

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Kegiatan belajar yang dapat merangsang kreativitas, dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif, merangsang agar siswa aktif serta kegiatan belajar berlangsung dengan aman dan nyaman merupakan makna dari pembelajaran ideal. Tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, media yang dimanfaatkan merupakan beberapa komponen yang dapat menunjang agar terciptanya suatu pembelajaran yang ideal. Semua mata pelajaran di sekolah, diharapkan dapat mencapai suatu pembelajaran yang ideal.

Idealnya ketika mata pelajaran IPS berlangsung tercipta suatu pembelajaran yang menyenangkan, yang meliputi: siswa mampu menjelaskan/menyimpulkan hasil belajarnya, siswa aktif dalam diskusi yang sedang berlangsung di kelas, siswa berani menyatakan setuju/tidak setuju dengan pendapat guru/temannya, mampu menyelesaikan pekerjaan sekolah dengan tepat, berani bertanya dan berani berpendapat, mendapatkan nilai yang bagus saat ulangan.

Hasil dari observasi awal peneliti di SMP Mutiara Singaraja dan SMP Negeri 6 Singaraja, pada proses pembelajarannya sangat jauh dari kata ideal dikarenakan beberapa siswa belum mampu menyimpulkan hasil belajarnya, belum aktif dalam diskusi di dalam kelas, tidak berani menyatakan ketidaksetujuan apabila berbeda pendapat dengan guru, masih takut untuk menyatakan pendapat didepan umum, ketika siswa diberikan catatan oleh guru hanya beberapa siswa saja yang mencatat. Selain itu ketika diskusi kelompok, banyak siswa yang tidak

ikut menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru bahkan secara terang-terangan hanya bertugas sebagai notulen jawaban saja tidak ikut serta dalam memecahkan masalah, dan munculnya rasa kantuk saat jam pelajaran. Siswa SMP di Singaraja juga sangat aktif dalam berbicara (mengobrol), ketika guru berbicara, mereka ikut berbicara dengan temannya sehingga diharapkan dengan diujicobakannya media pembelajaran *TikTok* ini, siswa dapat memanfaatkan dan mengembangkan kemampuan berbicaranya dengan baik dan benar pada saat membuat konten *TikTok* sendiri/berkelompok. Masalah-masalah tersebut, tentunya berimbas pada nilai PAS (Penilaian Akhir Semester) siswa.

Dari sisi guru, penggunaan media ajar berupa teknologi komunikasi serta informasi masih jarang dimanfaatkan. Guru menerapkan metode *teacher center* padahal di era sekarang diharapkan guru lebih banyak menerapkan metode *student center*, memberikan catatan di buku, siswa membentuk kelompok dan berdiskusi sambil mengerjakan tugas yang sumber jawabannya terbatas pada pencarian dalam buku saja yang mengakibatkan kreatifitas siswa tidak berkembang dengan baik.

Ketidakidealan pembelajaran IPS di kelas dikarenakan mata pelajaran tersebut seringkali mendapatkan suatu hambatan yang berakar dari asumsi-asumsi yang keliru diantaranya pelajaran IPS merupakan pelajaran hafalan semata sehingga guru lebih dominan bercerita serta berceramah di depan kelas, menguasai pelajaran IPS tidak dianggap hal yang istimewa tidak seperti menguasai ilmu IPA/Matematika, tidak dapat menjamin masa depan yang baik. Pemikiran yang menyimpang tersebut mempengaruhi rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Didasari atas hasil belajar siswa

tersebut, maka diperlukanlah suatu evaluasi/perbaikan terkait metode maupun media yang dapat dimanfaatkan untuk dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar IPS.

Evaluasi/perbaikan yang diperlukan diharapkan mampu membuat mengubah ketidak idealan proses pembelajaran tersebut menjadi ideal, seperti misalnya: siswa yang awalnya takut untuk mengemukakan pendapatnya di depan kelas menjadi berani, siswa mampu menyerap mata pelajaran IPS dengan baik dan mampu menyimpulkannya di akhir pembelajaran, nilai tugas serta ulangan siswa mendapatkan nilai yang maksimal, siswa bersemangat ketika pembelajaran IPS akan datang, siswa mampu bekerja kelompok dengan baik serta efektif. Selain itu dari sudut pandang guru, diharapkan guru dapat memanfaatkan fasilitas sekolah sebagai media pembelajaran yang efektif. Dari segi masyarakat, diharapkan asumsi-asumsi mengenai mata pelajaran IPS tidak menjamin masa depan yang sukses dapat dihilangkan agar tidak membuat siswa makin malas untuk mendalami mata pelajaran IPS.

