

BAB II

KERANGKA TEORI

A. Landasan Teori

1. Media pembelajaran

a. Pengertian media pembelajaran

Sebelum menelaah lebih jauh tentang penggunaan media pembelajaran, mari kita sepakati dahulu tentang arti media pembelajaran. Media yakni bentuk jamak dari kata medium. Medium bisa dartikan dengan perantara ataupun pengantar adanya komunikasi dari pengirim ke penerima.¹ Sementara itu di bahasa Arab, persamaan kata media yakni *wasa'il* atau *wasilah* yang artinya sarana atau jalan.²

Menurut Azhar Arsyad mengartikan lebih khusus, arti media pada pembelajaran mempunyai maksud sebagai alat-alat grafisnya, fotografisnya, ataupun elektronisnya yang fungsinyau untuk melakukan penangkapan, pemrosesan, dan penyusunan kembali informasir verbal ataupun virtual.³ Hal ini serupa dengan pandangan Naz dan Akbar dalam perspektif pembelajaran, media yakni pengantaran berbagai macam informasi dari pendidik ke peserta didik yang tujuannya agar tercapai pembelajaran yang seefektif mungkin.⁴

Sedangkan media pembelajaran yang disimpulkan oleh Kustandi & Sutjipto adalah alat yang membantu pada kegiatan pembelajaran serta berfungsi dalam menjelaskan sebuah maksud penyampaian pesan, hingga bisa dicapai apa yang menjadi tujuan pembelajarannya dengan hasil yang lebih efektif dan sempurna.⁵ Di sisi

¹ Daryanto, *Media Pembelajaran*, 1st edn (Yogyakarta: Penerbit GAVA Media, 2016). 4.

² Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, Fatawa Publishing, Cetakan Pe (Semarang: Fatawa Publishing, 2020). 1.

³ Sukiman, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, Anggota IKAPI, 2012). 28.

⁴ Muhammad Hasan and others, *Media Pembelajaran* (klaten: Tahta Media Group, 2021). 27.

⁵ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif* (Sidoarjo: UMSIDA Press, 2019). 45.

lain, National Education Association mendefinisikan media untuk berkomunikasi baik berupa hasil cetak ataupun audio visualnya serta peralatan-peralatannya. Maka media tentu bisa dilakukan manipulasi, dibaca atau bahkan didengar.⁶

Selaras dengan itu Gagne' dan Briggs juga mengemukakan mengenai media pembelajaran terdiri dari alat yang secara fisik dapat dipakai dalam penyampaian isi pembelajaran. Artinya, media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar atau tempat fisik yang memuat materi instruksional dilingkungan siswa yang bisa mendorong peserta didik untuk belajar.⁷ Dalam berbagai pengertian yang para ahli kemukakan mengenai media pembelajaran bisa kita simpulkan mengenai media pembelajaran yakni sebuah alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan pembelajarannya di sekolah.

b. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran berbentuk alat dan bahan. Rudy Bretz dalam Sukiman, mengklasifikasikan media dilihat dari unsur intinya yakni suara, visual (berbentuk simbol, garis, ataupun gambar), serta gerak. Dilain pihak, Bretz melakukan pembedaan antar media siar (telecommunication) serta media rekam (*recording*). Maka, menurut media taksonomi Bretz dibagi 8 kelompok, yaitu : a) media audio visual gerak, b) media audio visual diam, c) media audio semi gerak, d) media visual gerak, e) media visual diam, f) media semi gerak, g) media audio, serta h) media cetak.⁸

Adapun Muhammad Yaumi mengungkapkan ada 7 jenis media pembelajaran, yaitu

- 1) Benda nyata (*realia*), adalah benda bersifat nyata yang dapat diamati manusia, seperti makhluk hidup, benda mati, dan lain-lain.

⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 17th edn (Jakarta: Rajawali Pers, 2014). 5.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, 17th edn, 4.

⁸ Sukiman, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*, 45.

