

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang masalah

Pembelajaran IPS bukan sebatas pada upaya mentransfer sejumlah konsep yang bersifat hafalan belaka kepada siswa, melainkan terletak pada upaya agar siswa mampu memahami apa yang telah dipelajarinya dan menjadi warga negara yang memiliki pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan yang memadai untuk berperan serta dalam kehidupan bermasyarakat, serta bekal bagi dirinya untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran IPS yang ideal pada tingkat pendidikan dasar (SD) hendaknya lebih menekankan pada unsur-unsur pendidikan dan pembekalan pemahaman, nilai, moral dan keterampilan-keterampilan sosial pada anak.

Apabila kita memperhatikan pembelajaran yang terjadi di sekolah masih diwarnai oleh penekanan pada aspek pengetahuan dan masih sedikit yang mengacu pada pelibatan siswa dalam proses belajar itu sendiri. Kondisi ini didukung oleh kenyataan bahwa pendekatan ekspositorik sangat menguasai seluruh proses belajar mengajar, sebagian besar guru hanya mentransfer ilmu pengetahuan belaka kepada siswa tanpa berusaha untuk mengkaitkannya dengan lingkungan siswa dan pengetahuan yang telah dimiliki siswa, yang berasal dari lingkungan dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang akan dipelajari siswa di sekolah. Suasana pembelajaran yang diharapkan adalah menjadikan siswa sebagai subjek belajar (*student centered*) yang berupaya menggali sendiri, memecahkan sendiri masalah-masalah dari suatu konsep yang dipelajari, sedangkan guru lebih banyak bertindak sebagai motivator dan fasilitator. Menurut Young (Geteng, 2011:39) bahwa dapat didefinisikan peran guru yaitu Sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, dan evaluator. Sehingga pembelajaran tidak lagi dipandang sebagai pemindahan pengetahuan (*transfer knowledge*) dari benak guru ke siswa yang berupa informasi hafalan tentang data atau fakta, namun siswa lebih di dorong agar mampu membangun pengetahuan dan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna (*meaningfull*).

Berdasarkan observasi yang di laksanakan di SDN 2 Kabila pada kelas V bahwa pelaksanaan pembelajaran IPS masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Kondisi tersebut tentu membuat pembelajaran sepenuhnya hanya dikuasai oleh guru, siswa hanya diam, duduk, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh guru, sehingga siswa belum belajar sampai tingkat pemahaman, sehingga baru mampu menghafal materi yang disampaikan guru dan belum dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka pelajari untuk mengatasi masalah–masalah kehidupan sehari-hari. Permasalahan lain yang ada di lapangan yaitu kurangnya keahlian guru dalam merancang media pembelajaran khususnya media audio visual, dengan alasan akan banyak memeras waktu dan tenaga dalam proses mendapatkan keahlian dalam merancang media pembelajaran khususnya media audio visual, Dan masih banyaknya materi yang harus disampaikan kepada siswa, sehingga guru hanya menggunakan media jadi yaitu media gambar.

Dampak yang terjadi dalam proses pembelajaran yaitu walaupun siswa bersikap tenang dan tetap fokus pada penjelasan guru, tetapi saja materi tidak dapat dipahami secara maksimal karena penyampaiannya kurang menarik dan membosankan.

Dampak dan pengaruh yang paling menonjol yaitu dapat terlihat dari rendahnya capaian hasil belajar siswa terutama pada mata pelajaran yang banyak menyita konsentrasi seperti mata pelajaran IPS. Berdasarkan data yang di peroleh, Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Untuk mata pelajaran IPS yaitu 75. Pada semester ganjil tahun ajaran 2016/2017 Yaitu dari siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa hanya sekitar 5 (25%) siswa yang mampu mencapai nilai KKM 75 ke atas pada ujian akhir sekolah (UAS) sedangkan yang memperoleh nilai 75 ke bawah berjumlah 16 (75%) orang siswa.

Dengan permasalahan yang terjadi, Maka salah satu cara yang dapat dilakukan guru yaitu dengan menerapkan media pembelajaran yang sesuai, Sehingga siswa dapat memahami materi pada pelajaran IPS. Media yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dengan menggunakan media *video animasi* 2D dalam pembelajaran. Dengan media *video animasi* 2D siswa dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, selama

pembelajaran berlangsung dengan media *video animasi* 2D siswa dapat mengingat kembali dengan mudah berbagai pengetahuan dan keterampilan yang telah di pelajari. Karena Media *video animasi* 2D memiliki kemampuan memanipulasi waktu dan ruang, sehingga apabila siswa kurang memahami materi dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa. Selain itu karena usia siswa sekolah dasar ada pada tahapan operasional konkret maka media *video animasi* 2D membantu siswa memberikan gambaran nyata tentang suatu masalah.

Berdasarkan kondisi tersebut, maka peneliti tergerak untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media *Video Animasi 2D* Pada pembelelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec. Kabila Kab. Bone Bolango”.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah di uraikan, dapat dikemukakan bahwa :

1. Pembelajaran masih terpusat pada guru (*teacher centered*) belum berpusat pada siswa.
2. Pemahaman belajar siswa dalam mata pelajaran IPS kurang .
3. kurangnya keahlian guru dalam merancang media pembelajaran khususnya media audio visual, terutama *video animasi 2D*. Sehingga menyebabkan pelajaran IPS menjadi kurang menarik dan membosankan.

1.3 Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah dapat di ambil batasan masalahya yaitu Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Menggunakan Media *Video Animasi 2D* Pada pembelelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec. Kabila Kab. Bone Bolango

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah maka penulis menitik beratkan permasalahan pada “apakah dengan menggunakan *media video animasi 2D* pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab.Bone Bolango Pemahaman belajar siswa akan Meningkatkan” ?

1.5 Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi solusi atau alternatif untuk meningkatkan Pemahaman belajar siswa pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab.Bone Bolango adalah menggunakan *media video animasi 2D*, Karena dengan menggunakan video animasi 2D siswa dapat memperoleh persepsi dan pemahaman yang sama dan benar, disebabkan *Media video animasi 2D* memiliki kemampuan memanipulasi waktu dan ruang, sehingga apabila siswa kurang memahami materi dapat diputar ulang sesuai kebutuhan siswa.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilakukannya penelitian ini adalah meningkatkan Pemahaman belajar siswa Pada pembelajaran IPS di kelas V SDN 2 Kabila Kec.Kabila Kab. Bone Bolango menggunakan *media video animasi 2D*.

1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan memeberikan manfaat terhadap perbaikan kualitas pendidikan dan pembelajaran, di antaranya :

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran yang efektif, terutama *media video animasi 2 D* diterapkan dalam proses pembelajaran IPS di SD.

2. Manfaat praktis

a. Guru

Dengan terselesaikannya karya tulis ini, kemampuan dan profesionalisme dalam mengembang tugas sebagai tenaga pengajar akan terasa dengan baik terutama dalam usaha meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS menggunakan media *video animasi 2D*.

b. Siswa

Memudahkan siswa untuk menyerap dan memahami konsep yang diberikan pada pembelajaran IPS. Hal ini di karenakan oleh penggunaan media *video animasi 2D* yang dalam pelaksanaanya informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, dapat menyerap lebih banyak informasi tersebut.

c. Sekolah

Dapat dijadikan bahan masukan untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang di temukan dalam proses pembelajaran serta untuk menentukan kebijakan-kebijakan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada di sekolah.

d. Perpustakaan Sekolah

Dapat menambah referensi perpustakaan sekolah sehingga dapat digunakan sebagai dasar penelitian selanjutnya.