

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan sosial (IPS) merupakan nama mata pelajaran ditingkat Sekolah Dasar dan Menengah. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bahan kajian terpadu, penyederhanaan, adaptasi, seleksi dan modifikasi yang dapat dikelompokkan dari semua konsep-konsep dan keterampilan- keterampilan sejarah, geografi, sosiologi, dan ekonomi. Secara umum pelajaran IPS ini berkenaan dengan kehidupan manusia yang melibatkan juga segala tingkah laku dan berbagai kebutuhannya. Dan pada kurikulum K13 ini mendorong peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sehingga metode dan media yang digunakan dalam pembelajaran harus sesuai dengan kurikulum. Pada mata pelajaran IPS dengan Kompetensi Dasar 3.1 mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritim dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi, 4.1 menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi serta transportasi

Pembelajaran IPS banyak mempelajari hubungan antara individu dengan lingkungan sekitar dengan bagaimana setiap manusia membutuhkan manusia yang lain dan bagaimana setiap manusia itu berinteraksi dengan manusia lainnya. Tujuan dari pembelajaran ini guna membekali peserta didik dalam memecahkan masalah kehidupan sosial yang terjadi di lingkungan sosialnya,

maka dari itu peserta didik diberikan pengasahan berfikir kritis dalam pembelajaran IPS. Kemudian dengan mempelajari peserta didik mampu memiliki kemampuan kompetensi dalam kreativitas tinggi.¹⁵ Adapun dalam pembelajaran IPS di SD ini haruslah optimal, karena siswa harus mengalami pembelajaran yang bermakna yang disertai dengan pencapaian tingkatan pemahaman yang lebih tinggi dari tingkatan pemahaman mereka yang sebelumnya. Maka dari itu dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar pendidik harus memiliki tiga peranan utama yaitu: sebagai presenter, fasilitator, dan desainer.¹⁶ Maka langkah yang harus dilakukan oleh pendidik adalah: sebagai presenter, harus menyiapkan materi IPS dengan bantuan media video animasi secara menarik, menginformasikan tujuan pembelajaran dan menyampaikan materi pada pertemuan sekarang, memberikan petunjuk yang jelas, memberikan *feedback*, memberi rentensi dan transfer. kedua, sebagai fasilitator harus menyiapkan media gambar animasi yang dapat mensupport belajar IPS siswa, menjadi sumber belajar siswa, dapat menjadi media komunikasi bagi pertukaran pandangan yang berbeda-beda, dapat bertindak sebagai alat kognitif untuk membantu siswa dalam menganalisis, mengkonstruksi, dan merepresentasikan pengetahuan. Dan ketiga, sebagai desainer, guru mendesain mapel IPS yang menggunakan media gambar animasi yang difokuskan pada belajar yang berpusat pada siswa.¹⁷

2. Teori Belajar

Menurut Jean Piaget anak dilahirkan dengan beberapa skemata

¹⁵ Azizah, "Analisis Pembelajaran Ips di SD/MI dalam K13," *Journal Of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 2021.

¹⁶ *Tan Seng Chee, Teknik Pembuatan Media Pembelajaran Audio Visual (Perusahaan Buiu McGraw-Hill)*, 36-40.

¹⁷ *ibid*

sensorimotor, yang memberi kerangka bagi interaksi awal anak dengan lingkungannya. Dengan kata lain, hanya kejadian yang dapat diasimilasikan ke skemata itulah yang dapat direspon oleh si anak dan karena kejadian akan menentukan batasan pengalaman anak. Pada perkembangan kognitifnya, anak usia SD berada pada fase operasional konkret. Pemikiran anak pada tahap ini terdiri dari operasi-operasi atau tindakan-tindakan mental yang memungkinkan anak melakukan secara mental apa yang telah dilakukan sebelumnya secara fisik. Anak-anak juga dapat melakukan operasi/tindakan secara mental; memperlihatkan keterampilan-keterampilan konservasi. Anak-anak juga bernalar secara logis menggantikan penalaran intuitif tetapi hanya di dalam keadaan-keadaan konkret.¹⁸ Teori perkembangan kognitif menurut Jean Piaget juga menunjukkan bahwa kecerdasan berubah seiring dengan pertumbuhan anak. Perkembangan kognitif seorang bukan hanya tentang memperoleh pengetahuan, anak juga harus mengembangkan atau membangun mentalnya.

Maka dari itu pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Salah satu peran pendidik yaitu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Menurut Clayton Alderfer motivasi belajar adalah kecenderungan siswa melakukan kegiatan belajar yang di dorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Maka dari itu adapun motivasi yang tumbuh pada peserta didik mampu membangun sistem pembelajaran yang lebih bermakna dan tentu akan mempengaruhi prestasi peserta didik. Dan disini pendidik wajib memfasilitasi kebutuhan peserta didik dalam belajar agar mampu mengingat dan menyimpan informasi dengan cepat dan mudah. Pendidik

¹⁸ Ibid

juga memerlukan media yang berfungsi untuk menyalurkan materi yang abstrak bagi siswa agar menjadi lebih konkrit.¹⁹

3. Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran.²⁰

Sedangkan menurut Briggs media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti: buku, film, video, dll. Kemudian menurut *National Education Association* mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang, dengan, termasuk teknologi perangkat keras dalam posisi media pembelajaran. Dalam proses pembelajaran itu terdapat komunikasi langsung dalam satu sistem, maka dari itu media pembelajaran ini menempati posisi yang cukup penting yaitu sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.²¹

Menurut Arif Sadiman ada banyak sekali manfaat dari media

¹⁹ Abiy Risabethe, " Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa " *jurnal pendidikan karakter*, vol. 8, No. 1 April 2017.