- 2) Manusia, yakni orang yang melakukan penyampaian atau melakukan demonstrasi suatu informasi tertentu, misalnya semacam reporter ataupun pemandu senam.
- 3) Model, adalah benda tiruan yang memiliki sifat tiga dimensi hingga penggunaannya dapat menyentuh langsung, misalnya miniatur suatu benda, globe, dan lain-lain.
- 4) Teks, yakni serangkaian huruf ataupun angka, misalnya buku, kitab, serta lain sebagainya.
- 5) Visual, yakni bahan grafis untuk penyampaian berbagai informasi melewati indra penglihatan, misalnya gambar.
- 6) Audio, yakni seperangkat untuk penyampaian berbagai informasi melewati indra pendengaran, misalnya MP3 player, radio, dan lainnya.
- 7) Multimedia, yakni media hasil teknologi komputer yang bisa untuk melakukan perangkaian serta pengintegrasian teks, media audio, atau gambar gerak pada sebuah produk, misalnya simulasi, video, animasi, aplikasi pembelajaran, kelas virtual, web, dan lainnya.⁹

Masing-masing media diatas mempunyai karakter dan hasil penggunaan yang berbeda-beda. Sebagai pendidik yang baik tentu mesti melaksanakan penyesuaian terhadap apa yang cocok dipakai pada proses belajar mengajar. Sebagaimana Azhar Arsyad menjelaskan dan mengklasifikasi media pembelajaran yakni ;

- 1) Benda nyata
- 2) Bahan yang tidak diproyeksikan, misalnya: diagram, papan tulis, bahan cetak, Grafik, bagan balik (flip chart), foto, bagan.
- 3) Rekaman audio audio pada kaset ataupun piringan
- 4) Gambar diam yang dilakukan proyeksi, misalnya; bingkai ataupun slide film, Program Komputer, OHT (transparansi), film rangkai.
- 5) Gambar gerak yang dilakukan proyeksi, misalnya: rekaman video, film

⁹ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, 7.

- 6) Penggabungan media, misalnya slide dengan pita audio, komputer interaktif dengan pita audio atau piringan video, mikrofilm dengan pita audio, bahan dengan pita video, film rangkai dengan pita audio.¹⁰

Dalam penjelasan mengenai jenis media kegiatan belajar mengajar tersebut bisa kita tarik kesimpulan bahwa secara ringkas media kegiatan belajar mengajar terdiri dari media visual, media audio, media cetak, ataupun media audio-visual. Dari uraian diatas media kegiatan belajar mengajar yang dipakai pada penelitian ini tergolong media audio-visual yang berbentuk video pembelajaran.

c. Fungsi media pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar mempunyai keterlibatan beberapa komponen. Diantara yang juga sangat penting yakni komponen media. Secara umum pada kegiatan belajar mengajar media fungsinya untuk melakukan pembawaan informasi dari pendidik ke peserta didik. Diawalnya media itu hanyalah digunakan untuk alat bantu visual pada kegiatan belajar mengajar, yakni berbentuk fasilitas yang bisa memberi pegalaman visual pada peserta didik yang tujuannya dalam melakukan pendorongan motivasi belajarnya, pemperjelasan serta agar lebih mudah dalam memahami konsep yang menyeluruh serta abstrak jadi makin singkat, padat dan jelas. Maka bisa disimpulkan bahwa media memiliki fungsi dalam meningkatkan retensi belajarnya peserta didik pada berbagai kegiatan belajar mengajar.¹¹

Kemp & Dayton dalam Sukiman juga menjelaskan, media belajar mengajar bisa mencakup tiga fungsi utamanya jika media tersebut dipakai oleh perseorangan, maupun kelompok, yakni (a) memotivasi minatnya ataupun tindakannya, (b) penyajian informasirmasinya, serta (c) pemberian intruksinya. Agar terpenuhi fungsi dari pada motivasinya, media kegiatan belajar mengajar bisa dilakukan realisasi dengan teknik drama ataupun hiburan. Harapan hasilnya yakni

¹⁰ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. 42.

¹¹ Nurdyansyah, *Media Pembelajaran Inovatif*. 59.

memunculkan keinginan serta memancing peserta didik untuk melakukan tindakan (ikut bertanggung jawabkan, melakukan pelayanan dengan sukarela, ataupun memberi sumbangsih materialnya). Dalam mencapai tujuannya ini tentu akan berpengaruh pada nilainya, sikapnya, ataupun emosinya.¹²

d. Manfaat media pembelajaran

Menurut Nasution dalam Nurita, manfaat dari penggunaan media kegiatan belajar mengajar yakni mencakup:

- 1) Proses belajar mengajar, siswanya akan cenderung memiliki motivasi dalam belajar.
- 2) Bahan ajar akan lebih jelas pemaknaannya, hingga bisa lebih mudah di pahami peserta didik, dan siswa juga kemungkinannya dapat menguasai tujuan pelajaran dengan efektif.
- 3) Metode dalam belajar mengajar menjadi lebih variatif, tak Cuma berupa komunikasi verbal dari pendidik, peserta didik juga tak mudah jenuh, serta pendidik tak cepat capek.
- 4) Menjadikan peserta didik makin aktif, dikarenakan tak Cuma mendengar pemaparan materi saja dari guru, namun diiringi dengan kegiatan lainnya, misalnya pengamatan, pendemonstrasian, dan lain sebagainya.¹³

