

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekelompok orang yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya melalui pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Pendidikan sering terjadi di bawah bimbingan orang lain, tetapi juga memungkinkan secara otodidak. Etimologi kata pendidikan itu sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu *ducare*, berarti “menuntun, mengarahkan, atau memimpin” dan awalan *e*, berarti “keluar”. Jadi, pendidikan berarti kegiatan “menuntun ke luar”.

Pasal 13 Kovenan Internasional tentang Hak Ekonomi, Sosial dan Budaya mengakui hak setiap orang atas pendidikan. Meskipun pendidikan adalah wajib di sebagian besar tempat sampai usia tertentu, bentuk pendidikan dengan hadir di sekolah sering tidak dilakukan, dan sebagian kecil orang tua memilih untuk pendidikan home-schooling, e-learning atau yang serupa untuk anak-anak mereka.

Setiap bentuk pengalaman yang memiliki efek formatif pada cara berpikir, merasa, atau bertindak, dapat dianggap pendidikan. Keberhasilan belajar merupakan prestasi peserta didik yang dicapai dalam proses belajar mengajar. Untuk mengetahui keberhasilan belajar tersebut terdapat beberapa indikator yang dapat dijadikan petunjuk bahwa proses belajar mengajar tersebut dianggap berhasil atau tidak.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (2006) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Melihat perkembangan saat ini, ada penemuan-penemuan baru dalam ilmu pengetahuan



dan teknologi semakin berkembang pesat, terutama kemajuan media komunikasi dan informasi memberi arti tersendiri bagi kegiatan pendidikan.

Dalam bahasa Arab, media adalah wasail atau wasilah yang berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad,2006). Media adalah segala bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar (Briggs, 1970 dalam Sadiman, 2008). Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2008).

Dari pengertian di atas, secara umum dapat dikatakan bahwa substansi dari media pembelajaran adalah:

1. Bentuk saluran, yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada penerima pesan atau pembelajar.
2. Berbagai jenis komponen dalam lingkungan pembelajar yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar
3. Bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang pembelajar untuk belajar, dan
4. Bentuk-bentuk komunikasi yang dapat merangsang pembelajar untuk belajar, baik cetak maupun audio, visual, dan audio-visual.

Pada pelajaran IPS, kebiasaan Guru dalam mengajar mata pelajaran IPS biasanya hanya berupa ceramah dan memberi tugas kepada peserta didik tanpa adanya pembaruan dalam model pembelajaran, sehingga membuat peserta didik hanya pasif dan malas dalam proses belajar mengajar. Ditambah dengan telah diketahui bahwa mata pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran yang cenderung sangat membosankan bagi peserta didik, dengan jam pelajaran diwaktu siang hari. Hal ini yang membuat peserta didik semakin sulit untuk memahami materi yang diberikan. Berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti pada sekolah Mts Ar' Rizki Desa Suma, menunjukkan peserta didik belum mampu menguasai materi pembelajaran dengan baik. Melihat kenyataan tersebut, usaha yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan melakukan pembaruan pada metode

pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan menarik yang dapat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar materi pembelajaran dapat menjadi lebih menari, jelas dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik serta meningkatkan motivasi belajar untuk mata pelajaran IPS pada kelas 2.

Tantangan tersebut menjadi salah satu dasar pentingnya pendekatan teknologis dalam pengelolaan pendidikan dan pembelajaran. Beragam produk digital telah memperkaya dan memfungsikan media pembelajaran dikelas-kelas lebih dari sebelumnya, seperti penggunaan laptop, gadget dan LCD proyektor. Namun meskipun demikian, pemanfaatan teknologi dalam pengelolaan pendidikan belum sepenuhnya dimaksimalkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru tidak menggunakan metode pembelajaran IPS yang bervariasi.
2. Tidak adanya penggunaan media pembelajaran sebagai penunjang aktifitas pembelajaran.
3. Siswa kesulitan untuk dapat memahami materi pembelajaran IPS.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, peneliti mengangkat permasalahan pada judul ini adalah “Apakah pemanfaatan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas2 MTS Ar’ Riski Desa Suma”.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti adalah untuk mengetahui apakah pemanfaatan video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas 2 di Mts Ar’ Riski Desa Suma.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian diharapkan dapat bermanfaat, baik bagi lembaga pendidikan seperti sekolah, peserta didik dan juga guru atau tenaga pendidik. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut: Sebagai bahan masukan bagi lembaga-lembaga pendidikan, guru/pendidik agar lebih cenderung atau sering memanfaatkan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, serta manfaat lainnya adalah sebagai bahan masukan atau batu loncatan bagi pengembang media pembelajaran terutama bagi teknolog pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan multimedia.

Manfaat dari penelitian ini terbagi atas dua yaitu manfaat praktik dan manfaat teoritis.

Manfaat praktis yang dapat diambil adalah :

1. Bagi Peserta didik

Penelitian ini dapat membantu peserta didik untuk memahami materi IPS secara menarik melalui mediavideo. Dengan bantuan media pembelajaran yang menarik dan tepat guna diharapkan dapat memotivasi dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dan kualitas proses belajar pada umumnya.

2. Bagi Guru

Sebagai sarana untuk mengambil inisiatif dalam rangka penyempurnaan program proses belajar mengajar sehingga antara guru sebagai pendidik di sekolah dan peserta didik sebagai pihak yang perlu dididik bisa saling melengkapi dan bekerja sama dengan baik, sehingga hasil belajar peserta didik akan selalu meningkat.

3. Bagi kepala sekolah Mts Al' Rizki Suma.

Sebagai bahan masukan dalam mengambil kebijakan yang tepat dan memberikan serta menambah sarana dan prasarana dalam rangka memberikan motivasi dan semangat dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan mutu dan prestasi belajar peserta didik, sekaligus meningkatkan mutu pendidikan

Dan manfaat teoritis adalah :

1. Sebagai bahan latihan dalam penulisan karya ilmiah, sekaligus sebagai tambahan informasi dalam hal pemanfaatan media dalam pembelajaran IPS di dalam kelas. Selain itu juga sebagai tambahan pengalaman untuk menjadikan kita sebagai pengajar yang baik dan berkualitas.

2. Dapat menjadi bahan pembelajaran dan penelitian lanjutan pada bidang yang sama serta dapat dikembangkan dengan penelitian yang lain.

