

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan ialah upaya yang dilaksanakan guna mengoptimalkan kompetensi yang dimiliki setiap individu. Potensi ini dilakukan melewati tahapan pendidikan yang dilaksanakan dengan intensif. Perkembangan potensi ini disesuaikan dengan luaran yang ingin dicapai baik secara kompetensi spiritual, keterampilan serta wawasan, hal ini berlandaskan pada definisi Pendidikan nasional UU No.20 Tahun 2013 pasal 3 sebagai berikut.

“Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.

Berdasarkan definisi diatas bisa diketahui bahwasanya maksud pendidikan nasional adalah mampu mengembangkan potensi dalam diri siswa, maka bisa membentuk sumber daya manusia yang unggul. Guna ketercapaian kualitas pendidikan seperti itu tentunya harus adanya proses belajar yang efisien serta efektif. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran yang berlandaskan pada pendidikan nasional di perlunya kurikulum yang tepat. Kurikulum ialah program

pembelajaran yang diadakan oleh lembaga pendidikan, sesuai dengan program ini peserta didik melaksanakan aneka aktivitas pembelajaran (Alfianti, et al., 2020).

Pendidikan sekolah dasar mengaplikasikan aktivitas belajar tematik pada kurikulum 2013. Pembelajaran tematik ialah aktivitas belajar yang memadukan berbagai muatan pembelajaran. Dengan pembelajaran tematik ini peserta didik akan dapat menemukan berbagai fenomena yang ada di lingkungan kehidupan siswa. Pembelajaran seperti itu akan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar siswa. Tematik di lingkungan hakikatnya proses pembelajaran bermakna, fenomena di lingkungan menjadi sumber belajar hal ini dikarenakan lingkungan menjadi tempat belajar atau sebagai laboratorium siswa (Ponza, et al., 2018). Muatan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) ialah bagian dari kurikulum sekolah. Pada situasi pembelajaran IPS diperoleh kombinasi ilmu sosial dengan ilmu humaniora dan terintegrasi. IPS disusun berlandaskan pada permasalahan serta realita sosial berpendekatan interdisipliner, maka arti dari pendidikan IPS bisa dimengerti berdasarkan *National of Social Studies (NCSS)* bahwa *social studies as the integrations of humanities and social sciences to improve civic competence* yang artinya IPS ialah kajian integrasi humaniora dengan ilmu sosial untuk menumbuhkan kompetensi warga negara (Syaharuddin & Mutiani, 2020). Materi IPS dijenjang pendidikan dasar tak nampak aspek disiplin ilmu sebab lebih diprioritaskan ialah dimensi psikologis serta pedagogis dan karakter kecakapan berpikir siswa dengan sifat holistik (Rahman & Fitriyani, 2019). Tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar ialah peserta didik bisa mengerti akan kelebihan diri, mempunyai kesempatan, serta memahami kebutuhan lingkungan dan bisa melakukan perencanaan masa depan tentang serangkaian keputusan yang paling

memungkinkan untuk diri sendiri. Tujuan puncak sekolah dasar ialah didapatkannya pengembangan pribadi yang bisa membentuk dirinya sendiri serta ikut untuk memiliki tanggung jawab dengan pembangunan nasional, bisa melanjutkan pendidikan ke yang lebih tinggi serta bisa bergaul di masyarakat serta melakukan pengembangan diri berdasar pada lingkungan, kecakapan, serta minat dan bakat (Saputra, 2009).

Pendekatan kontekstual merupakan prinsip pada muatan pembelajaran IPS pendekatan yang berbeda dengan cara belajar konvensional sebelumnya. Pendekatan kontekstual menekankan penggunaan keterampilan berproses serta konsep pada situasi lingkungan nyata yang sesuai untuk peserta didik dari aneka variasi latar belakang. Pendekatan ini memotivasi peserta didik untuk membentuk keterkaitan antara wawasan dan aplikasi bagi kehidupannya selaku anggota keluarga, warga negara yang dibutuhkan pada pembelajaran (Glynn & Winter, 2004).