Azhar juga mengemukakan jika dalam media belajar mengajar mempunyai manfaat praktis, yakni :

- 1) Media belajar mengajar memiliki fungsi memperjelas penyajian pesannya serta informasirmasinya hingga bisa makin lancar serta makin meningkat proses serta hasil pembelajarannya.
- 2) Media belajar mengajar bisa untuk peningkatan serta pengarahan perhatiannya peserta didik hingga bisa menumbuhkan motivasi belajarnya, hubungan langsung antar peserta didik dan lingkungan, serta

¹² Sukiman, *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN*, 39.

¹³ Teni Nurrita, 'Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3.1 (2018), 171.

memungkinkan peserta didik dalam melakukan pembelajaran sendiri sesuai kemampuan dan minat yang dimilikinya.

- 3) Media belajar mengajar bisa untuk mengatasi adanya batasan dalam pengindraan, ruang maupun waktu.
- 4) Media belajar mengajar bisa memberi wawasan yang sama pada peserta didik mengenai berbagai hal yang terjadi di sekitar, dan kemungkinannya bisa terjadi hubungan langsung dengan pendidikannya, masyarakatnya, maupun lingkungannya.¹⁴

2. Media pembelajaran video animasi

a. Pengertian media pembelajaran video animasi

Istilah video berasal dari bahasa latin yakni dari kata *Vidi* ataupun *Visum* yang memiliki arti melihat ataupun memiliki daya penglihatan. Pada kamus bahasa Indonesia video yakni teknologi yang dipakai dalam mengirimkan sinyal elektronik pada suatu gambar yang bisa digerakkan. Secara istilah video yakni teknologi yang bisa menangkap, merekam, mengolah, menyimpan, memindah, serta merekonstruksi urutan gambar diam pada penyajian berbagai adegan pada gerak elektronik.¹⁵

Secara umum, media animasi adalah tampilan bergerak dari sebuah objeknya ataupun gambarnya hingga bisa merubah keadaan tempat dalam garis waktu tertentu, hingga bisa menciptakan ilusnasi gerak gambar. Jadi intinya animasi adalah objeknya itu sendiri supaya gambar terlihat dinamis. Jadi bisa kita simpulkan bahwa video animasi yakni media gabungan antara media audio dan media visual guna menarik perhatiannya siswa dalam proses pembelajaran, hingga bisa menampilkan objek kajian dengan jelas dan bisa membantu siswa pada pemahaman materi pembelajaran.¹⁶

¹⁴ Isran Rasyid Karo-Karo S. and Rohani, 'Manfaat Media Dalam Pembelajaran', *AXIOM*, VII (2018), 91–96.

¹⁵ Munir, *Multimedia*, ed. by Ruswandi and Nurfitriansyah, kedua (Bandung: CV Alfabeta, 2013). 289.

¹⁶ Muhammad Ridwan Apriansyah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Animasi Mata Kuliah Ilmu Bahan Bangunan Di Program Studi

Media video animasi ini berperan penting pada proses pembelajaran yaitu membantu melakukan visualisasi materi yang tak bisa dipandang secara langsung oleh peserta didik. Sehingga media belajar mengajar berbentuk video animasi tersebut bisa memudahkan pendidik dalam penyampaian materi.

b. Kelebihan serta kekurangan media pembelajaran video

Semua media dalam pembelajaran tentu mempunyai kelebihan serta kekurangan, pun dalam media pembelajaran video. Menurut munir, kelebihan dari media video jika digunakan dalam pembelajaran adalah :

- 1) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain misalnya teks ataupun gambar, video dapat memudahkan dalam penjelasannya.
- 2) Pengguna bisa mengulang dibagian manapun guna mengamati hal supaya lebih terfokus.
- 3) Sangat pas untuk mengajarkan materi pada tindakan ataupun psikomotor.
- 4) Penggabungan video serta audio bisa sangat pas serta makin cepat pada penyampaiannya pesan jika dilakukan perbandingan dengan media teks.
- 5) Menampilkan dengan makin jelas mengenai berbagai prosedur (contohnya: cara membuat lingkaran dengan memakai bantuan berupa jangka).¹⁷

Adapun kekurangan dari media video adalah :

- 1) Video juga memungkinkan kurang detail didalam menjelaskan materi dikarenakan peserta didik mesti mengingat berbagai detail dalam setiap science.
- 2) Biasanya penggunaannya beranggapan bahwa belajar dengan media video makin gampang jika dilakukan perbandingan menggunakan teks hingga pengguna kurang didorong untuk makin aktif dalam berhubungan pada materinya.¹⁸

Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta', *Jurnal PenSil*, 9.1 (2020), 9–18.

