

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Abdul Karim (2015:4) dalam bukunya Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah memfokuskan kajiannya kepada hubungan antar manusia dan proses membantu pengembangan kemampuan dalam hubungan tersebut. Pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dikembangkan melalui kajian ini ditujukan untuk mencapai keserasian dan keselarasan dalam kehidupan masyarakat. Pembelajaran IPS sudah lama dikembangkan dalam kurikulum di Indonesia, khususnya pada sekolah dasar, pembelajaran ini telah membawa beberapa hasil, walaupun belum seoptimal mungkin. Untuk materi pembelajaran IPS sendiri di ambil dari ilmu-ilmu sosial yang telah disesuaikan. Artinya, materi pembelajaran IPS disusun dari ilmu-ilmu sosial dengan memperhatikan kebutuhan materi pembelajaran menurut kelas di sekolah dasar, sehingga muatan materi tersusun secara sistematis. IPS sendiri merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SD yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan ilmu sosial yang memuat beberapa materi dan satu di antaranya yaitu geografi.

Proses pembelajaran pada kelas IV di SD Hang Tuah 10 Juanda dalam pembelajaran IPS Tema 5 Subtema 3 Pembelajaran 5 materi pembelajaran IPS Sikap Kepahlawanan Pangeran Diponegoro sudah cukup baik dalam proses pembelajaran. Hanya saja terdapat beberapa kekurangan dalam berjalannya proses pembelajaran, proses pembelajaran dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *google meet* dan guru menayangkan materi melalui *power point* untuk menjelaskan materi pembelajaran kepada siswa. Disitu terlihat siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal tersebut di buktikan dengan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa yang memahami materi pembelajaran IPS yang telah diajarkan oleh guru hanya beberapa siswa saja, hal tersebut menjadikan pembelajaran IPS di kelas IV kurang efisien. Kurang antusiasnya siswa dalam

proses pembelajaran dapat diduga dalam penggunaan media pembelajaran yang hanya berupa teks bergambar yang ditayangkan dalam *power point* untuk menjelaskan materi pembelajaran IPS sikap Kepahlawanan Pangeran Diponegoro. Dengan adanya hal tersebut sangat dibutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang proses pembelajaran IPS pada materi sikap Kepahlawanan Pangeran Diponegoro.

Media sendiri merupakan suatu kebutuhan guru, terutama dalam proses pembelajaran untuk menunjang pembentukan kepribadian, kreativitas guru dan siswa dalam memperoleh keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan, media berperan dalam mengembangkan individu dalam hal menjadi manusia yang mempunyai daya kreativitas yang tinggi, dan tidak hanya itu dengan adanya suatu media pembelajaran dapat membuat manusia berinovasi untuk mengembangkan pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan di Era Revolusi Industri 4.0 menjadi era baru yang menggunakan banyak teknologi virtual dan canggih. Oleh karena itu perlu di kembangkan media pembelajaran yang memenuhi tuntutan Revolusi Industri 4.0 dan kurikulum 2013.

Untuk menangani masalah pembelajaran IPS materi Sikap Kepahlawanan Pangeran Diponegoro tersebut, sangat dibutuhkan media pembelajaran yang kreatif, unik dan menarik perhatian siswa dalam suatu proses pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran *Film Stop Motion*, media pembelajaran *film stop motion* adalah suatu media yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas untuk mencapai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Karena dengan adanya media pembelajaran *film stop motion* tersebut akan menarik perhatian siswa dalam suatu proses pembelajaran sehingga terdapat timbal balik antara guru dan siswa dalam suatu proses pembelajaran sehingga dapat mencapai suatu keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran IPS khususnya materi Sikap Kepahlawanan Pangeran Diponegoro pada kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

Fairuzabadi, (2017:101) menyatakan *Film Stop Motion* merupakan teknik animasi yang memberikan efek suatu gambar

menjadi bergerak. Menurut Wright, animasi berasal dari kata kerja latin *animare* yang berarti membuat menjadi hidup atau mengisi dengan napas (Nugroho, 2016:16). Media *Film Stop Motion* menjadi pilihan media karena selain menampilkan gambar foto atau ilustrasi, juga menghasilkan efek suara. Konten media juga dapat didesain sesuai dengan kebutuhan siswa. Media ini bisa juga di kategorikan sebagai film animasi. Salah satu kelebihan dari media ini yaitu dapat menampilkan kembali masa lampau yang sangat bagus untuk menerangkan proses suatu kejadian (Kristanto, 2016:56).

