

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan proses pengembangan potensi siswa untuk mencapai kedewasaan hidup, hal ini karna setiap orang memiliki potensi berbeda yang dibawa sejak lahir, dan potensi tersebut dapat berkembang dengan optimal melalui Pendidikan dan proses pembelajaran. Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa aspek, antara lain adalah penggunaan strategi dalam pembelajaran di kelas dengan contoh bagaimana seorang guru dalam mengambil keputusan menggunakan media apa yang cocok saat memberikan materi yang ingin disampaikan dikelas.<sup>1</sup>

Proses pembelajaran memegang peran yang sangat penting pada proses belajar untuk mencapai tujuan belajar. Kemudian dijelaskan lebih lanjut oleh UU No. 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian

---

<sup>1</sup> Umi Wuryanti and Badrun Kartowagiran, "Pengembangan Media Video Animasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Kerja Keras Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Karakter*, Vol 7, No. 2 (December 14, 2016), 233.

diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Seorang guru dalam dirinya yang tidak bisa dipisahkan adalah mendidik dan mengajar. Peran guru menurut Djamarah ialah guru sebagai korektor, evaluator, inspirator, supervisor, informator, mediator, organisator, pengelola kelas, motivator, demonstrator, inisiator, pembimbing, dan fasilitator. Namun akan tetapi masih ada beberapa guru yang memahami perannya hanya sebagai tenaga pengajar saja. Adanya peran guru sangat penting untuk perubahan generasi yang lebih maju.<sup>2</sup> Pendidik dalam Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003, Bab XI pasal 39 ayat 2 menyatakan bahwa Guru sebagai pendidik adalah tenaga professional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Wann Nurdiana Sari, Murtono, and Erik Aditia Ismaya “Peran Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Dan Minat Belajar Siswa Kelas V SDN Tambahmulyo 1,” *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol 1, No. 11 (April 2021): 2256.

<sup>3</sup> Juhji, “Peran Urgen Guru Dalam Pendidikan,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan: Studia Didaktika*, Vol 10, No. 1 (2016), 54.

Berkaitan dengan UU No 20 Tahun 2003, maka khususnya pada penelitian ini, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial terdapat beberapa tujuan yang harus dicapai terutama dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang termasuk ke dalam tema khususnya disekolah dasar. tujuan kurikulum IPS tahun 2004 yaitu mengkaji seperangkat fakta, peristiwa konsep, generalisasi yang berkaitan dengan perilaku manusia untuk membangun dirinya, masyarakat, bangsanya, dan lingkungannya berdasarkan pada pengalaman masa lalu yang dapat dimaknai untuk masa kini danantisipasi untuk masa yang akan datang.<sup>4</sup>

Cokrodiarjo menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah perwujudan dari suatu pendekatan *interdisipliner* dari ilmu sosial. Ia merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu sosial yakni sosiologi, antropologi budaya, psikologi, sejarah, geografis, ekonomi, ilmu politik dan ekologi manusia.<sup>5</sup>

Indonesia dikenal sebagai salah satu negara “*Megabiodiversitas*” keanekaragaman hayati yang sangat besar dan

---

<sup>4</sup> Audita Alfianti, M. Taufik, and Zerri Rahman Hakim, “Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Video Animasi Pada Tema Indahnya Keragaman di Negeriku,” *Indonesian Journal of Elementary Education (IJOEE)*, Vol 1, No. 2 (August 8, 2020), 4.

<sup>5</sup> Miftahuddin, “Revitalisasi IPS Dalam Persepektif Global,” *Jurnal Tribakti*, Vol 27, No. 2 (September 2016), 271.

melimpah. Pada saat ini jika dikaitkan dengan antropologi budaya maka siswa akan mengetahui tentang banyaknya keragaman budaya di Indonesia, akan tetapi khususnya pada budaya lokal Banten terdapat berbagai hal unik yang menjadi ciri khas budaya di Banten.

Dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) khususnya materi indah nya keragaman budaya negeriku, siswa harus mampu mengenal dan mengetahui keragaman budaya yang ada di Indonesia, terutama budaya atau ciri khas yang ada di provinsi Banten dengan segala keunikan didalamnya. Pembelajaran IPS terkadang di anggap membosankan karna media yang digunakan guru kurang bervariasi dan media yang digunakanpun hanya mengandalkan gambar yang dibeli atau dicetak. Penggunaan media gambar yang guru lakukan itu kurang memberikan minat kepada siswa sehingga hasil belajar siswa menjadi rendah.

Fungsi utama media pada dasarnya adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Manfaat media pada pembelajaran IPS menurut Kemp dan Dayton yaitu penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan, proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik, proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, efisiensi dalam waktu dan

tenaga, meningkatkan hasil belajar siswa, memungkinkan media tersebut dipakai dalam proses belajar dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun, media dapat menumbuhkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, kemudian media dapat merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan wawancara, penelitian di Mi Annur Babelan II didapatkan hasil bahwa di kelas IV belum memuaskan hasil belajar mengenai materi indahny keragaman budaya negeriku, siswa mudah bosan, dan kurangnya ketertarikan siswa pada mata pelajaran IPS. Realita tersebut tergambar Ketika proses belajar mengajar, ketika di tes atau ditanyakan Kembali apa yang sudah dipelajari dan dilihat dari hasil ulangan harian siswa itu sendiri.

Hasil wawancara dengan Bapak Saiful Bahri selaku guru kelas IV Mi Annur Babelan II diperoleh informasi bahwa masih ada beberapa siswa yang mendapatkan nilai di bawah rata-rata dan juga kurangnya penggunaan media untuk menyampaikan materi di kelas. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media Video Animasi Karakter (Vianka) mampu membuat siswa lebih tertarik untuk mengetahui, memahami, dan mengingat materi keragaman budaya khususnya pada budaya lokal Banten.

Dari hasil pengamatan di atas bisa dikatakan bahwa peran guru dalam proses ngajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru dan siswa. Moh. Usman menyatakan bahwa proses belajar mengajar merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian kegiatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses belajar mengajar.<sup>6</sup>

Faktor- faktor yang membuat anak mendapatkan hasil yang belum maksimal adalah kurangnya rasa ketertarikan anak dalam belajaran, siswa yang mudah bosan, karna beberapa anak mempunyai daya tangkap yang kurang dan guru terkadang hanya memberikan gambar cetak tidak menggunakan media, seperti memberikan video tentang materi yang di sampaikan saat pembelajaran, dengan hanya menggunakan gambar yang di cetak atau di beli anak menjadi bosan dan kurang tertarik dalam belajar.

---

<sup>6</sup> Nurhaidah, M.Insya Musa, "Pengembangan Kompetensi Guru Terhadap Pelaksanaan Tugas Dalam Mewujudkan Tenaga Guru Yang Profesional," *Jurnal Pesona Dasar*, Vol 2, No. 4 (April 2016), 20.

Dari berbagai permasalahan yang muncul di kelas IV Mi Annur Babelan II membutuhkan solusi yang efektif dan efisien. Karna bertujuan agar kegiatan belajar di kelas dapat berjalan dengan baik. Hal itu tentu berdampak pada hasil belajar siswa. Solusi untuk pemecahan masalah adalah dengan menggunakan media belajar secara optimal. Dan penangaan dengan media yang mampu membantu anak menjadi lebih baik dalam hal belajar.

Pentingnya penggunaan media saat menyampaikan materi seiring dengan perkembangan kognitif siswa. Penggunaan media yang konkret akan lebih mudah siswa dalam menangkap dan memahami materi yang disampaikan. Pada media vianka ini siswa lebih bisa melihat langsung apa yang disampaikan oleh guru dan akan menarik minat belajar siswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Mega Suriyani dalam penelitiannya yang berjudul bahwa dengan menggunakan video animasi mampu menarik perhatian siswa dan mampu meningkatkan hasil hasil belajar.<sup>7</sup>

Penggunaan media video animasi karakter ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan siswa lebih

---

<sup>7</sup> Mega Indara Suryani, Skripsi: “Pengembangan Media Video Animasi Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pada Tema 7 Subtema 1 kelas 4 SD Inpres Nanganae tahun pelajaran 2020/2021”. (Mataram: UMM, 2021)

tertarik Ketika mendapatkan media belajar yang unik dan mudah dimengerti. Untuk itu perlu dikembangkannya video animasi karakter (vianka) sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya lokal Banten.

### **B. Identifikasi Masalah**

1. Hasil belajar siswa yang belum maksimal terlihat pada pelajaran.
2. Penggunaan media yang belum optimal untuk penyampaian materi pelajaran pada siswa
3. Kegiatan pembelajaran masih terpusat pada guru

### **C. Batasan Masalah**

1. Mengembangkan media Video animasi karakter (VIANKA)
2. Keragaman budaya local

### **D. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan permasalahan diatas maka dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media video animasi karakter materi keragaman budaya lokal khususnya budaya lokal Banten di Mi Annur Babelan II?

2. Bagaimana keefektifan media video animasi karakter materi keragaman budaya khususnya budaya lokal Banten terhadap peningkatan hasil belajar siswa dikelas IV Mi Annur Babelan II?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

1. Mendeskripsikan prosedur pengembangan media video animasi karakter materi indahny keragaman budaya negriku khususnya budaya lokal Banten
2. Menguji keefektifan media video animasi karakter materi indahny keragaman budaya negriku khususnya budaya lokal Banten terhadap peningkatan hasil belajar siswa

#### **F. Spesifikasi Produk Yang di Gunakan**

Pengembangan produk yang akan di hasilkan berupa media pembelajaran video animasi karakter (Vianka) pada materi indahny keragaman budaya negeriku budaya lokal. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah:

1. Video animasi berkarakter budaya lokal
2. Pembuatan media video animasi menggunakan aplikasi *Xara Designer, Kinemaster.*
3. *Xara designer*, adalah aplikasi desain grafis yang berfungsi

untuk membuat *gambar* dari karakter tersebut. Untuk mengedit video menggunakan aplikasi *Kinemaster*, yang berfungsi untuk menggerakkan gambar, dan mengisi suara animasi karakter tersebut sehingga menjadi sebuah media berbentuk video.

4. latar musik (Backsound), kurang menarik tanpa adanya latar musik. Latar musik mampu membuat video lebih menarik, dan membantu untuk menciptakan suasana yang menyenangkan atau mencekam seperti suara petir.
5. Voice record, penambahan suara dalam sebuah video penting yang akan membantu menghidupkan karakter tersebut Ketika sedang berbicara sesuai dengan peranan yang di buat dalam karakter dalam video.

### **G. Asumsi keterbatasan Pengembangan**

Asumsi merupakan pendapat peneliti terhadap kebenaran dalam penelitiannya. Untuk itu asumsi peneliti dalam keterbatasan dalam membuat media video animasi karakter adalah peneliti bukanlah ahli (*Information AND Technology*) IT, terkendala dalam waktu. Sehingga tingkat kesempurnaan dari media peneliti masih kurang maksimal.

## **H. Sistematika Pembahasan**

Penyusunan skripsi ini peneliti mengikuti penulisan sesuai aturan yang berlaku, maka secara sistematis peneliti membagi beberapa SUB BAB, yaitu sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Spesifikasi Produk yang di Gunakan, Asumsi Keterbatasan pengembangan, Sistematika Pembahasan. BAB II Kajian Teori terdiri dari Hasil Belajar Pembelajaran IPS di SD/MI, Media Video Animai Karakter (VIANKA), Budaya Lokal Banten, Penelitian Terdahulu, Kerangka Pemikiran. BAB III Metodologi penelitian yang terdiri dari Tempat dan Waktu Penelitian. Jenis Penelitian, Subjek Penelitian, Model Penelitian dan Tahap pengembangan, Teknik Pengumpulan Data, Instrumen Penelitian, Teknik Analisis Data. BAB IV Hasil Penelitian dan pembahasan BAB V Penutup yang terdiri dari Simpulan dan Saran