

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana penting dalam aspek kehidupan manusia yang menjadi komponen utama dalam pengembangan kualitas sumber daya manusia. Sesuai dengan manifestasi tujuan pendidikan, diharapkan mampu melahirkan sumber daya manusia yang berkualitas baik dari aspek *spiritual*, *skill*, dan *intelegensi* serta karakter generasi yang berbudi luhur<sup>2</sup>. Sebagaimana dijelaskan dalam buku pengantar ilmu pendidikan, Ki Hajar Dewantara mengutarakan bahwa pendidikan pada umumnya usaha dalam memajukan tumbuhnya budi pekerti, pikiran dan tubuh anak.

Sebagaimana pengertian pendidikan yang termaktub dalam Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional dijelaskan sebagai berikut.

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan, masyarakat bangsa dan Negara”<sup>3</sup>.

Belajar merupakan sebuah proses perubahan aktivitas serta reaksi yang berkaitan dengan lingkungan. Perubahan tersebut mempengaruhi lingkup pengetahuan, tingkah laku dan ketrampilan. Belajar merupakan kegiatan yang

---

<sup>2</sup> Hamid Darmadi, Sulha, Ahmad Jamalong, *Pengantar Pendidikan Suatu Konsep Dasar, Teori, Strategi, Dan Implementasi*, (Bandung: Alfabeta, 2018), H. 1-2

<sup>3</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Pendidikan Nasional

berpengaruh pada tingkah laku individu (*behavioral changes*) baik actual maupun potensial. Kemampuan baru yang diperoleh selama proses belajar membutuhkan waktu yang lama. Sehingga, seseorang akan belajar dengan baik maka membutuhkan proses pembelajaran<sup>4</sup>.

Makna pembelajaran ialah suatu usaha sadar pendidik kepada peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan minat dan kebutuhannya. Hal ini berarti, pembelajaran merupakan usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar supaya terjadi proses belajar pada masing-masing individu peserta didik. Dengan demikian, belajar dan pembelajaran merupakan bentuk kegiatan yang selalu berkaitan. Pembelajaran disebut sebagai suatu sistem yang memuat komponen yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi tujuan, materi, metode, media serta evaluasi. Penggunaan media merupakan salah satu faktor penting yang mendukung proses pembelajaran berjalan dengan baik dan efisien.

Dalam pembelajaran IPS, praktik pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional yang dianggap praktis tanpa membutuhkan media bantu. Pada proses pembelajaran ini, guru memegang peranan utama dalam menentukan isi serta urutan langkah pembelajaran. Metode konvensional atau metode ceramah penggunaannya dianggap efisien dalam mencapai target yang sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) pada kurikulum. Sehingga guru akan menjadi pasif dan

---

<sup>4</sup> Esti Ismawati, Faraz Umaya, *Belajar Bahasa di Kelas Awal*, (Yogyakarta: Ombak, 2017), h.1.

kurang inovatif dan minimnya kreatifitas dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif bagi proses pembelajaran peserta didik<sup>5</sup>.

Seiring dengan peristiwa pandemi *Covid-19* yang melanda seluruh belahan dunia yang menyebabkan terhambatnya kegiatan perekonomian maupun pendidikan. Sebagai salah satu Negara yang terinfeksi virus *covid-19*, ternyata membawa pengaruh terhadap seluruh bidang, salah satunya bidang pendidikan. Akibatnya pelaksanaan proses pembelajaran berubah dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis *virtual* atau daring sesuai dengan Surat Edaran No. 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan *Corona Virus Disease (Covid-19)* pada satuan pendidikan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi dilakukan secara jarak jauh melalui jejaring *online* yang bertujuan untuk memutus mata rantai penyebaran virus *covid-19*. Dengan adanya kebijakan dari pemerintah, tentu berpengaruh besar terhadap proses perkembangan pendidikan yang ada di Indonesia khususnya pada proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara daring atau *virtual*<sup>6</sup>.

Pembelajaran daring merupakan sebuah sistem pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media tertentu secara jarak jauh yang tujuannya memberikan fasilitas pembelajaran yang berkualitas dalam jaringan yang bersifat secara terbuka serta mampu menjangkau ruang yang lebih banyak dan memiliki cakupan yang luas.

