengetahuan dan keterampilan bagi guru dan peserta didik tentang pengembangan media video animasi yang dapat mempermudah pembelajaran disekolah dasar. Selain itu media video animasi ini dapat mendukung dalam pembelajaran serta dapat diakses dimana saja dan kapanpun melalui HP dengan adanya bimbingan dari orang tua.

### 1.6.2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak yaitu, bagi siswa, guru, kepala sekolah, dan peneliti lain dengan pengertian sebagai berikut.

a. Bagi Siswa

Dengan menggunakan media video animasi siswa akan lebih mudah memahami materi yang diberikan serta mengurangi rasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu media video animasi ini juga dapat diakses dimana saja dan kapanpun dengan adanya bimbingan dari orang tua. Dengan memanfaatkan media video animasi pada muatan pembelajaran IPS, siswa dapat menambah wawasan serta meningkatkan hasil belajar.

b. Bagi Guru

Manfaat bagi guru dalam penelitian pengembangan media video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar yaitu dapat memudahkan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran dan menjadikan video animasi ini sebagai alat bantu dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran serta untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang memuaskan khususnya dalam pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Manfaat dari penelitian ini bagi kepala sekolah yaitu dapat menjadi acuan sekolah dalam merancang media video animasi dalam upaya meningkatkan kualitas melalui penggunaan media video animasi.

d. Bagi Pihak Lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain, baik dalam variabel yang berbeda maupun yang sama.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan**

Produk yang diharapkan dari penelitian pengembangan ini adalah sebuah media pembelajaran berupa video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan di kelas IV sekolah dasar. Adapun spesifikasi produk adalah sebagai berikut.

- 1) Produk pengembangan yang dihasilkan berupa video animasi yang diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan antusias peserta didik saat belajar.
- 2) Muatan pembelajaran yang dikembangkan pada video animasi adalah muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan kelas IV sekolah dasar.
- 3) Video animasi diperuntukan untuk peserta didik, dimana peserta didik akan lebih mudah mengamati dan menyimak materi yang diberikan.
- 4) Terdapat teks, gambar, audio, animasi, soal dan ada video didalam video animasi untuk menambah minat belajar peserta didik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SD Negeri 1 Banyubiru dengan guru kelas IV dengan memperoleh informasi, kurangnya penggunaan media pembelajaran yang berdampak terhadap nilai siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyubiru, sebagian besar dibawah KKM pada pembelajaran IPS. Pentingnya mengembangkan media video animasi yaitu untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dengan dikembangkannya media video animasi diharapkan peserta didik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik karena ketika belum mengerti materi yang disampaikan oleh guru, peserta didik dapat mengakses ulang video animasi yang telah

diberikan. Dengan demikian pembelajaran yang diberikan lebih bermakna dan mudah dimengerti terutama pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan.

## **1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

- 1) Video animasi pada muatan pembelajaran IPS belum pernah dikembangkan didalam proses pembelajaran di SD Negeri 1 Banyubiru.
- 2) Siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyubiru membutuhkan media yang menarik agar dapat membantu didalam proses pembelajaran.
- 3) Siswa kelas IV SD Negeri 1 Banyubiru sebagian besar sudah menguasai keterampilan membaca serta mampu menggunakan prangkat teknologi yaitu HP sehingga dengan mudah memahami materi yang terdapat pada media video animasi yang berisikan teks, gambar, audio, dan animasi yang menarik untuk menunjang proses pembelajaran.

### **1.9.2 Keterbatasan Pengembangan**

Keterbatasan pengembangan Video Animasi Pada Muatan Pembelajaran IPS Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar yang dibuat adalah sebagai berikut.

- 1) Video animasi pada muatan pembelajaran IPS tema 4 berbagai pekerjaan yang dikembangkan ini hanya berdasarkan situasi dan kondisi karakteristik peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Banyubiru.
- 2) Pengembangan video animasi pada muatan pembelajaran IPS ini terbatas pada tema 4 berbagai pekerjaan subtema 1 jenis-jenis pekerjaan pembelajaran 1 kelas IV. Pengembangan video animasi ini hanya diperuntukkan kepada kelas IV semester I.

- 3) Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE akan tetapi hanya dilakukan sampai tahap pengembangan, untuk tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan.

### **1.10 Definisi Istilah**

Guna menghindari kesalahpahaman pembaca terhadap istilah-istilah dalam penelitian Pengembangan Media Video Animasi Pada Muatan Pembelajaran IPS Tema 4 Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar, maka adanya istilah-istilah kunci yang terdapat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

- 1) Penelitian pengembangan adalah suatu penelitian yang mengembangkan sebuah produk yang sudah ada atau menghasilkan sebuah produk baru.
- 2) Video pembelajaran merupakan media atau alat bantu di dalam proses pembelajaran yang menyajikan audio visual yang berisikan gambar-gambar, konsep, soal, teori, dan prinsip.
- 3) Animasi merupakan media yang dapat mengubah sesuatu dari sebuah imajinasi, ide, konsep dan visual menjadi sebuah gambar atau kartun.
- 4) Tema 4 berbagai pekerjaan merupakan tema yang terdapat di kelas IV pada semester 1. Pada tema 4 mata pelajaran yang tercantum yaitu PPKn, Bahasa Indonesia, IPA, IPS dan SBDP tetapi pada penelitian ini hanya terfokus pada mata pelajaran IPS tentang materi berbagai pekerjaan.