¹⁷ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*, Alfabeta (Bandung: cv Alfabeta, 2012). 355.

¹⁸ Munir, *Multimedia Konsep Dan Aplikasi Dalam Pendidikan*. 356.

c. Langkah-langkah pemakaian media video animasi pada pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan video tidak bisa sembarangan dilakukan belajar mengajar bisa dilaksanakan dengan efektif. Diantara hal yang mesti dilihat dalam pemakaian media video pada belajar mengajar yakni:

- 1) Pendidik mesti melakukan persiapan pelajarannya terdahulu, lalu melakukan pemilihan media video yang sesuai dalam pencapaian tujuan pembelajaran sesuai dengan harapannya.
- 2) Pendidik juga mesti tahu lama vidionya, yang mana ini harus sesuai dengan waktu belajar mengajar sehingga waktu yang dipergunakan bisa dimaksimalkan.
- 3) Melakukan persiapan kelas, yang mencakup persiapannya peserta didik dengan memberi penjelasan secara menyeluruh mengenai materi videonya yang akan ditampilkan serta mempersiapkan berbagai peralatan yang akan dipergunakan dalam belajar mengajar hingga dapat berjalan dengan lancar.
- 4) Kegiatan lanjutannya, sesudah video sudah ditampilkan, ada baiknya pendidik melaksanakan perefleksian serta tanya jawab pada peserta didik guna mengetahui seberapa jauh pemahamannya peserta didik pada materi tadi.¹⁹

Diantara berbagai langkah yang mesti dilaksanakan yakni ;

1) Tahap persiapan

Berbagai hal yang mesti diperhatikan sebelum memakai media video dilakukan, yaitu :

- a) Mengatur tempat duduk siswa hingga memungkinkan semua peserta didik bisa melihat sejelas mungkin dari video didepan kelas lewat proyektor.

¹⁹ Asnawir and M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). 97-98.

- b) Mengemukakan tujuannya yang mesti siswa capai
 - c) Mengemukakan tugasnya yang mesti dilaksanakan peserta didik, contohnya dalam melakukan pencatatan berbagai hal penting pada video.
- 2) Tahap pelaksanaan
- a) Memulai penggunaan media video dengan aktivitas yang bersifat merangsang peserta didik dalam melihat tayangan video, contohnya dalam pemakaian gambar animasi pada video yang bagus dan menyenangkan bagi peserta didik.
 - b) Jadikan menyejukan keadaan dengan menghindari suasana yang sifatnya tegang.
 - c) Mulai yakin jika seluruh peserta didik melihat dengan sungguh tampilan video yang diperlihatkan.
 - d) Jika ada materi yang sukar dicerna peserta didik, maka guru harus memberikan keterangan
 - e) Memberi keluasaan pada peserta didik guna melakukan pemikiran dan memahami apa yang telah ditayangkan pada video tersebut setelah video selesai ditayangkan.
- 3) Tahap penutupan
- Apabila implementasi pemakaian media video telah selesai dilaksanakan, kegiatan belajar mengajar dapat diselesaikan dengan pemberian tugas yang berkaitan dengan pembahasan pada video tadi serta proses dalam mencapai tujuan belajar mengajar. Disini dapat dilakukan keyakinan bahwa peserta didik telah paham dengan menggunakan media video. disamping memberi tugas yang sesuai, maka pendidik dan peserta didik juga bisa melaksanakan evaluasi terhadap proses penayangan videonya guna diperbaiki lagi pada lain kesempatan.
- d. Kemudahan menggunakan media video animasi
- Media pembelajaran yang notabene merupakan alat bantu perantara dalam penyampaian materi guna memaksimalkan peran pendidikan, tentu dalam pemilihannya harus turut diperhatikan, hal tersebut mengingat pemilihan media pembelajaran yang tepat,

dapat turut mempengaruhi kemaksimalan peran media pembelajaran dalam pencapaian tujuan.²⁰