Berdasarkan observasi dan wawancara tidak terstruktur pada wali kelas di SD Gugus III Kabupaten Karangasem pada tanggal 1-5 November 2021. Ditemukan bahwa siswa SD di Gugus Kabupaten Karangasem memiliki Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk muatan pembelajaran IPS sebagai berikut: 1) SD Negeri 4 Padangkerta dengan KKM 70, 2) SD Negeri 2 Padangkerta dengan KKM 70, 3) SD Negeri 7 Subagan dengan KKM 76, 4) SD N 8 Karangasem dengan KKM 62. Adanya perbedaan kondisi sekolah yang ditemui bahwa di SD Gugus III Kabupaten Karangasem SDN 4 Padangkerta memiliki 2 sekolah berbeda sebagai sekolah induk, pada proses aktivitas belajar terpusat pada pendidik dan ditemuinya peserta didik yang tidak berkonsentrasi pada saat pembelajaran, sehingga

kurangnya antusias siswa pada siswa ketika kegiatan belajar mengajar terjadi. Guru hanya mempergunakan media peta serta globe saat proses pembelajaran. Hal yang serupa ditemui pada SD Negeri 2 Padangkerta yang hanya menggunakan media globe dan peta serta buku siswa dalam proses pembelajaran. Tingkat ketuntasan pada pembelajaran IPS siswa pada kategori cukup hanya memahami pembelajaran materi secara pas-pasan dan pemahaman siswa yang masih kurang, pada SD Negeri 8 Karangasem cara belajar siswa yang masih berpusat pada guru hal tersebut cenderung kurang, sehingga dari temuan tersebut perlunya upaya peningkatan kualitas pendidikan. Pada SD Negeri 7 Subagan hanya ditemui pada proses pembelajaran gurunya menggunakan media pembelajaran berupa alat peraga sebagai demonstrasi penggunaan media video pembelajaran masih tergolong rendah.

Berlandaskan pada catatan dokumen, rerata nilai Ulangan Tengah Semester (UTS) Ganjil Hasil Belajar IPS peserta didik kelas 4 di SD Gugus III Kabupaten Karangasem bisa dicermati dalam Tabel. 1.1.

Tabel 1. 1  
Nilai UTS Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 4 SD  
Gugus III Kabupaten Karangasem

NO	Nama Sekolah	Jumlah Siswa	KKM	Keterangan	
				Tidak Tuntas	Tuntas
1	SD N 2 Padangkerta	27	70	19	8
2	SD N 4 Padangkerta	28	70	17	11
3	SD N 7 Subagan	36	76	18	18
4	SD N 8 Karangasem	30	62	20	10

(Sumber Dokumen Wali Kelas SD di Gugus III Kabupaten Karangasem)

Berlandaskan pada Tabel 1.1 bisa dijelaskan bahwasanya hasil belajar IPS peserta didik kelas 4 di Gugus III Kabupaten Karangasem condong rendah yang terlihat dari jumlah peserta didik tidak mencapai KKM dibandingkan banyaknya peserta didik yang mencapai KKM Hal ini menjadi acuan pengembangan media pada muatan IPS di sekolah dasar. IPS pada umumnya berkesan sebagai mata pembelajaran hafalan, menurut Karima & Ramadhani, (2018) Permasalahan pembelajar IPS masih bersifat kaku dan terkesan satu arah, budaya belajar masih terkesan pada budaya hafalan daripada budaya berpikir. Ranah pembelajaran IPS yang kompleks serta pembelajaran yang masih konvensional melalui budaya hafalan akan mempersulit pada mendalami materi pelajaran IPS. Hal ini dilihat berdasarkan pada topik pembelajaran yang kompleks yaitu pada topik indahny keragaman di negeriku, sehingga perlunya upaya yang dilakukan untuk mengurangi tingkat rendahnya hasil belajar IPS yang dipengaruhi oleh proses belajar pada tingkat pemahaman siswa. pemahaman diartikan sebagai kegiatan berpikir dan berproses (Porwadarminta, 2018). Selain itu, permasalahan yang ada di temuinya cara pembelajaran guru pada proses belajar mengajar yang masih mempergunakan metode konvensional (ceramah, latihan dan tugas) dalam aktivitas belajar, sebagai besar waktu siswa diminta untuk menyimak serta menulis dalam catatan penyampaian gurunya, sehingga menyebabkan peserta didik kurang aktif dan menjadi pasif. Pentingnya guru memahami pengelolaan kelas dengan berbagai pendekatan yang digunakan agar aktivitas belajar terjadi lebih aktif serta mampu mengembangkan aktivitas pembelajaran peserta didik. Melalui observasi dan wawancara yang telah dilakukan tentu perlunya guru agar mampu mengembangkan kemampuan menangkap materi dan mengembangkan daya berpikir kritis siswa.