---

<sup>5</sup> Sapriya, *Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran*, (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2011) h.48

<sup>6</sup> Purwanto, dkk. *Studi Eksploratif Dampak Pandemic covid-19 terhadap akses pembelajaran online di sekolah dasar*, *Journal of Education, Psychology and Counseling*. Vol. 2 No. 1 h.1

Pembelajaran daring ini merupakan salah satu solusi kegiatan belajar mengajar yang memanfaatkan koneksi internet tanpa melibatkan kontak fisik antara guru dan peserta didik. Keberlangsungan pembelajaran daring membutuhkan beberapa media bantu guna menunjang proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dipengaruhi oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kini bertumpu pada sistem komunikasi dan informasi melalui internet. Pada pembelajaran daring, media pembelajaran yang relevan yakni yang mudah diakses oleh peserta didik. Kondisi ini akan mengakibatkan adanya *culture shock*, karena perubahan ini membuat semua orang *melek* teknologi.

Di masa pembelajaran daring, guru diharapkan mampu memanfaatkan segala bentuk media yang diaplikasikan dalam proses pembelajaran secara efisien dan tepat guna sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) supaya memudahkan siswa memahami materi yang diajarkan pada saat pembelajaran berlangsung. Perkembangan IPTEK yang pesat mempermudah guru dalam proses pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif melalui pemanfaatan teknologi yang ada. Proses pembelajaran di sekolah menggunakan bahan ajar yang disusun secara sistematis berdasarkan panduan serta Kompetensi Dasar (KD) yang berdasarkan silabus. Pemanfaatan bahan ajar berperan penting dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung di kelas.<sup>7</sup>

Seiring dengan perkembangan teknologi, bahan ajar tidak selalu tercetak seperti buku, modul atau bahan ajar lainnya. Namun, bahan ajar telah berkembang menjadi

---

<sup>7</sup> Oktavia Ika Handarini dan Siti Sri Wulandari, *Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid-19*, Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP) Vol. 8, No.3, 2020,h.2

lebih efektif untuk diakses penggunaannya yang berbentuk *softfile* seperti penunjang pembelajaran elektronik (*e-modul/e-book/e-booklet*), artikel, jurnal, infografis, video (*powtoon*), dsb<sup>8</sup>.

Salah satu materi yang dipelajari oleh siswa SMP kelas VII adalah persebaran flora dan fauna di Indonesia. Pengetahuan konseptual, faktual dan prosedural termasuk dalam cangkupan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia<sup>9</sup>. Pengetahuan faktual misalnya pengelompokan persebaran flora dan fauna di Indonesia, pengetahuan konseptual misalnya mengidentifikasi persebaran flora dan fauna di Indonesia, dan dalam pengetahuan prosedural misalnya pada penerapan proses praktek memahami materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan melihat fenomena persebaran flora dan fauna tersebut.

Pada proses pembelajaran yang dilakukan pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia mempelajari persebaran flora dan fauna di Indonesia, perbedaan persebaran flora dan fauna di Indonesia, dan pengelompokan persebaran flora dan fauna di Indonesia. Persebaran flora dan fauna di Indonesia adalah salah satu materi yang memiliki keterkaitan dalam kehidupan. Konsep-konsep dalam persebaran flora dan fauna di Indonesia ini perlu untuk dikuasai agar peserta didik dapat tau dan mengerti pentingnya memahami persebaran flora dan fauna di Indonesia sehingga peserta didik dapat menerapkannya dalam kehidupan dengan baik.