Penggunaan sebuah media dalam kegiatan belajar mengajar sedikit banyak akan memberikan efek tertentu. Seperti halnya pada penggunaan media video animasi dalam pembelajaran yang memberikan fasilitas berupa kemudahan dalam penyampaian materi. Selaras dengan tawaran fasilitas tersebut penggunaan media video dalam pembelajaran ini dianggap valid apabila telah mendapat kriteria valid dari para ahli terkait yakni ahli materi dan ahli media, serta tingkat keterterapan media video ini meliputi aspek kemudahan dan kelancaran dalam penggunaan selama proses pembelajaran.²¹

Media video animasi merupakan salah satu media yang baik digunakan dengan alasan media ini mudah dalam pengoperasiannya bagi guru. Media yang dikembangkan tentunya akan memaksimalkan penggunaan fasilitas yang telah tersedia. Selain itu media video animasi dipilih karena karakteristik yang dimiliki video animasi menarik dan informatif. Media pembelajaran berupa video animasi dapat memudahkan guru dalam menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa melalui video berisi gambar, tulisan, suara, dan kartun yang bergerak.²²

e. Kondisi kelas

Kelas merupakan ruang tempat bertemunya pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Suasana dalam kelas sangat berpengaruh atas terciptanya proses belajar mengajar yang menyenangkan dan

²⁰ Munida Qonita Silmi and Putri Rachmadyanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06.04 (2018), 486–95.

²¹ Munida Qonita Silmi and Putri Rachmadyanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06.04 (2018), 486–95.

²² Patrisia Gina, Hery Kresnadi, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1707–15.

pencapaian prestasi belajar. Sadiman mengungkapkan bahwa dalam menciptakan suasana kegiatan belajar mengajar yang efektif membutuhkan perencanaan atau pengorganisasian yang baik termasuk dalam aspek media pembelajarannya, dimana pemilihan media pembelajaran tidak selalu mengacu pada kecanggihan media pembelajaran itu sendiri namun harus tetap mengedepankan efektifitas dan efisiensi media pembelajaran tersebut sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.²³

Setyosari mengungkapkan bahwa pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa. Selaras dengan hal tersebut, apriyansah dkk juga mengemukakan bahwa media video animasi merupakan sebuah media yang mengkombinasikan media suara dan media gambar untuk menarik minat siswa dalam memahami materi ajar yang sukar. Pemilihan media pembelajaran video animasi ini juga berdasarkan karakter siswa yang cenderung menyukai hal-hal menarik dan lucu sesuai dengan karakter siswa.²⁴ Dengan pemilihan media dalam pembelajaran yang tepat dapat mengakibatkan siswa akan antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar dan penyampaian materi akan dapat mudah dipahami oleh peserta didik.

Selaras dengan hal diatas, Usman mengemukakan 2 macam tujuan dari pengelolaan kondisi kelas yaitu :

- a. Tujuan umum pengelolaan kelas adalah menyediakan dan menggunakan fasilitas belajar untuk bermacam-macam kegiatan belajar mengajar agar mencapai hasil yang baik.

²³ Munida Qonita Silmi and Putri Rachmadyanti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Sparkol Videoscribe Tentang Persiapan Kemerdekaan Ri Sd Kelas V', *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 06.04 (2018), 486–95.

²⁴ Patrisia Gina, Hery Kresnadi, and Dyoty Auliya Vilda Ghasya, 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Animiz Animation Maker Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SDN 36 Pontianak Selatan', *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4 (2022), 1707–15.

- b. Tujuan khususnya adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam menggunakan alat-alat belajar, menyediakan kondisi-kondisi yang memungkinkan siswa bekerja dan belajar, serta membantu siswa untuk memperoleh hasil yang diharapkan.²⁵

Berdasar hal tersebut penggunaan media video animasi merupakan salah satu upaya dalam pengkondisian kelas agar kelas tetap kondusif serta dapat membantu dalam penyampaian materi saat proses belajar mengajar berlangsung.

3. Pembelajaran IPS

a. Pembelajaran IPS

Savage dalam buku *Effective Teaching in Elementary Social Studies* menjelaskan jika hingga kini belum terdapat suatu konsensus mengenai subjek materi IPS. Tujuan IPS yang dideklarasikan National Council for Social Studies (NCSS), sebuah asosiasi pendidik profesional dibidang sosial, tak jarang digunakan untuk istilah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Savage :

“social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics and the natural sciences.”

Maknanya IPS merupakan pengkajian sistematis dalam berbagai keilmuan sosial serta kemanusiaan pada perkembangan kewarganegaraan. Para pemrograman disekolah, IPS menjadi kajian yang terpadu dan sistematis dalam pembahasan yang

²⁵ Kadir Fatimah, 'Keterampilan Mengelola Kelas Dan Implementasinya Dalam Proses Pembelajaran', *Jurnal Al-Ta'dib*, 7.2 (2014), 16–36.

dibangun dari berbagai disiplin keilmuan misalnya dalam bidang: antropologis, arkeologis, perekonomian, geografis, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologis, agama, sosiologis, dilain itupun membahas mengenai matematika, humaniora, serta ilmu kealaman.²⁶

Glynn berpendapat bahwa mata pelajaran IPS sendiri adalah pendidikan yang melatih pemahamannya peserta didik pada pengenalan permasalahan, lebih khususnya memahami serta mencari penyelesaian masalah dalam kehidupan bermasyarakat. IPS juga memiliki tujuan melakukan pembetulan serta pelatihan peserta didik agar memiliki hubungan sosial serta kebangsaan yang baik. Serta dalam mencetak anggota kemasyarakatan yang bebas dan mempunyai tanggung jawab didalam pelaksanaan, pelestarian, serta perluasan nilai serta gagasan masyarakat untuk masa yang akan datang.²⁷

b. Tujuan pembelajaran IPS

Pada pembelajaran IPS, siswa serta inti pembelajaran IPS yakni komposisi utamanya dikarenakan kegiatan belajar mengajar IPS memiliki ketergantungan dalam kehadiran peserta didik serta adanya fasilitas belajar. Dilain pihak, pendidik dijadikan sebagai pendukung dikarenakan kegiatan belajar mengajar akan tetap berlangsung tanpa adanya pendidik. Akan tetapi pendidik memiliki peranan yang kompleks, sebagai pembimbing, pemfasilitator, ataupun sumber pengajar. Hadirnya pendidik dikatakan semakin penting jika berkaitan pada metodenya, tujuannya, ataupun dalam penilaiannya.

Maka dari itu, pendidik tak jarang dianggap menjadi penentu berhasil tidaknya pembelajaran tersebut, dikarenakan peserta didik biasanya kurang bisa dalam memilih materi, merumuskan tujuan

²⁶ Heri Maria Zulfisti, 'Kontribusi Information Communication and Technology (ICT) Pada Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar', 134–39.

²⁷ A. Purwowododo, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Berpikir Terhadap Pemahaman Dan Penerapan Konsep IPS Siswa Kelas VII Smpn', *Jurnal Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang*, 22.2 (2017), 95.

kegiatan belajar mengajar, ataupun melakukan penilaian. Rumusan tujuan pembelajaran mesti dibentuk dan didasarkan pada fungsi pembelajaran IPS, maka kegiatan belajar mengajar IPS harus meliputi: aspek kognitif (*transfer of knowlegde*), aspek afektif (*transfer of values*), ataupun aspek keterampilan (*transfer of skill*). Pendapat ini sesuai pada pengonsepan SDM berkualitas, yaitu integritasnya, kompetensinya, kompetitifnya, serta adaptifnya, maka pemahaman pada berbagai konsep pada berbagai ilmu sosial dan persoalan kehidupannya menjadi satu diantara landasan pembentuk SDM yang berkualitas.²⁸

Tujuannya dari kegiatan belajar mengajar IPS di jenjang pendidikan menengah pertama ini yakni dalam pengembangan kompetensi peserta didik guna melatih kepekaan pada berbagai permasalahan sosial yang ada pada masyarakat sekitar, mempunyai perilaku dan karakter positif pada segala perbaikan atas permasalahan yang ada, dan selalu mahir dalam menyikapi semua permasalahan yang ada. Adapun selain tujuan itu yakni peserta didik yang awalnya belum dewasa bisa menjadi dewasa. Dewasa maksudnya bisa hidup secara mandiri tanpa bergantung pada orang lainnya, serta bisa hidup di lingkungan yang baik.