Guru yang diberikan kebebasan dalam menciptakan suatu kegiatan belajar yang menyenangkan sebagaimana yang tercakup dalam kurikulum merdeka, sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran dikarenakan guru yang paling tahu mengenai kondisi siswa didalam sebuah pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mencoba untuk memanfaatkan platform *TikTok* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar mata pelajaran IPS pada BAB 4 materi “Pemberdayaan Masyarakat” khususnya pada Indikator ketercapaian kompetensi “Menjelaskan Keragaman Sosial Budaya di

Masyarakat” serta “Menguraikan Permasalahan dalam Kehidupan Sosial Budaya”.

*TikTok* (*douyin*: bahasa Cina) merupakan aplikasi sosial media (video musik) yang awalnya digunakan hanya sebagai hiburan berupa *lipsync* lagu oleh penggunanya. Penggunaan budaya populer dalam hal ini Platform *TikTok* di kelas diharapkan dapat menjadi solusi untuk menghadapi permasalahan rendahnya motivasi serta hasil belajar siswa. Manfaat-manfaat yang dapat dikembangkan dalam penggunaan Platform *TikTok* seperti misalnya dengan adanya *TikTok* para guru dapat menyalurkan ilmu pengetahuan secara kreatif, mudah dipahami, dimana saja, dan kapan saja kepada siswa dengan memanfaatkan fitur video yang berisikan materi-materi yang sudah disusun semenarik mungkin serta penggunaan animasi yang tentunya dapat menarik siswa, guru dapat memberikan tanya jawab di Platform tersebut yang akan membuat siswa termotivasi dalam menjawab soal, begitupula dalam pembuatan tugas, siswa dapat mengerjakan tugas dengan sesuai keinginan dan kreativitasnya sendiri dengan memanfaatkan fitur video yang akan meningkatkan motivasi siswa dalam membuat tugas.

Contoh tahapan pembelajaran saintifik IPS apabila dihubungkan dengan Platform *TikTok* pada BAB 4 “Pemberdayaan Masyarakat” guru dapat memanfaatkan aplikasi *TikTok*. *Pertama*, guru memberikan video berupa animasi/non animasi Potensi Sumber Daya Alam di Indonesia. *Kedua*, siswa mengamati serta diberikan waktu untuk mengajukan pertanyaan. *Ketiga*, siswa melakukan pengumpulan data serta informasi dari berbagai metode (mencermati lingkungan sekitar, bertanya, membaca buku) sesuai dengan pertanyaan yang diberikan pada saat itu. *Keempat*, siswa mengolah informasi yang mereka

kumpulkan sampai dengan membuat kesimpulan akhir. *Kelima*, siswa mengkomunikasikan hasil dari proses belajar yang telah mereka tempuh dalam bentuk video *TikTok* atau dalam bentuk lisan.

Sebelumnya penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sudah pernah diteliti oleh Meylani Anisa, Reyna Nadya Putri, Yonika Regina, Dadan Nugraha dengan judul “Pengembangan Media *TikTok* pada Mata Pelajaran IPS Perubahan Sosial Budaya Sebagai Modernisasi Bangsa di Sekolah Dasar” (Anisa, Putri, Regina, & Nugraha, 2022). Aspek kebaruan/novelty dalam penelitian ini dapat dilihat dari tempat mengadakan penelitian, materi yang dijadikan sebagai bahan penelitian, aplikasi yang menunjang kualitas video, serta kemenarikan video yang dapat menarik anak-anak agar semangat belajar.

Makin meningkatnya pengguna platform *TikTok* dari hari ke hari, pengguna platform *TikTok* dominan anak yang masih bersekolah, fleksibel, simple, dapat mengalihkan kebosanan anak-anak dari media pembelajaran yang *mainstream* serta dapat menggali kreativitas siswa ketika membuat video merupakan alasan mengapa Platform ini dipilih. Siswa biasanya menggunakan *TikTok* untuk melihat konten orang lain serta tak jarang membagikan video kreatifnya sendiri, maka dari itulah siswa diharapkan dapat pula menggunakan platform *TikTok* secara lebih positif dibandingkan sebelumnya yaitu sebagai suatu media pembelajaran akan meningkatkan motivasi serta hasil belajarnya khususnya di mata pelajaran IPS.



