

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan. Dalam undang-undang No.20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menyebutkan bahwa fungsi pendidikan adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Dalam tujuan pendidikan nasional tersebut sasaran yang dimaksud begitu jelas dan terperinci. Oleh sebab itu, untuk mencapai tujuan tersebut baik pemerintah maupun lembaga-lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan telah melakukan berbagai pembaharuan dan penyempurnaan yang dipengaruhi dengan perubahan-perubahan dibidang sains dan teknologi berskala nasional maupun global.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses belajar agar siswa secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Jenjang paling dasar pada pendidikan formal di Indonesia adalah di Sekolah Dasar. Kegiatan belajar di SD adalah untuk membantu perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan oleh anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungan untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya. Karena saat anak melanjutkan ke Sekolah Menengah Pertama (SMP) anak dituntut memiliki keterampilan sosial yang baik, karena intensitas dapat mencapai keterampilan sosial dan kerjasama yang baik, akan tetapi, apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif cenderung anak akan menampilkan perilaku yang kurang baik.

Pengembangan media pembelajaran yang mengangkat tema keterampilan sosial harus menjadi salah satu tujuan pendidikan di sekolah. Nilai-nilai keterampilan sosial sangat bagi peserta didik, karena berfungsi sebagai acuan bertingkah laku terhadap sesamanya, sehingga dapat diterima di masyarakat. Nilai-nilai tersebut antara lain: kasih sayang, tanggung jawab, disiplin, peduli, kerjasama, cinta damai, responsif, dan keserasian hidup, yang dapat kita lihat dalam kegiatan sehari-hari seperti saat kita mengantri, tertib berlalu lintas serta kebiasaan menjaga kebersihan dengan membuang sampah pada tempatnya baik di lingkungan sekolah, rumah maupun ditempat umum.

Pengajaran IPS di SD ditujukan bagi pembinaan generasi penerus usia dini agar memahami potensi dan peran dirinya dalam berbagai tata kehidupannya. Dalam pembelajaran IPS kita bebas menggunakan media apapun untuk meningkatkan hasil belajar ataupun untuk membuat siswa tertarik dan tidak bosan untuk belajar. Penggunaan media yang lebih modern dan menarik seperti media Audio-Visual dapat menjadi salah satu alternatif solusi pemecahan masalah dalam

proses pembelajaran IPS dengan pesan pesan dan konsep yang bersifat abstrak. Menurut Cheppy (2009 : 6) media video animasi sebagai media pembelajaran dapat memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis, mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur serta dapat digunakan secara tepat dan bervariasi.

Kehadiran media pembelajaran sebagai media antar guru sebagai pengirim informasi dan penerima informasi harus komunikatif. Khususnya untuk objek secara visualisasi. Masing-masing media memiliki keistimewaan menurut karakteristik siswa. Pemilihan media yang sesuai dengan karakteristik siswa akan lebih membantu keberhasilan pengajar dalam pembelajaran. Secara rinci fungsi media memungkinkan siswa menyaksikan obyek yang ada melalui perantara gambar/visual, potret, *slide*, dan sejenisnya mengakibatkan siswa memperoleh gambaran yang nyata.

Karena lemahnya pemahaman terhadap bahan ajar yang bersifat konseptual dan abstrak. Sriadhi, (2015), Visual dapat meningkatkan ketertarikan pada sebuah mata pelajaran. Ketertarikan meningkatkan motivasi. Visual memanfaatkan kepentingan personal para siswa untuk menjadikan pengajaran relevan. Visual bisa menyederhanakan informasi yang sulit dimengerti. Menurut Nugent (2005), banyak guru menggunakan video untuk memperkenalkan sebuah topik, menyajikan konten, menyediakan perbaikan, dan meningkatkan pengayaan. Segmen video bisa digunakan diseluruh lingkungan pengajaran dengan kelas, kelompok kecil dan siswa perorangan. Video animasi merupakan sarana utama untuk mendokumentasikan kejadian aktual atau sarana untuk menampilkan objek objek yang sulit terlihat dan menghadirkannya ke dalam ruang kelas.

