

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh kualitas sumber daya manusia dan ini bergantung pada kualitas pendidikan. Peran pendidikan sangat penting untuk menciptakan masyarakat yang cerdas, damai terbuka dan demokratis. Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia. Oleh karena itu, pendidikan merupakan suatu kebutuhan pokok dan menjadi peran penting dalam menciptakan masyarakat yang cerdas. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia

Pendidikan bertujuan untuk membentuk manusia dalam mengembangkan kognitif, afektif, psikomotorik dan sosial. Sesuai dengan diperkuatnya Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Ketentuan Umum Pasal 1 ayat (1) bahwa pendidikan yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual atau keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan nasional memiliki visi terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga Negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas sehingga

mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah. Pendidikan dalam arti sempit ialah sebagai proses interaksi mengajar dalam bentuk formal yang dikenal sebagai pengajaran. Sedangkan pendidikan dalam arti luas mencakup seluruh proses hidup dan segenap bentuk interaksi individu dengan lingkungannya baik secara formal informal maupun non formal sampai pada suatu taraf kedewasaan tertentu.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dilaksanakan di setiap satuan pendidikan terutama Sekolah Dasar agar dapat menjadi sarana pengembangan potensi siswa serta melatih sikap, nilai moral, dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya. Menurut Fitriani (2021:59-66) IPS merupakan pembelajaran yang penting bagi tahapan sekolah dasar hingga menengah atas. Sesuai dengan tingkat perkembangannya, siswa SD belum mampu memahami keluasan dan kedalaman masalah-masalah sosial secara utuh, tetapi dapat di perkenalkan kepada masalah-masalah tersebut. Melalui pembelajaran IPS siswa dapat memperoleh keterampilan, pengetahuan, sikap dan kepekaan untuk menghadapi hidup dengan berbagai tantangan di masyarakat. Diharapkan juga mereka dapat bertindak secara rasional dalam memecahkan berbagai masalah yang terjadi di lapangan atau kehidupan.

Pendidikan IPS bertujuan mengembangkan kemampuan seseorang menggunakan penalarannya dalam mengambil keputusan setiap penalaran yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Ketika peneliti melakukan observasi dan wawancara, peneliti menemukan fakta bahwasanya hasil belajar yang di peroleh kurang memuaskan atau banyak siswa yang tidak mencapai KKM. KKM untuk

mata pelajaran IPS adalah 75. Hal tersebut dapat dilihat pada ujian akhir semester Tahun Ajaran 2020/2021. Hasil ujian Semester pada mata pelajaran IPS Kelas IV-A dari 27 siswa hanya 8 siswa yang tuntas, 19 siswa tidak tuntas. Sedangkan pada kelas IV-B dari 27 siswa hanya 12 siswa yang tuntas, 15 siswa lainnya tidak tuntas.

Secara keseluruhan dapat dilihat siswa yang tuntas 20 orang siswa dengan persentase 37%, sedangkan siswa yang tidak tuntas 34 orang siswa dengan persentase 63%. Hal ini terjadi berdasarkan masalah yang paling mendasar yaitu siswa merasa bosan dan jenuh dengan proses kelas karena aktivitas siswa yang hanya sebatas mendengarkan penjelasan dari guru tanpa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Hal ini diduga karena pembelajaran hanya menggunakan buku ajar dalam proses pembelajaran di kelas IV, dengan demikian menyebabkan siswa pasif dan tidak terlibat dalam proses menemukan informasi, terkesan *teacher center* karena dalam proses kegiatan pembelajaran, siswa menjadi objek penerima informasi dari guru, metode pembelajaran yang digunakan belum bervariasi, keadaan kelas kurang kondusif, beberapa siswa super aktif, akan tetapi aktif yang sulit dikontrol dan mengganggu pembelajaran seperti mengobrol, berjalan kesana kemari, dan izin ke toilet, banyak siswa yang ketika diberi pertanyaan oleh guru hanya diam, siswa hanya menerima materi yang disampaikan oleh guru, kemudian mencatatnya dan tidak jarang siswa tidak mencatat ataupun memahami, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal, media yang digunakan hanya sebatas *text book* disertai dengan penulisan materi pada

whiteboard yang akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

Selain itu dilihat dari segi administrasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) hanya sebatas administrasi pelengkap, sehingga guru masih sering tidak mengimplementasikan skenario yang sudah tertera pada RPP dan lebih mempertimbangkan untuk menyelenggarakan kegiatan mengajar hanya rasa nyaman guru sebagaimana biasanya. Kemudian dalam praktik kegiatan belajar mengajar, sekolah dan guru sudah menyiapkan bahan ajar atau media baik untuk pembelajaran. Namun terkhusus untuk mata pelajaran IPS sangat sedikit, tentu pada keadaan ini semakin mempersulit situasi siswa dalam memahami materi yang akan dipelajari.

Hal tersebut mengakibatkan siswa terlihat tidak antusias dalam belajar dan merasa bosan, dalam kegiatan belajar mengajar seharusnya menggunakan media untuk menjelaskan dan untuk mencari perhatian siswa agar perhatiannya tertuju pada pembelajaran, dengan demikian materi yang ingin disampaikan guru dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa, yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Menurut Baginda (2021:28-39) media pembelajaran memudahkan guru dalam penyampaian materi yang dapat di mengerti oleh siswa. Media pembelajaran merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kegiatan pembelajaran dimana memanfaatkan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu

proses belajar siswa. Menurut Waryanto (dalam Asmara, 2015:156-178) menyatakan bahwasanya media pembelajaran dapat mengatasi berbagai hambatan yang muncul diantaranya, hambatan komunikasi, sikap siswa yang pasif, pengamatan siswa yang kurang seragam, sifat objek belajar yang kurang khusus sehingga tidak memungkinkan dipelajari tanpa media, dan tempat belajar yang terpencil.

