

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu komponen pembentukan sumber daya manusia yang berkualitas. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat (1), pendidikan adalah 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, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Ki Hadjar Dewantara (dalam Basyar, 2020) pendidikan merupakan upaya dalam memajukan bertumbuhnya budi pekerti (kekuatan batin, karakter), pikiran (intelektual) dan tubuh anak, dalam rangka kesempurnaan hidup dan keselarasan dengan dunianya. Sedangkan Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pendidikan merupakan sebuah proses perubahan tata sikap pada sekelompok orang dalam melakukan usaha untuk dewasa melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Dari beberapa pengertian diatas dapat didefinisikan bahwa pendidikan adalah sebuah upaya atau proses yang ditempuh dengan tujuan untuk mengembangkan diri dari berbagai segi bukan hanya segi kecerdasan melainkan juga dari segi karakter pemikiran dan perkembangan tubuh anak.

Pendidikan memiliki komponen penting yaitu pembelajaran karena itu adalah aktivitas mental yang terjadi dalam interaksi dengan lingkungannya, menghasilkan perubahan yang relatif konsisten. Pembelajaran terdiri dari beberapa

komponen penting: guru, siswa, dan sumber belajar seperti buku, ilmu pengetahuan, dan keterampilan. Selain komponen Situasi juga harus stabil selama proses pembelajaran untuk membuat belajar nyaman dan efektif.

Pendidikan di era sekarang memiliki beragam tantangan diantaranya dalam hal hasil belajar. Hasil belajar siswa merupakan prestasi yang diperoleh siswa setelah melakukan pencapaian dalam bidang akademik melalui kegiatan ujian dan tugas, selalu aktif melakukan kegiatan tanya jawab untuk memperoleh hasil maksimal dari usaha yang dilakukan (Dakhi & Selatan, 2020). Hasil belajar siswa menunjukkan usaha yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran. Sering kali dalam proses pembelajaran hasil belajar siswa menurun atau tidak mencapai KKM. Hal ini juga yang menjadi permasalahan utama dalam proses pembelajaran di era sekarang ini.

Menurut Kaban, dkk., (2020), ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu sebagai berikut: 1) faktor internal adalah faktor yang dapat mendorong siswa dalam memperoleh hasil belajar yaitu kekuatan dari dalam diri yang dilakukan secara sadar seperti motivasi, dorongan, keinginan, kecerdasan, minat, bakat, dan kesiapan dalam melakukan kegiatan belajar, sedangkan 2) faktor eksternal yang dialami oleh siswa yaitu lingkungan sebagai penentu hasil belajar siswa, lingkungan ini bisa disebabkan oleh lingkungan kelas, keluarga, teman sejawat, bahkan bisa disebabkan karena cara mengajar guru. Hasil belajar siswa erat kaitannya dengan kesadaran diri siswa dalam melakukan proses pembelajaran.

Nilai-nilai budaya dalam suatu negara penting dipelajari dan dikaitkan dalam ruang lingkup pendidikan untuk memberikan pengetahuan yang lebih luas kepada generasi muda. Tujuan utama dari proses pendidikan adalah meningkatkan hasil belajar siswa agar mereka dapat menguasai materi dengan baik (Hasbullah, 2019). Dalam konteks ini, materi Indonesiaku Kaya Budaya menjadi salah satu topik yang penting untuk dipelajari oleh siswa dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). IPAS merupakan gabungan dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang sekarang menjadi mata pelajaran baru dalam Kurikulum Merdeka (Shofia Hattarina et al., 2022). IPAS mulai diajarkan pada kelas III dan IV Sekolah Dasar dengan tujuan untuk membangun kemampuan dasar setiap peserta didik mengenai ilmu pengetahuan alam dan sosial (Rahayu et al., 2022). IPAS sangat penting untuk peserta didik karena selain untuk menuntut ilmu dan belajar mengenai pengetahuan disekolah, peserta didik juga harus paham mengenai kehidupan sosial disekitarnya. Dalam kehidupan sosial tersebut terdapat berbagai macam unsur yang terkandung didalamnya salah satunya unsur nilai budaya.

Dalam ruang lingkup pembelajaran, peserta didik kurang memahami materi Indonesia Kaya Budaya dikarenakan materi yang disajikan dalam buku mata pelajaran terlalu monoton yang hanya menyajikan teks penjelasan secara umum dan kurangnya referensi gambar yang mendukung cakupan materi hal ini dapat mengakibatkan hasil belajar siswa terganggu atau tidak mencapai KKM. Minimnya pengetahuan peserta didik terhadap ragam kebudayaan yang dimilikinya baik yang berada diwilayah tempat tinggalnya maupun ragam budaya yang berada didaerah

lain disebabkan karena minimnya rasa ingin tahu peserta didik mengenal dan mempelajari kebudayaan yang ada di Indonesia.