## 1.2 Identifikasi masalah

1. Guru kurang berinovasi ketika memilih media pembelajaran khususnya media yang berbasis IPTEK sehingga motivasi dan hasil belajar siswa SMP di Singaraja rendah.
2. Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional seperti memberikan ceramah kepada siswa, memberikan catatan materi serta kegiatan 1-2 kali diskusi kelompok.
3. Motivasi dan hasil belajar siswa kelas VII memanfaatkan model pembelajaran konvensional mata pelajaran IPS SMP di Singaraja sangat rendah.
4. Kegiatan eksplorasi guru terhadap media pembelajaran masih rendah sehingga dibutuhkan kesadaran dari guru untuk menciptakan maupun memanfaatkan suatu media yang menarik untuk meningkatkan pemahaman materi serta mengembangkan kreativitas siswa.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Guru kurang berinovasi ketika memilih media pembelajaran khususnya media yang berbasis IPTEK sehingga motivasi dan hasil belajar siswa SMP di Singaraja rendah merupakan pembatasan masalah dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini akan difokuskan pada materi “Pemberdayaan Masyarakat” Indikator Ketercapaian Kompetensi “Menjelaskan keragaman sosial budaya di masyarakat” serta “Menguraikan permasalahan dalam kehidupan sosial budaya” pada kelas VII dikarenakan tidak semua Indikator Ketercapaian Kompetensi dalam materi “Pemberdayaan Masyarakat” dapat dituangkan dalam bentuk video.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

- 1.4.1 Bagaimana tahapan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas VII SMP di Singaraja?
- 1.4.2 Bagaimanakah motivasi belajar siswa setelah pemanfaatan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja
- 1.4.3 Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah pemanfaatan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

- 1.5.1 Menjelaskan tahapan pengembangan media pembelajaran IPS berbasis Platform *TikTok* untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa kelas VII SMP di Singaraja.
- 1.5.2 Mengkaji peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Platform *TikTok* sebagai media pembelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja.
- 1.5.3 Menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan platform *TikTok* sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP di Singaraja.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

- 1.6.1 Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan sebuah sumbangan ilmu ke dalam dunia pendidikan khususnya pada penelitian serta pengembangan sebuah produk

berupa media pembelajaran yang kreatif serta inovatif, suatu bahan bacaan yang kaya akan ilmu dan menarik, maupun sebagai referensi yang bermanfaat untuk karya tulis yang akan datang.

## 1.6.2 Manfaat Praktis

### 1.6.2.1 Bagi Siswa

Pengembangan media pembelajaran berbasis platform *TikTok* memiliki dampak yang besar seperti mengasah kreativitas siswa, memberikan pemahaman baru mengenai materi pemberdayaan masyarakat, membantu siswa ketika diberikan suatu tugas untuk menghubungkan materi dengan lingkungan sekitarnya yang dapat menjadikan mata pembelajaran IPS lebih bermanfaat.

### 1.6.2.1 Bagi peneliti

Penelitian ini membantu peneliti dalam menerapkan teori yang pernah didapatkan di perkuliahan, mengetahui jenis media pembelajaran yang kreatif yang diminati oleh siswa, sebuah pengalaman yang berharga dapat melakukan jenis penelitian *R&D* sehingga penulis mengetahui proses penelitian *R&D*, menghilangkan asumsi negatif mengenai jenis penelitian kuantitatif.

### 1.6.2.3 Bagi Guru

Sebagai inspirasi dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih bervariasi, dapat menarik perhatian peserta didik, *terupdate* khususnya media pembelajaran berbasis platform *TikTok* sehingga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. guru dapat meninggalkan model dan metode yang sudah *out to date* sehingga pembelajaran di kelas bisa mencapai kategori



ideal, hasil dalam penelitian ini yang berupa media video dapat digunakan pada materi IPS BAB IV “Pemberdayaan Masyarakat” di kelas VII.

#### 1.6.2.4 Bagi Sekolah

Sebagai masukan mengenai upaya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis platform *TikTok*, memberikan informasi mengenai perbandingan hasil belajar IPS peserta didik dengan menggunakan media yang *up to date* dengan media yang sudah *out to date* sehingga bisa menjadi bahan pertimbangan selanjutnya, sebagai masukan untuk meningkatkan sarana dan prasarana sekolah khususnya *wifi* agar penggunaan media pembelajaran berbasis IPTEK berjalan dengan baik dan lancar.