---

<sup>8</sup> Edi Wibowo, *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*, Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018. Hal. 2

<sup>9</sup> D A Sari, E Ellizar dan M Azhar, "Development of problem-based learning module on electrolyte and nonelectrolyte solution to improve critical thinking ability" dalam *International Conference on Research and Learning of Physics*, (2019): 1-10

Berawal dari proses observasi yang dilakukan oleh peneliti pada kegiatan penelitian pada bulan November 2022, peneliti menemukan beberapa permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran yang dilakukan. Menurut hasil jawaban yang diperoleh peneliti dari proses wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial SMP menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia, guru menggunakan metode ceramah di dalam kelas, namun dalam hal tersebut guru sering mendapat kendala dengan adanya berbagai tingkah yang dilakukan oleh peserta didik sehingga dalam proses belajar mengajar yang dilakukan tidak dapat berjalan dengan baik, seperti peserta didik yang gaduh dan main sendiri dengan teman sebayanya dalam kelas dan bahkan jika di lihat lebih dalam lagi banyak juga dijumpai beberapa peserta didik yang tidur saat pembelajaran berlangsung. Mengenai adanya permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam mengemas materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

*Powtoon* merupakan perangkat video animasi berbasis online yang penggunaanya cukup mudah dan dapat di gunakan oleh guru maupun peserta didik dalam memudahkan pelajaran. Pengembangan media *powtoon* ini akan memudahkan peserta didik dalam mengakses materi yang diajarkan dengan pengemasan yang lebih interaktif sehingga membantu mengelaborasi pemahaman peserta didik yang berbeda-beda. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan dalam magang I dan II ditemukan bahan ajar yang berkonteks hanya menggunakan LKS dan buku paket. Untuk itu, penelitian ini mengembangkan bahan ajar video interaktif

berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia guna meningkatkan pemahaman belajar peserta didik. Pada penelitian ini, peneliti membuat media pembelajaran interaktif yang membantu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik yang dilengkapi dengan gambar-gambar flora dan fauna serta peta persebarannya di Indonesia.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran IPS video interaktif berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di SMP Darussalam Durenan Trenggalek kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022?
2. Bagaimana tingkat respon, kevalidan dan keefektifan media pembelajaran IPS video interaktif berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia di SMP Darussalam Durenan Trenggalek kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022?

## **C. Tujuan Penelitian Dan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka disusun tujuan masalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran IPS video interaktif berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia SMP Darussalam Durenan Trenggalek kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022.

2. Untuk mengetahui tingkat respon, kevalidan, dan keefektifan media pembelajaran IPS video interaktif berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia SMP Darussalam Durenan Trenggalek kelas VIII tahun pelajaran 2021/2022.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini menghasilkan sebuah pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia untuk meningkatkan pemahaman belajar peserta didik dengan spesifikasi produk sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti adalah media pembelajaran berupa video pembelajaran audio visual materi persebaran flora dan fauna di Indonesia yang dikembangkan berbasis aplikasi *powtoon*.
2. Media pembelajaran ini menghasilkan gambar bergerak (visual) dan suara (audio).
3. Media pembelajaran audio visual pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dapat diakses melalui *smartphone* maupun *computer*.
4. Media pembelajaran audio visual ini memuat penjelasan mengenai konsep persebaran flora dan fauna di Indonesia.
5. Produk yang dikembangkan oleh peneliti diharapkan dapat memudahkan peserta didik atau siswa dalam menerima materi pembelajaran persebaran flora dan fauna di Indonesia serta dapat digunakan sebagai alat bantu guru untuk melaksanakan proses pembelajaran didalam kelas.

#### **E. Kegunaan Penelitian**

1. Kegunaan teoritis.



- a. Diharapkan penelitian ini akan menjadi salah satu sumbangsih pada inovasi pengembangan media pembelajaran materi IPS khususnya dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
  - b. Diharapkan penelitian ini bisa digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran IPS video interaktif berbasis *powtoon* dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.
2. Kegunaan praktis.
- a. Bagi peneliti.

Penelitian ini diharapkan mampu dalam mengembangkan pengalaman peneliti di bidang pendidikan dan pembelajaran, yakni dalam pengelolaan dan pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dalam meningkatkan pemahaman belajar peserta didik.

- b. Bagi guru.

Penelitian ini diharapkan berguna sebagai sarana inovasi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik khususnya mata pelajaran IPS guna membantu meningkatkan pemahaman belajar peserta didik terhadap materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dengan memanfaatkan pengembangan media pembelajaran video interaktif berbasis *powtoon*.

- c. Bagi peserta didik.