Gerlach & Ely 1971 (dalam Nurfadhillah 2021:323-332) mengatakan bahwa media secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, *photografis*, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Media berfungsi sebagaimana dijelaskan oleh Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2013:4) sebagai salah satu peralatan yang digunakan dalam menyampaikan materi ajar. Keterlibatan penggunaan media, menurut Kreyenbuhl (dalam Sundayana 2016:29) adalah menjadikan kualitas pembelajaran menjadi lebih baik.

Media yang baik dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa. Hal tersebut dapat mengindikasikan bahwa media harus sesuai dengan psikologi anak. Menurut Musfiqon (2016:33) sikap antusias dalam proses belajar biasanya dipengaruhi oleh penggunaan media pembelajaran. Menurut Hamalik (2011:21) sikap antusias siswa merupakan minat, rangsangan motivasi, yang dapat ditingkatkan dengan menggunakan alat bantu berupa media.

Saat siswa menggunakan kedua indera *visual* dan *audio*, kualitas belajar akan meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat Dale (dalam Arsyad, 2013: 9-10) bahwa perkiraan perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Maka dari itu, penggunaan media pengajaran akan memperbaiki kualitas belajar.

Peneliti memilih model pembelajaran *Two Stay Two Stray*, untuk membantu proses pembelajaran. Menurut Syamsiah (2014) model pembelajaran *two stay two stray* dalam pembelajaran IPS juga meningkatkan hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Riyantika (2018) yang menyatakan bahwa model *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada Muatan IPS.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, peneliti memfokuskan pada pengembangan media audio visual berbentuk animasi sebagai media pembelajaran Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1.

Penelitian ini mengacu pada penelitian terdahulu, Penelitian Salamah (2022) dengan judul “Pengembangan media audio-visual IPS” penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media audio visual mampu menunjang ketercapaian motivasi belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran IPS di kelas IV yang dibuktikan dari hasil presentase uji validasi dosen dengan rata-rata perolehan presentase skor sebesar 88,6% dengan kriteria “sangat baik” dan diperkuat dari hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran audio visual diperoleh skor presentase dengan rata-rata skor 98%.

Hal ini membuktikan bahwa pengembangan audio visual ini telah

memenuhi salah satu indikator kriteria keberhasilan, yaitu hasil respon peserta didik yang masuk kedalam interpretasi “sangat baik”. Selanjutnya penelitian Fitriyani (2021) dengan judul “Penerapan Media Audio Visual pada Tema 1 Kelas 4 sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar” dengan hasil penelitian : penerapan media audio visual dapat meningkatkan motivasi belajar dan keaktifan belajar siswa kelas 4 SD Negeri Ngupasan dengan indikator keberhasilan mencapai lebih dari 75%, motivasi belajar 83% dan keaktifan belajar siswa 83%.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah peneliti paparkan, penelitian ini dimaksudkan untuk menyajikan pengajaran IPS dengan lebih menyenangkan, dalam artian meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa maka dari itu peneliti tertarik untuk mengembangkan video pembelajaran audio visual berbentuk animasi pada Tema 9 (Kayanya Negeriku), Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1. Dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbentuk Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 067245 Medan Selayang”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Kurangnya media dan sarana pembelajaran yang digunakan guru sehingga siswa merasa bosan dalam proses pembelajaran.

- 2) Guru cenderung menggunakan metode konvensional (*teacher center*) pada saat pembelajaran khususnya muatan IPS, sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa rendah.
- 3) Hasil belajar siswa masih rendah khususnya mata pelajaran IPS dikarenakan rendahnya motivasi belajar siswa.
- 4) Guru belum mengembangkan media pelajaran audio visual di SD Negeri 067245 Medan Selayang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, peneliti membatasi masalah terkait dengan pengembangan media pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1 di kelas IV SD Negeri 067245 Medan Selayang adalah sebagai berikut :

- 1) Pengembangan media pembelajaran audio visual (Muatan IPS) pada siswa kelas IV SD Negeri 067245 Medan Selayang.
- 2) Pengembangan media pembelajaran audio visual diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar (Muatan IPS) siswa kelas IV pada SD Negeri 067245 Medan Selayang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana Kelayakan media audio visual yang dikembangkan pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1 di kelas IV SD Negeri 067245 Medan Selayang?
- 2) Bagaimana Kepraktisan media yang dikembangkan pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1 di kelas IV SD Negeri 067245 Medan Selayang?
- 3) Bagaimana Kefektifan media yang dikembangkan pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1 di Kelas IV SD Negeri 067245 Medan Selayang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui kelayakan media audio visual yang di kembangkan pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1.
- 2) Untuk mengetahui kepraktisan media audio visual yang dikembangkan pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1.
- 3) Untuk mengetahui keefektifan media audio visual yang di kembangkan pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan permasalahan dan tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini, adapun manfaat penelitian ini adalah :

1) Bagi Kepala Sekolah

Sebagai masukan untuk meningkatkan mutu pendidikan disekolah dengan mengembangkan media pembelajaran.

2) Bagi Guru

Sebagai masukan kepada guru agar mampu memanfaatkan media audiovisual agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan efisien.

3) Bagi Siswa

Melalui pengembangan media audio visual diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada Tema 9 Kayanya Negeriku, Subtema 3 Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia (muatan IPS) PB 1.

4) Bagi Peneliti

Menambah pengetahuan dan wawasan serta dapat mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan, memberikan gambaran yang jelas tentang efektifitas pembelajaran dengan menggunakan Media Audio visual.

5) Bagi Peneliti lain

Sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya.