

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sebuah kebutuhan yang mutlak bagi sebuah negara, karena hal ini menyangkut masa depan suatu negara. Kemajuan negara terletak pada kualitas manusianya, dan peningkatan kualitas manusianya dapat dibina melalui pendidikan. Oleh karena itu pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting yang mendukung kemajuan suatu negara. Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 menjelaskan: “pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Menurut Mudyahardjo (2014:6), “pendidikan adalah pengajaran yang diselenggarakan di sekolah sebagai lembaga pendidikan formal”. Dikatakan formal karena di sekolah terlaksana serangkaian kegiatan terencana dan terorganisasi, termasuk kegiatan dalam rangka proses belajar mengajar di dalam kelas yang merupakan kegiatan yang paling pokok yang terlaksana di sekolah.

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa serta menjadikan manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan

bertanggung jawab. Di dunia pendidikan memiliki beberapa jenis pelajaran yang diberikan kepada siswa salah satunya adalah pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). IPS merupakan bidang studi yang mengkaji tentang manusia dan dunia sekelilingnya. Kajian dalam IPS ini sangat diperlukan siswa untuk menghadapi masalah sosial dalam kehidupannya, baik dari segi kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Menurut Winataputra (2011:11), “IPS dalam pendidikan merupakan suatu konsep yang mengembangkan pengetahuan, sikap, keterampilan sosial dalam rangka membentuk dan mengembangkan pribadi warga negara yang baik. IPS juga telah menjadi bagian dari wacana kurikulum dan system pendidikan di Indonesia”. Sedangkan menurut Gunawan (2016:51), “IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial”.

Menurut Susanto (2013:143), “tujuan IPS adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat”. Sedangkan fungsi dari mata pelajaran IPS adalah untuk memberikan informasi kepada peserta didik tentang segala sesuatu yang menyangkut kehidupan manusia dalam lingkungannya. Maka dari itu peran IPS sangat penting dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik.

Mata pelajaran IPS sering dianggap sebagai bidang studi yang menuntut siswa untuk menghafal, sehingga kurangnya minat dan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran IPS. Untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa

dalam pembelajaran IPS diperlukan media pembelajaran yang menarik dan mudah untuk dipahami serta dipelajari oleh siswa. Karena media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Menurut Ibrahim (dalam Alfiani, 2018:6), “media pembelajaran adalah segala unsur yang digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran) sehingga dapat memicu perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang mencapai tujuan belajar.” Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan minat bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya untuk membantu guru memberikan bahan ajar kepada siswa. Karena dengan adanya media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam menyampaikan informasi mengenai pembelajaran yang akan dipelajari dan membuat siswa memahami mengenai informasi yang disampaikan oleh guru. Media yang sesuai dengan materi pembelajaran akan membuat siswa tertarik memperhatikan pendidik dalam menyampaikan materi ajar. Pendidik juga harus mempertimbangkan untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa, karena hal itulah yang menjadi kunci untuk menciptakan suasana kelas yang positif dan efektif.

Seorang pendidik diharapkan dapat memiliki keahlian khusus dalam membuat media pembelajaran yang menarik agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif. Media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat ini juga sudah

banyak sekali dan dapat kita manfaatkan sebagai proses pembelajaran. Aplikasi-aplikasi yang berbasis pembelajaran juga dapat kita pelajari sebagai media yang nantinya dapat kita pilih untuk proses pembelajaran yang kita gunakan sesuai dengan keadaan dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan selama kegiatan kampus mengajar angkatan dua pada tanggal 2 Agustus sampai dengan tanggal 18 Desember 2021 yang bertempat di SD Negeri 05 Bandar Buat pada kelas V, Kecamatan Lubuk Kilangan, Kota Padang, bahwasanya : (1) Belum adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS. (2) Guru cenderung hanya memanfaatkan media yang ada pada buku cetak dan lembar kerja siswa (LKS). (3) Media gambar yang ada pada buku cetak dan LKS hanya berukuran kecil dan kurang spesifik. (4) Materi IPS yang ada pada buku cenderung sedikit dan kurang lengkap. (5) Belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlunya upaya untuk pengembangan media pembelajaran, salah satu solusi media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media berbasis teknologi informasi yaitu dengan menggunakan aplikasi *powtoon* khususnya pada pembelajaran IPS.