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

1. Ruang Lingkup

Ruang lingkup adalah cakupan fenomena atau peristiwa yang diteliti. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah media pembelajaran *film stop motion* pada pembelajaran IPS tema 5, subtema 3, pembelajaran 5 di kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda. Penelitian ini menggunakan kelas IV sebagai subjek penelitian dengan materi pembelajaran IPS sikap Kepahlawanan Pangeran Diponegoro pada tema 5, subtema 3, Pembelajaran 5 pada tahun ajaran 2021/2022.

2. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah digunakan untuk mempermudah dalam mengamati hasil penelitian. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan keterlaksanaan dan kendala-kendala yang ada pada penggunaan media *Film Stop Motion* dalam pembelajaran IPS Tema 5, Subtema 3, Pembelajaran 5 materi sikap Kepahlawanan Pangeran Diponegoro. Penelitian ini difokuskan kepada siswa kelas IV SD Hang Tuah 10 Juanda.

C. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, ruang lingkup, dan batasan masalah yang telah di paparkan oleh peneliti, maka di tuliskan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimana keterlaksanaan media pembelajaran *film stop motion* dalam pembelajaran IPS?

2. Bagaimana kendala media pembelajaran *film stop motion* saat digunakan dalam pembelajaran IPS?

D. Asumsi

Asumsi adalah dasar dari sebuah penelitian yang pertanyaannya dapat diuji kebenarannya dalam melakukan percobaan penelitian ini. Maka dalam penelitian ini peneliti mengasumsikan penelitiannya sebagai berikut.

1. Pembelajaran pada kelas IV dilaksanakan secara daring dengan menggunakan *google meet*.
2. Siswa memiliki perangkat yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring dengan menggunakan *google meet*.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah hasil yang ingin dicapai dalam penelitian yang merujuk pada pertanyaan penelitian. Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah disampaikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini peneliti menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mendeskripsikan keterlaksanaan penggunaan media pembelajaran *film stop motion* dalam pembelajaran IPS.
2. Untuk mendeskripsikan kendala penggunaan media pembelajaran *film stop motion* dalam pembelajaran IPS.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Berikut pemaparannya:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengembangan dunia ilmu pendidikan terhadap perkembangan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran tema dengan memanfaatkan media *film stop motion*. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu dan wawasan bagi semua guru.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan akan bermanfaat kepada berbagai pihak:

- a. Bagi Kepala Sekolah, yaitu diharapkan dapat digunakan sebagai referensi pengetahuan bagi kepala sekolah terkait dengan media pembelajaran *film stop motion* dalam pembelajaran tema.
- b. Bagi Guru, yaitu hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif kepada guru untuk lebih imajinatif dalam memanfaatkan media pembelajaran yang diajarkan kepada siswa untuk bahan refleksi pembelajaran serta digunakan untuk memaksimalkan proses pembelajaran guna meningkatkan suatu proses belajar siswa kelas IV.
- c. Bagi Peneliti, yaitu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi gambaran dan dapat mengembangkan media pembelajaran *film stop motion*, sehingga hasil penelitian ini bisa menjadi bekal bagi peneliti untuk meningkatkan respon siswa terhadap media pembelajaran *film stop motion* dan mendukung dalam meyakinkan keputusan yang nantinya akan diambil dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

G. Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan agar terdapat persamaan persepsi dan penafsiran. Dengan demikian, peneliti perlu menjelaskan beberapa istilah dalam penelitian sebagai berikut.

1. Media pembelajaran sangat penting dalam menunjang keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, dikarenakan media sendiri merupakan suatu alat bantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang pikiran, perasaan dan perhatian siswa dalam suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan.
2. Media pembelajaran *film stop motion* merupakan suatu media yang dimanipulasi gerakan setiap objeknya dan dirangkai secara urut sehingga membentuk sebuah *film* bergambar yang bergerak.
3. Keterlaksanaan media pembelajaran adalah terlaksanannya penggunaan media pembelajaran pada seluruh bagian materi pembelajaran atau sebagai bagian dari materi proses pembelajaran dari kegiatan awal, kegiatan inti, hingga penutup.

4. Kendala media pembelajaran adalah suatu hambatan yang ada pada saat penggunaan media dalam berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
5. Pembelajaran IPS adalah suatu proses interaksi antara guru dengan siswa dimana siswa berperan aktif dalam mengkonstruksikan pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi IPS.