

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan 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 diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan adalah usaha sadar untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan diluar sekolah dan berlangsung seumur hidup.

Menurut Hamalik (2012:79), pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan bermasyarakat. Pendidikan bertujuan untuk menyediakan lingkungan yang memungkinkan siswa didik untuk mengembangkan potensi, bakat dan kemampuannya secara optimal, sehingga mereka mampu mewujudkan dirinya dan berfungsi sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan pribadinya maupun kebutuhan masyarakat. Untuk itu dibutuhkan suatu pembelajaran yang menyenangkan dan membuat peserta didik ikut andil dalam pembelajaran, yaitu IPS.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) membahas hubungan antara manusia dengan lingkungannya, dimana peserta didik tumbuh dan berkembang sebagai bagian dari masyarakat dan dihadapkan pada berbagai permasalahan yang ada dan terjadi di lingkungan sekitarnya. Supardi (2011:182), mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan kajian integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora. 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”.

Pembelajaran IPS didesain secara terpadu agar pembelajaran IPS lebih bermakna dan kontekstual. IPS juga menelaah masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, serta tuntutan dunia global. Pendapat tersebut memperjelas bahwa kajian IPS tidak hanya terfokus pada konsep-konsep ilmu-ilmu sosial saja melainkan juga fenomena-fenomena sosial yang terjadi di masyarakat.

Menurut Susanto (2014:145), “tujuan pembelajaran IPS adalah untuk mengembangkan potensi siswa agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat dan memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun

yang menimpa masyarakat”. Upaya yang tepat untuk mencapai tujuan IPS adalah guru memiliki keterampilan dan melaksanakan metode atau model pembelajaran yang tepat, guru harus mengetahui prinsip-prinsip dasar suatu disiplin ilmu agar guru tersebut mampu mengajarkan dan menyampaikan maksud dan tujuan pembelajaran tersebut dan harus mengetahui kondisi lapangan.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru kelas V.A, Ibu Yuli Marni. S.Pd. dan guru V.B, Ibu Ramlis, S.Pd. pada tanggal 7-8 Januari 2022 diketahui bahwa pelaksanaan pembelajaran yang masih kurang variatif, penggunaan media yang cenderung belum sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materinya, dan diketahui juga bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS belum mencapai Ketuntasan Belajar Mengajar (KBM), metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional. Berikut penilaian harian tema 5 pada pembelajaran IPS sebagai berikut:

**Tabel 1: Penilaian Harian IPS Tema 5 pada Siswa Kelas V.A dan Kelas V.B**

| Kelas | Jumlah Siswa | Tuntas $\geq 75$ |            | Belum Tuntas $< 75$ |            |
|-------|--------------|------------------|------------|---------------------|------------|
|       |              | Jumlah           | Persentase | Jumlah              | Persentase |
| V A   | 17 Siswa     | 7 Siswa          | 41 %       | 10 Siswa            | 58 %       |
| V B   | 13 Siswa     | 5 Siswa          | 38 %       | 8 Siswa             | 61 %       |

*Sumber: Guru Kelas V SD Negeri 15 Ampalu*

Hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan secara keseluruhan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor yang disebabkan oleh pengalaman

dan bukan hanya salah satu aspek potensi saja. Menurut Susanto (2014:5), “hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor atau nilai yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu”.

Untuk mencapai ketuntasan belajar minimum guru dapat menggunakan berbagai model, metode atau strategi pembelajaran yang inovatif dan kreatif, serta variatif. Salah satunya yang dapat digunakan guru dalam pembelajaran yaitu metode *discovery learning*. Menurut Hanafiah (2012:77), *Discovery learning* adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan perilaku. Untuk itu, media pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, guru juga dapat menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi salah satunya media *powtoon*.

Media pembelajaran *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berbasis audio dan visual. Menurut Mafita Sari & Suci Rohayati (2017:1), “*Powtoon* merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena

disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariasi”.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti tentang pembelajaran IPS kelas V menggunakan media *powtoon* dengan judul “Pengaruh Metode *Discovery learning* Berbantu Media *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Negeri 15 Ampalu Pariaman”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran yang masih kurang variasi.
2. Penggunaan media yang cenderung belum sesuai dengan karakteristik siswa dan karakteristik materinya.
3. Hasil siswa pada mata pelajaran IPS belum mencapai Ketuntasan Belajar Mengajar (KBM).
4. Metode pembelajaran yang digunakan masih secara konvensional.

## **C. Pembatasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan serta kemampuan peneliti yang terbatas, maka penelitian ini dibatasi pada pengaruh metode *discovery*

*learning* berbantu media *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 15 Ampalu, Kota Pariaman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh metode *discovery learning* berbantu media *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 15 Ampalu Pariaman?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode *discovery learning* berbantu media *powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD Negeri 15 Ampalu Pariaman.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat, teoritik dan praktik dan manfaat akademik sebagai berikut:

##### 1. Manfaat Praktik

a. Bagi Siswa, penelitian ini bermanfaat untuk:

- 1) Meningkatkan proses dan hasil belajar
- 2) Menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran
- 3) Memberikan rasa percaya diri pada siswa
- 4) Sebagai bahan intropeksi diri untuk meningkatkan kemampuan belajar secara optimal

b. Bagi Guru, penelitian ini bermanfaat untuk:

- 1) Merupakan alat untuk mengembangkan diri sebagai guru yang professional
- 2) Sebagai bahan masukan guru dalam merancang system pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan
- 3) Sebagai sumber informasi bagi guru tentang efektivitas penggunaan media *powtoon*

## 2. Manfaat Teoritik

Penelitian ini bermanfaat untuk:

Memberikan pengetahuan, pengalaman, dan juga referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terhadap faktor-faktor penyebab timbulnya masalah belajar yang telah teridentifikasi dan menemukan cara menanggulangi masalah tersebut terutama dalam pembelajaran IPS melalui media *powtoon*.

## 3. Manfaat Akademik

Dari segi akademis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman tentang media *powtoon*, pada saat menerapkan media *powtoon*, peneliti bisa membandingkannya dengan media lain dan menerapkannya di Sekolah Dasar serta sebagai salah satu syarat bagi peneliti untuk meraih gelar sarjana.