Menurut Ilahi dan Desyandri (dalam Apriliani, 2021:131), "*powtoon* merupakan sebuah aplikasi atau perangkat lunak (*software*) yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, karena memiliki fitur animasi, yaitu animasi tulisan tangan dan animasi kartun serta *powtoon* memiliki efek transisi dan pengaturan timeline. Sedangkan menurut Graham (dalam Sidqi, 2021:3),

“*powtoon* adalah *software online* yang *inovatif* dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum”.

Melalui media *powtoon* diharapkan dapat memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran yang terlihat menarik dan kreatif. Selain dapat memudahkan pendidik dalam hal ini yaitu guru, *powtoon* juga diharapkan dapat membuat siswa lebih semangat dalam menyimak materi yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran *powtoon* ini memiliki kelebihan yaitu banyaknya fitur animasi yang bermacam-macam serta efek yang membuat presentasi atau video pembelajaran terlihat menarik. Selain itu, *time line* yang terdapat dalam *powtoon* juga dapat digunakan dengan mudah dibandingkan aplikasi-aplikasi lain yang sejenis dengannya. Untuk itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran IPS dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Untuk Kelas V Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran IPS.
2. Guru cenderung hanya memanfaatkan media yang ada pada buku cetak dan LKS.
- 3.

4. Media gambar yang ada pada buku cetak dan LKS hanya berukuran kecil dan kurang spesifik.
5. Materi IPS yang ada pada buku cenderung sedikit dan kurang lengkap.
6. Belum tersedianya media pembelajaran IPS berbasis teknologi informasi.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran IPS menggunakan *powtoon* untuk kelas V SD pada KD. 3.2. “Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia” yang valid dan praktis.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *powtoon* untuk kelas V sekolah dasar memenuhi kriteria valid?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *powtoon* untuk kelas V sekolah dasar memenuhi kriteria praktis?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *powtoon* untuk kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk menghasilkan media pembelajaran IPS dengan menggunakan aplikasi *powtoon* untuk kelas V sekolah dasar yang memenuhi kriteria praktis.

## **F. Manfaat Pengembangan**

Melalui penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis, praktis dan akademik kepada peneliti maupun objek penelitian sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk perbaikan ke arah yang lebih baik di masa akan datang. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi pembaca khususnya berkaitan dengan permasalahan dalam penelitian ini.

### **2. Manfaat praktis**

#### **a. Bagi Guru**

Penelitian ini bermanfaat sebagai media pembelajaran bagi guru dalam menyampaikan informasi mengenai materi pembelajaran. Sebagai sumber ide dan referensi dalam pengembangan sumber belajar dan bahan ajar yang telah dikembangkan.

#### **b. Bagi Sekolah**

Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar serta sebagai media pembelajaran dan bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu pendidikan.

#### **c. Bagi Siswa**

Penelitian ini bermanfaat untuk membantu siswa untuk lebih memahami materi pelajaran dan sebagai panduan belajar khususnya pada pembelajaran IPS sehingga siswa termotivasi dan lebih semangat lagi untuk belajar.

#### **d. Bagi Peneliti Lain**

Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan wawasan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran dan sebagai acuan dalam penelitian.

### 3. Manfaat Akademis

Untuk menambah wawasan peneliti dalam mempersiapkan perangkat pembelajaran dikemudian hari dan sebagai landasan untuk UNIVERSITAS BUNG HATTA berikutnya serta sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Pendidikan S1 bagi peneliti.

### G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran IPS menggunakan *powtoon* untuk kelas V sekolah dasar dengan spesifikasi produk ini sebagai berikut :

1. Produk atau perangkat pembelajaran yang dihasilkan adalah berupa media pembelajaran IPS menggunakan aplikasi *powtoon* untuk kelas V SD. Pada aplikasi *powtoon* terdapat fitur-fitur yang menarik dan sudah disediakan seperti latar belakang (*background*), adegan (*scenes*), karakter (*characters*), atribut (*props*), bentuk (*shapes*), gambar (*images*), video (*videos*), sound (*suara*).
2. Media pembelajaran yang dikembangkan memuat materi yang terdapat dalam KD 3.2. “Menganalisis bentuk-bentuk interaksi manusia dengan lingkungan dan pengaruhnya terhadap pembangunan sosial, budaya dan ekonomi masyarakat Indonesia”. Terdiri dari 4 media pembelajaran dengan durasi 3 menit.
3. Media pembelajaran diperuntukan bagi siswa kelas V SD sebagai sumber belajar, panduan belajar serta menambah pengetahuan dan wawasan.
4. Desain media pembelajaran ini menggunakan video dengan desain semenarik mungkin dengan adanya tulisan dan gambar agar siswa lebih fokus, tertarik dan lebih memahami materi pembelajaran.