Penelitian ini diharapkan mampu memotivasi peserta didik terhadap muatan-muatan materi yang terkandung dalam mata pelajaran IPS khususnya materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

d. Bagi institusi.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan hasil yang dapat digunakan sebagai daftar pustaka atau literatur pada saat ada penelitian lanjut yang linier dan relevan tentang pengembangan media pembelajaran dalam materi persebaran flora dan fauna di Indonesia pada pembelajaran IPS.

## **F. Asumsi Dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan**

1. Asumsi penelitian.

Pengembangan media pembelajaran ips video interaktif berbasis *powtoon* pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut:

- c. Media pembelajaran berbasis audio visual yang dikembangkan berisi materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
- d. Ahli materi memiliki pemahaman yang baik terhadap materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.
- e. Ahli media memiliki pemahaman yang baik terhadap media.
- f. Validasi dalam penelitian ini merupakan keadaan sebenarnya (nyata), tanpa rekayasa, dan paksaan atau pengaruh dari siapapun.

2. Batasan penelitian dan pengembangan.

- a. Peneliti hanya meneliti kualitas *powtoon* sebagai media pembelajaran pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia tanpa mengujicobakan pengaruhnya terhadap peserta didik.
- b. Materi persebaran flora dan fauna di Indonesia yang dibahas adalah materi SMP.
- c. Penelitian ini menggunakan metode penelitian 4D, model penelitian ini terdiri dari 4 tahapan, yaitu *define, design, develop, dan disseminate*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap ketiga yaitu *develop* dikarenakan keterbatasan waktu.

## G. Penegasan Istilah

### 1. Definisi konseptual

Untuk menghindari terjadinya perbedaan penafsiran terhadap beberapa istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberi penegasan istilah, sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang mengandung unsur suara dan juga memiliki unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, film dan sebagainya<sup>10</sup>.
- b. Powtoon adalah website/aplikasi yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik, latar, dan alat peraga<sup>11</sup>.

### 2. Definisi operasional

- a. Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang menyajikan tampilan visual dan mengandung unsur suara yang dikembangkan untuk memudahkan proses pembelajaran dimana materi inti pada persebaran flora dan fauna di Indonesia yang ditampilkan menggunakan warna, gambar, serta suara pada tiap topik dan sub topiknya.

---

<sup>10</sup> Hamdani. Strategi Belajar Mengajar, (Bandung, Pustaka Setia, 2011) hal 245

<sup>11</sup> Alexander Nanni, "Teaching English Through Theuse of Cloud-Based Animation Softaware," dalam Thailand TESOL International Conference Proceedings, Vol.2 No. 3, (2015), hal 2

- b. *Powtoon* adalah website/aplikasi yang digunakan sebagai alat untuk membantu membuat media pembelajaran berupa video pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia.

#### **H. Sistematika Penelitian**

Sistematika pada penelitian ini memuat isi yang menyajikan setiap tahapan supaya pembaca mudah dalam memahami isi dari penelitian yang disajikan.

Berikut merupakan sistematika pembahasan pada penelitian ini :

##### 1. Bagian Awal

Bab awal ini meliputi : lembar cover skripsi, lembar judul, lembar persetujuan pembimbing, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian tulisan, lembar motto, lembar persembahan, lembar prakata, daftar table, daftar gambar, daftar lampiran, daftar isi, abstrak 3 bahasa.

##### 2. Bagian Inti

###### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Pengembangan, Spesifikasi Produk Yang Diharapkan, Kegunaan Penelitian, Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan, Definisi Istilah, Sistematika Penelitian

###### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini meliputi : Deskripsi Teori, Penelitian Terdahulu, Kerangka berfikir

###### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini meliputi : jenis dan desain penelitian, prosedur pengembangan, prosedur penelitian, instrumen, dan teknik analisis data.

#### BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini meliputi : hasil penelitian dan pembahasan

#### BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini meliputi : Kesimpulan dan Saran

#### 3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini, berisikan lampiran-lampiran yang dimiliki oleh peneliti pada saat proses melakukan penelitian berlangsung. Lampiran tersebut bisa berupa hasil dokumentasi dari kegiatan, temuan-temuan lapangan dan bukti-bukti dari penelitian