Dari berbagai macam permasalahan pembelajaran yang ada, seorang guru seharusnya mampu membangun sebuah interaksi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Pembelajaran yang bermakna disini merupakan kegiatan pembelajaran yang mampu menarik minat dan perhatian siswa. Oleh karena itu, penggunaan metode dan media pembelajaran sangatlah penting, sesuai dengan materi dan karakteristik siswa pada saat proses pembelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran yang diharapkan. Maka dari itu untuk mempermudah guru dalam menyampaikan materi Indonesiaku Kaya budaya maka diperlukanlah media pembelajaran yang menarik, terdapat visual dan unsur penjelas seperti.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada topik Indonesiaku Kaya budaya adalah *Video Sparkol*. *Video Sparkol* adalah *software* yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Salah satu perusahaan terkemuka di Inggris, *Sparkol*, mengembangkan *software* ini pada tahun 2012. Selain itu, lebih dari 100.000 orang telah menjadi pengguna *software* ini hanya setahun setelah dirilis. Dengan *Video Sparkol*, Anda dapat membuat animasi video yang menarik dengan cepat dan mudah. Anda memiliki kemampuan untuk mempengaruhi pesan Anda tanpa pengalaman, keahlian teknis, atau desain. Istilah lain dari *video sparkol* yaitu animasi *whiteboard* (animasi papan tulis). Video animasi *whiteboard* juga disebut dengan nama lain seperti "gambar video", atau "video penjelasan." *Board Animasi* adalah di mana seorang seniman membuat sketsa gambar dan teks di papan

tulis, atau mungkin di kanvas atau kertas, untuk menggambarkan cerita atau skrip tertentu (Al Munawwarah, 2019). Keunggulan utama dari *Video Sparkol* adalah Penyajian medianya menggabungkan teks, audio, musik, dan gambar dalam satu elemen sehingga dapat menarik fokus perhatian siswa dalam menyimak materi yang di sajikan.

Selain media pembelajaran yang menarik Pendekatan pembelajaran juga sangat penting. Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Menurut Dakhi & Nanda, (2022) Pembelajaran CTL merupakan konsep pembelajaran yang menekankan pada keterkaitan antara materi pembelajaran dengan dunia kehidupan siswa secara nyata, sehingga peserta didik mampu menghubungkan dan menerapkan kompetensi hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat dari model pembelajaran CTL adalah siswa akan mampu untuk menguasai konsep yang abstrak melalui pengalaman belajar yang konkret. Pendekatan pembelajaran yang digunakan oleh guru harus sesuai dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini cocok digunakan dalam mengajarkan materi Indonesiaku Kaya Budaya karna dapat mendorong siswa untuk mempelajari budaya dan kebiasaan masyarakat di sekitar mereka.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran IPAS di kelas IV. Dapat diketahui bahwa dalam proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode konvensional, Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran kurang bervariasi hanya sebatas buku paket yang disediakan sekolah tanpa menggunakan media ajar yang lain , hal ini bisa

menyebabkan siswa bosan dan tidak memperhatikan penjelasan guru. Akibatnya, hasil belajar siswa terganggu karena siswa hanya menerima informasi dari guru tanpa menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan kehidupan nyata di lingkungan mereka. Hal di atas dibuktikan dengan hasil wawancara dengan guru kelas 4 di UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan beliau mengatakan ketika mengajar siswa terkadang tidak memperhatikan materi yang di sampaikan sehingga terkadang guru menjadi jengkel dan hasil belajar dari siswapun terganggu karna kurang memperhatikan penyampaian materi.

Dengan adanya Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam pengembangan metode pembelajaran yang efektif dan inovatif. Dengan menggunakan Pendekatan CTL berbantuan media *Video Sparkol* ini, guru dan lembaga pendidikan lainnya dapat mengadopsi pendekatan ini untuk memperkaya pengalaman belajar siswa dalam mempelajari materi-materi yang kompleks dan jangkauannya luas seperti materi tentang kekayaan. Berdasarkan penelitian (M BENI, 2023) menunjukkan bahwa penerapan pendekatan CTL berbantuan *Video Sparcol* dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa karna siswa dituntut untuk lebih aktif dalam berdiskusi melalui pendekatan CTL. Oleh karna itu pendekatan CTL berbantuan *Video Sparcold* dapat menjadi pilihan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas maka peneliti bermaksud melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul “Penerapan Pendekatan Contextual Teaching and Learning Berbantuan Video Sparkol Untuk Meningkatkan Hasil

Belajar Pada Materi Indonesiaku Kaya Budaya Kelas IV DI UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana menerapkan pendekatan CTL dengan bantuan video sparkol untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan”.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan dengan menerapkan pendekatan CTL dengan bantuan media video.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat yaitu sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

- 1) Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi IPAS khususnya materi Indonesiaku Kaya Budaya kelas IV UPT SDN 1 Gandangbatu Sillanan
- 2) Memberikan pengalaman belajar baru bagi siswa dengan adanya penggunaan *video sparkol*

b. Bagi Guru

- 1) Diharapkan guru dapat menerapkan pendekatan CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa

- 2) Dapat membantu guru menerapkan media pembelajaran yang lebih menarik lewat penggunaan media *video sparkol*

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai bahan masukan dalam membantu guru untuk meningkatkan dan mengembangkan mutu pembelajaran
- 2) Sebagai salah satu masukan untuk meningkatkan prestasi dan mutu sekolah

d. Bagi peneliti

- 1) Untuk memenuhi salah satu persyaratan penyelesaian studi S1 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar UKI Toraja
- 2) Menambah wawasan dan pengalaman dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan CTL untuk meningkatkan hasil belajar siswa SD.
- 3) Memperoleh fakta penerapan pendekatan CTL berbantuan *Video Sparkol* dalam pembelajaran dapat meningkatkan Hasil belajar siswa.