Dengan pendidikan IPS diharapkan dapat melahirkan warga Negara yang reflektif, mampu, terampil dan peduli. Maksud dari reflektif ialah dapat berpikir kritis serta bisa menyelesaikan permasalahan yang didasarkan pada berbagai sudut pandang serta didasarkan pada nilai serta moral yang dibentuk oleh lingkungan dan dirinya sendiri. Terampil memiliki arti bisa melakukan pengambilan keputusan serta pemecahan permasalahan. Dan peduli yakni bisa dan memiliki kepekaan dalam kehidupan sosialnya serta

²⁸ Suwito Eko Pramono, 'Inovasi Pembelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial: Strategi Pencapaian Lulusan Berkualitas', in *Seminar Nasional Pendidikan IPS* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2003).

pelaksanaan hak serta kewajiban di masyarakatna. Waterwroth mengatakan bahwa tujuan dari *social studies* (IPS) ialah untuk melakukan persiapan peserta didik agar jadi masyarakat yang baik dalam kehidupannya, dimana secara tegas ia menjelaskan "*to prepare students to be well-functioning citizens in a democratic society*".²⁹

c. Karakteristik IPS tingkat SMP/MTs

Mata pelajaran IPS di jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kajiannya mencakup geografi, sosiologi, ekonomi dan sejarah. Minat baca yang membudaya merupakan pondasi peserta didik dalam pemahaman materi pelajaran IPS. Minat baca terhadap buku materi pelajaran IPS akan memperluas wawasan pengetahuan dalam mata pelajaran IPS. Pemanfaatan teknologi informasi seperti internet pada ranah literasi, akan mempermudah dan membuat wawasan keilmuan bertambah dalam belajar IPS.³⁰

Pada hakikatnya IPS dikembangkan sebagai mata pelajaran dalam bentuk *integrated social studies*. Muatan IPS terdiri dari kajian sejarah, ekonomi, geografi, dan sosiologi. Mata pelajaran ini merupakan program pendidikan yang berorientasi aplikatif, pengembangan kemampuan berpikir, kemampuan belajar, rasa ingin tahu, serta pengembangan sikap peduli dan tanggung jawab terhadap lingkungan sosial dan alam. Muatan pembelajaran di SMP/MTs yang berbasis pada konsep-konsep terpadu dari berbagai disiplin ilmu untuk tujuan pendidikan.³¹

Anak didik membutuhkan nilai-nilai untuk membantu menafsirkan fenomena yang terjadi di

²⁹ Rahmad, Kedudukan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Pada Sekolah Dasar, *Jurnal Muallimuna*, 2016, Vol. 2, No. 1, Oktober, 67-68.

³⁰ Dindin Iskandar, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Media Video', *Metaedukasi*, 3 (2020), 94-101.

³¹ Subkhan Rojuli, *Strategi Pembelajaran IPS*, (Surabaya: CV. Garuda Mas Sejahtera, 2016), 13.

sekitarnya, sehingga mereka mampu memunculkan perspektif yang sesuai. Nilai-nilai sosial merupakan unsur penting pada pembelajaran IPS. Sikap-sikap sosial anak berkembang pula berdasar nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat. Faktor keluarga, masyarakat, dan pribadi/tingkah laku guru sendiri besar pengaruhnya terhadap perkembangan nilai-nilai dan sikap anak. Guru dapat membantu mengembangkan sikap anak, misalnya dengan menghormati dan mentaati peraturan, mengembangkan rasa tanggungjawab terhadap kesejahteraan masyarakat, mengenal, dan menggunakan sumber-sumber alam dengan sebaik-baiknya, sikap kritis dan analitis, dan lain sebagainya.³²

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti pada saat ini memiliki perbedaan dengan penelitian sebelumnya, sebab ada hal yang belum ditemukan dalam judul penelitian terdahulu. Meskipun belum ditemukan judul yang sama, peneliti telah menemukan beberapa karya tulis yang relevansinya sama dengan judul penelitian ini. adapun karya-karya tersebut adalah :

1. Penelitian dengan judul “Pemanfaatan Media Video dalam Proses Pembelajaran IPS Kelas VIII B SMP Negeri 4 Sungai Raya” yang dilakukan oleh Ulpa Risky, Aminuyati, dan Putri Tifa Anasi pada Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa FKIP Untan Pontianak pada tahun 2021 lalu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa saat menggunakan media video serta untuk mengetahui pemahaman dalam proses pembelajaran IPS menggunakan media video. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif.

Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah respon siswa dalam proses pembelajaran IPS menggunakan media video dikatakan cukup baik oleh peneliti. Dan siswa dapat

³² Sumaatmadja Nursid, *Konsep dasar IPS*, (Jakarta: UT Press, 2006), 30.

mudah memahami materi apabila menggunakan media video karena belajar menggunakan media video siswa tidak bosan, asik juga seru, serta dapat menumbuhkan rasa ingin tahu.³³

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nevia Ulin Nuha dalam Skripsinya tahun 2021 dengan judul “Penerapan Video Animasi Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Negeri 1 Mlarak Ponorogo Tahun Pelajaran 2020/2021”. Penelitian memiliki untuk mengetahui bagaimana penerapan media video animasi interaktif guna meningkatkan hasil belajar IPS serta untuk mengetahui hasil dari penerapan video animasi interaktif yang dinilai dapat meningkatkan hasil belajar IPS terpadu siswa kelas VII di SMP 1 Mlarak. Penelitian ini merupakan penelitian yang menggunakan metode tindakan kelas. Hasil dari penelitian menunjukkan media pembelajaran berbasis video animasi interaktif dapat diterapkan dengan baik serta dibuktikan dengan antusias siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari penerapan media ini juga dikatakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.³⁴
3. Penelitian dengan judul ”Analisis Penerapan Media Video Animasi pada Pembelajaran IPS Kelas VII MTs Tauhidiah 2 Senganten Kecamatan Gondang Kabupaten Bojonegoro Tahun Pelajaran 2020-2021” yang dilakukan oleh Deny Nur Rahmawati, Taufiq Hidayat, dan Rika Pristian Fitri Astuti pada tahun 2021. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil penerapan pembelajaran IPS dengan menggunakan media video animasi. Penelitian ini menggunakan rancangan penelitian deskriptif kualitatif.

³³ Risky Ulpa, Aminuyati, and Tifa Anasi Putri, ‘Pemanfaatan Media Video Dalam Proses Pembelajaran IPS Kelas VIII B SMP Negeri 4 Sungai Raya’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10, No 10 (2021), 1–8.

³⁴ Nevia Ulin Nuha, ‘PENERAPAN VIDEO ANIMASI INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS TERPADU SISWA KELAS VII DI SMP NEGERI 1 MLARAK PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2020/2021’, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2014.

Pada penelitian tersebut tertera hasil proses pembelajaran siswa pada pembelajaran IPS menggunakan media video animasi pada materi kegiatan ekonomi dikelas VII MTs Tauhidiah 2 berjalan dengan baik. Serta siswa sangat antusias dengan adanya media video tersebut. Disamping itu, hasil belajar siswa mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan metode yang digunakan sebelumnya.³⁵

Dari beberapa uraian diatas dapat diketahui bahwa belum ada penelitian yang serupa dengan penelitian yang sedang dilaksanakan oleh peneliti. Berdasar beberapa penelitian yang relevan tersebut, dapat dikatakan posisi penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah untuk melengkapi penelitian-penelitian sebelumnya.

C. Kerangka Berpikir

Guna membangkitkan semangat belajar baik siswa maupun guru perlu dilakukan sebuah usaha misalnya dengan menciptakan kelas lebih aktif atau dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat. Pembelajaran IPS dengan berbagai kajiannya memerlukan pemahaman yang lebih karena tidak memungkinkan untuk digambarkan secara real. Seperti materi ekonomi, sejarah, geografi, dan sosiologi sangat membutuhkan media agar siswa tertarik mendalami dan dapat lebih mamahami.

Masalah yang terjadi di MTs Nurul Ulum Welahan pada pembelajaran IPS yaitu pembelajaran IPS kurang variatif, monoton, *Teacher Centered*, dan monomedia. Dengan keadaan yang seperti itu siswa akan cepat bosan dan kurang antusias mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran berbasis video animasi dinilai dapat mengatasi masalah diatas, yaitu dengan cara menampilkan video yang telah dipilah sesuai dengan materi serta diiringi dengan penjelasan dari pendidik. Output serta harapan dari penggunaan media ini adalah dapat membangkitkan antusias dan motivasi siswa dalam mengikuti

³⁵ DN. Rahmawati, Taufiq Hidayat, and Rika PF Astuti, 'ANALISIS PENERAPAN MEDIA VIDEO ANIMASI PADA PEMBELAJARAN IPS KELAS VII MTs TAUHIDIYAH 2 SENGANTEN KECAMATAN GONDANG KABUPATEN BOJONEGORO TAHUN PELAJARAN 2020-2021', *Repository IKIP PGRI Bojonegoro*, 2021.

proses pembelajaran dan menciptakan suasana kelas menjadi lebih aktif karena diiringi dengan selingan umpan balik berupa pertanyaan-pertanyaan sederhana yang relevan dengan video yang diberikan kepada siswa.

Gambar 2.1. Kerangka Berpikir