Persoalannya, video pembelajaran yang ada sekarang tidak kontekstual dengan alam/lingkungan dimana siswa berada dan kesesuaian dengan indikator pencapaian kompetensi (kurikulum).

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SD N 024183 Binjai khususnya di kelas IV, Upaya yang paling tepat adalah mengembangkan pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Penggunaan multimedia akan membantu siswa memahami materi ajar yang konseptual dan abstrak, Sriadhi (2015). Media pembelajaran yang digunakan guru masih berupa media gambar yang kurang menarik dan ukuran gambarnya juga tidak memaksimalkan penyampaian materi bagi siswa yang duduk dibelakang kelas sehingga menyebabkan keributan dan suasana ruang kelas menjadi tidak kondusif,

Suasana tidak kondusif dalam kelas disebabkan oleh beberapa siswa yang memiliki keterampilan sosial rendah, selain tidak adanya sikap menghargai guru dikelas ada beberapa masalah keterampilan sosial yang ditemukan diantaranya adalah anak kurang disiplin dan tidak tertib dalam hal baris-berbaris, anak tidak memahami pentingnya budaya antri, serta anak masih banyak yang membuang sampah sembarangan dan tidak peduli dengan kebersihan lingkungan sekitar. Metode pembelajaran yang sesuai juga harus digunakan guru dalam kelas. Analisis awal terhadap media pembelajaran yang ada disekolah belum mengintegrasikan nilai-nilai keterampilan sosial. Hal ini dipertegas dengan pernyataan salah satu guru kelas IV SD N 024183 Binjai.

Media yang tersedia tidak relevan untuk mengetahui dan memecahkan masalah masalah sosial yang terjadi, maka fokus utama penelitian ini adalah

pengembangan media Animasi 2D sebagai salah satu alternatif dalam mengatasi masalah sosial dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV di SDN 024183 Binjai.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya media pembelajaran IPS berbasis keterampilan sosial sedangkan materi keterampilan sosial sangat penting dalam pembelajaran IPS
2. Media IPS kurang menarik menyebabkan siswa kurang tertarik dan sering mengantuk didalam kelas
3. Rendahnya minat belajar IPS siswa karena media pembelajaran tidak bervariasi
4. Suasana kelas yang tidak kondusif karena media yang digunakan selama ini tidak memaksimalkan untuk semua siswa
5. Rendahnya aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS karena penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan keseluruhan masalah yang telah diidentifikasi di atas maka fokus masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan media animasi pembelajaran IPS berbasis ketrampilan sosial kelas IV SD Negeri 024183 Binjai.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti mengajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kevalidan media video animasi 2D pembelajaran IPS Kelas IV berbasis keterampilan sosial?
2. Bagaimana efektivitas media video animasi 2D pembelajaran IPS Kelas IV berbasis keterampilan sosial kelas IV di SD Negeri 024183 Binjai?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan rancangan video animasi pembelajaran IPS SD Negeri 024183 Binjai yang digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran, dilakukan melalui uji-ahli
2. Menguji efisiensi, kemenarikan dan kemudahan produk, di ujicoba lapangan, pada target yang lebih luas dimana produk akan digunakan untuk pembelajaran. Menguji keefektifan produk sebagai fungsi validasi, dilakukan melalui uji coba terbatas, pada target dimana produk akan digunakan untuk pembelajaran.

1.6. Manfaat Penelitian

Penulis berharap dalam penelitian ini dapat bermanfaat secara teoritis dan praktis

1.6.1. Secara Teoritis

- a. Memberi sumbangan yang berarti dalam meningkatkan mutu pendidikan dengan cara mengembangkan media video animasi pembelajaran IPS berbasis ketrampilan sosial.
- b. Sebagai bahan masukan teoritis bagi peneliti yang akan datang agar dapat dikembangkan penelitian yang lebih mendalam mengenai pengembangan media video animasi pembelajaran IPS

1.6.2. Secara Praktis

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar agar mendapat hasil belajar yang lebih baik karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari IPS Mata Pelajaran IPS kelas IV di SDN 024183 Binjai.
- b. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran IPS pokok bahasan Keterampilan Sosial Mata Pelajaran IPS kelas IV SDN 024183 Binjai.