Permasalahan yang di temui di lapangan yang mengacu pada mutan IPS dengan ranah permasalahan kompleks terutama pada tema 7 indahya keragaman di negeriku tentu perlunya solusi yang diberikan. Berdasarkan pemaparan permasalahan tersebut maka perlunya upaya pemecahan masalah, salah satu cara atau alternatif pemecahan masalah yaitu guru menggunakan pendekatan kontekstual yang menjadi pendekatan khusus pada pembelajaran yang mengaitkan dengan lingkungan kehidupan siswa yang ditempuh dengan pengoptimalan proses pembelajaran melalui video animasi pada pembelajaran dengan menggunakan pendekatan kontekstual yang berfokus pada materi IPS Indahya keragaman di Negeriku. Melalui pendekatan kontekstual yang merupakan pendekatan konstruktivisme berfokus pada pengetahuan yang kontekstual dan relevan dengan siswa (Glynn & Winter, 2004). Riset ini dimaksudkan bisa menawarkan solusi kedepannya untuk permasalahan yang di temui di SD Gugus III Kabupaten Karangasem.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berlandaskan pada latar belakang diatas, permasalahan yang bisa teridentifikasi diantaranya.

- 1) Rendahnya pemanfaatan media pembelajaran yang berupa video pada proses pembelajaran, sehingga daya tangkap siswa terhadap materi masih kurang.
- 2) Kurang maksimal nya penggunaan bahan ajar materi IPS yang hanya menggunakan satu sumber dari buku siswa maupun media media pendukung seperti peta dan globe.

- 3) Aktivitas belajar masih terpusat di guru, sehingga aktivitas belajar kurang optimal.
- 4) Capaian pembelajaran IPS peserta didik masih rendah, yang disebabkan kurangnya motivasi siswa dalam menyimak materi pada pembelajaran IPS di sekolah.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berlandaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, diperoleh temuan bahwa terdapat empat permasalahan. Pengkajian ini supaya tidak meluas serta bisa terfokus, maka dari itu diperlukan pembatasan masalah. Adapun batasan permasalahan yang dilakukan pada penelitian ini yakni hanya terbatas pada pemanfaatan media yaitu pengembangan media video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS siswa kelas 4 SD pada topik materi indahny keragaman di negeriku.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Berlandaskan pada identifikasi permasalahan, pada riset ini bisa dirumuskan permasalahan seperti:

- 1) Bagaimana rancang bangun video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD?
- 2) Bagaimana validitas video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahny Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD?

- 3) Bagaimana respon guru terhadap video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD?
- 4) Bagaimana respon siswa terhadap video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD?

### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan pengembangan sesuai dengan perumusan masalah yakni:

- 1) Untuk mendeskripsikan rancang bangun video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD.
- 2) Untuk mendeskripsikan validitas video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD.
- 3) Untuk mengetahui respon praktisi terhadap video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD.
- 4) Untuk mengetahui respon siswa terhadap video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema 7 Indahnya Keragaman di Negeriku siswa kelas 4 SD.



## 1.6 Manfaat Pengembangan

Temuan dari riset ini memiliki manfaat secara teoritis ataupun praktis. Manfaat tersebut diantaranya:

### 1) Manfaat Teoretis

Temuan riset memiliki manfaat guna menjadi materi acuan pada usaha menyalurkan serta mengembangkan aktivitas belajar khususnya pada muatan IPS di sekolah dasar. Selanjutnya bisa menawarkan dampak positif untuk ilmu pendidikan terutama pada pendidikan guru sekolah dasar serta menambah wawasan terkait pengembangan media pembelajaran pada kompetensi muatan IPS.

### 2) Manfaat Bagi

#### a. Guru

Temuan yang diperoleh bisa menjadi referensi, masukan dan sumber informasi untuk para guru pada usaha menyusun aktivitas belajar inovatif yang sesuai dengan perkembangan pembelajaran di abad -21. Guru pada era modern dituntut agar lebih kreatif, inovatif dan mampu mengimplementasikan pembelajaran positif dengan penggunaan teknologi salah satunya pada penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan menjadi produk video pembelajaran berbasis IT.

#### b. Kepala Sekolah

Temuan riset bisa menawarkan masukan positif serta informasi pada usaha meningkatkan mutu pendidikan. Penelitian ini menjadi kajian kedepan kepala sekolah dapat mengambil kebijakan sebagai peningkatan kualitas

pendidikan pada lingkungan yang berhubungan dengan taktik belajar agar lebih efisien serta efektif.

c. Peneliti Lain

Temuan riset yang dilakukan bisa dipergunakan selaku sumber pustaka serta sumber informasi guna melaksanakan riset terbaru yang lebih mendalami mengenai kegiatan mengembangkan video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan kompetensi IPS yang dikhususkan untuk peserta didik kelas 4 sekolah dasar.

### **1.7 Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Produk media yang dilakukan pengembangan mempunyai spesifikasi dalam bentuk pengembangan media belajar. Berikut dijelaskan dengan singkat pengembangan video animasi berpendekatan kontekstual pada muatan IPS Tema Indahnya keragaman di Negeriku untuk siswa kelas 4 SD.

- 1) Pengembangan video menuntun peserta didik agar mampu mengerti penjelasan sebuah materi dengan situasi pada aktivitas keseharian yang bisa dipelajari dengan mandiri, sehingga penggunaan pendekatan kontekstual relevan dengan siswa yang dimana materi akan dihubungkan dengan lingkungan kehidupan nyata siswa pada muatan materi pembelajaran IPS.
- 2) Pengembangan video pembelajaran ini mengombinasikan komponen multimedia seperti audio, video, gambar, warna serta teks.
- 3) Video belajar dilakukan pengembangan mempergunakan aplikasi animaker.
- 4) Bisa dipergunakan untuk aktivitas belajar mandiri tanpa bimbingan guru.

- 5) Video pembelajaran ini bisa disebarluaskan melalui media sosial serta dapat dikirimkan melalui *smartphone* tiap peserta didik, peserta didik lebih mudah mengaksesnya lewat *handphone*, *personal computer* serta laptop disaat aktivitas belajar.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Berlandaskan pada wawancara serta observasi ditemukannya guru kelas yang belum mempergunakan media pembelajaran dalam aktivitas belajar terutama saat aktivitas belajar pada muatan materi IPS di sekolah. Kegiatan mengembangkan video pembelajaran ini bisa mempermudah peserta didik untuk mengerti penjelasan sebuah materi pada buku tema yang dibelajarkan.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media video pembelajaran berdasar pada asumsi-asumsi berikut

- 1) Adanya sarana prasarana seperti proyektor, komputer, listrik dan lainnya di sekolah sehingga dapat mendukung proses pembelajaran mempergunakan *digital*.
- 2) Peserta didik mempunyai perangkat pembelajaran seperti *handphone*, sehingga memudahkan guru pada aktivitas belajar mengirimkan materi pembelajaran berupa video pembelajaran dan sumber belajar lainnya.
- 3) Guru sudah mampu mengoperasikan komputer dan proyektor sehingga dapat mendukung pengimplementasian media pembelajaran.

- 4) Siswa sudah mempunyai keterampilan membaca serta mengerti materi yang terdapat dalam media belajar yang berorientasi topik Indahnya Keragaman di Negeriku.

Adapun keterbatasan pengembangan media video pada riset yaitu:

- 1) Pengembangan media pembelajaran dapat dilaksanakan terbatas pada tahapan (1) *analyze*, (2) *design*, (3) *development*, akan tetapi pada tahapan (4) *implementations* dilaksanakan dalam skala kecil dan tahap (5) *evaluations* belum dapat dilaksanakan.
- 2) Pada materi yang disampaikan pada video animasi ini terbatas hanya pada muatan IPS dengan topik Indahnya Keragaman di Negeriku di kelas 4 SD.

### 1.10 Definisi Istilah

Guna meminimalkan terjadinya penyimpangan dengan istilah kunci pada kajian ini, dibutuhkan pemberian batasan istilah diantaranya.

- 1) Penelitian pengembangan ialah sebuah riset yang melakukan pengembangan serta menciptakan produk yang bisa memudahkan aktivitas belajar supaya lebih efektif.
- 2) Media video pembelajaran ialah alat bantu pada aktivitas belajar yang mempergunakan teknologi sebagai media penyampaian pesan dengan menyajikan konten audio visual yang mempermudah guru menjelaskan materi belajar.
- 3) Pendekatan kontekstual ialah konsep pendidikan yang mempermudah guru meghubungkan materi yang dibelajarkan dengan konteks nyata peserta

didik serta memotivasi wawasan yang dimiliki dan penerapan pada keseharian selaku anggota keluarga ataupun bermasyarakat.

- 4) Materi IPS merupakan kajian materi yang mempersiapkan siswa sebagai makhluk sosial yang mampu berorganisasi, maupun mengambil keputusan sebagai warga negara dalam lingkup keluarga, masyarakat baik berbangsa dan bernegara
- 5) Model ADDIE merupakan pemodelan pengembangan yang mempunyai tahapan yakni (1) *analyze* (analisis), (2) *design* (perancangan), (3) *development* (pengembangan), (4) *implementations* (implementasi), 5 *evaluations* (evaluasi).