²⁰ Ni Luh Putu Ekayani, " Pentingnya Penggunaan media Pembelajaran untuk Meningkatkan prestasi belajar siswa " diakses pada tanggal 2022.

²¹ Ibid

pembelajaran, sebagai berikut: a). dapat memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbal. b). mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. c). penggunaan media yang tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif dari peserta didik. d). dapat mengatasi kesulitan guru dalam menghadapi cara belajar peserta didik berbeda-beda, sehingga dalam penyampaian materi pembelajaran peserta didik dapat memahaminya.²²

4. Media Animasi

Media animasi merupakan gabungan dari media audio visual yang bergerak. Media audio visual mengandalkan indera pendengaran dan penglihatan. Anak Sekolah Dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang dilihat dan didengar, sehingga peserta didik lebih memahami suatu aoa yang didengar dan yang dilihat.²³ Slavin mengemukakan bahwa video animasi merupakan rangkaian gambar mengalami perubahan gerak atau posisi. Unsur gambar dengan gerak sederhana berusaha mengilustrasikan tokoh-tokoh dan peristiwa sejarah dan membuat objek yang bergerak kelihatan lebih hidup. Unsur-unsur animasi juga dapat mempertahankan perhatian peserta didik. karakter tokoh yang digambarkan dalam video serta alur cerita yang runtut akan dapat menyampaikan pesan yang mampu membangun motivasi belajar peserta didik.²⁴

Kelebihan video animasi

- a. Media animasi dapat membuat materi pelajaran yang abstrak dan monoton menjadi lebih konkrit. Objek-objek atau materi contohnya dapat dijelaskan

²² Sadiman, Arif Dkk, "Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya Media Pembelajaran. Media Pendidikan", Jakarta: PT Raja Grafindo. Juni 2017.

²³ Gita Permata Puspita Hapsari, "Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Basicedu*, Vol 5. No. 4 2021.

²⁴ Ibid 14

melalui media grafis berupa simbol-simbol dan bagan, demikian pula materi pelajaran yang rumit dan disajikan lebih sederhana dengan bantuan media animasi.

- b. Media animasi juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu. Sesuatu yang terjadi diluar ruang kelas. Demikian pula beberapa peristiwa yang telah terjadi di benua lain dapat dihadirkan seketika di ruang kelas.
- c. Media animasi dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia. Objek pelajaran yang terlalu kecil, terlalu besar atau terlalu jauh, dapat kita pelajari melalui bantuan media. Media video animasi juga dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan beberapa keberagaman budaya yang ada dalam video.

Kelemahan dari media video animasi

- a. Memerlukan waktu yang cukup panjang untuk mendesain video animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran
- b. Memerlukan aplikasi untuk mendesain dan mengaplikasikannya
- c. Memerlukan instrumen yang pas pada pemutaran video.

5. Motivasi Belajar

- a. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata ‘motif’ yang artinya sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan.²⁵

Menurut Mc Donald dalam kompi serangkaian usaha untuk

²⁵ Beatus Mendelson Laka, Dll, ” Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar” *Jurnal Inovasi Penelitian*, Vol. 1. No. 2. Juli 2020

menyediakan kondisi- kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu dan bila tidak suka maka akan berusaha untuk meniadakan perasaan tidak suka itu. jadi motivasi ini tidak hanya dirangsang oleh faktor dari luar, akan tetapi motivasi itu tumbuh di dalam diri seseorang. Lingkungan juga merupakan salah satu faktor dari luar yang dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar.²⁶ Pada suatu proses belajar mengajar bisa dikatakan berhasil itu karena adanya motivasi belajar siswa. Motivasi belajar sangat diperlukan adanya bagi siswa karena dengan adanya motivasi tersebut siswa akan memiliki daya tarik tersendiri dalam belajar dan menjadi lebih bersemangat atau aktif dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

b. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas dalam pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari peserta didik. Menurut Kompri motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, dalam artian terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

1. Cita-cita

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar peserta didik baik internal dan eksternal

²⁶ Amna Emda, "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran" *lantania journal*, vol.5. No, 2. 2017.

2. Kemampuan peserta didik

Keinginan seorang anak perlu diimbangi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3. Kondisi peserta didik

Kondisi peserta didik meliputi jasmani maupun rohani, seorang peserta didik yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar

4. Kondisi lingkungan peserta didik

Lingkungan peserta didik dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan dan kehidupan bermasyarakat.²⁷

c. Indikator motivasi belajar peserta didik

Menurut sudirman ada beberapa indikator motivasi belajar yang dapat dilihat dari dalam peserta didik. Adapun indikator-indikator sebagai berikut:

1. Tekun menghadapi tugas

Peserta didik yang memiliki motivasi dalam dirinya untuk belajar, mereka akan semangat dan tekun dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh gurunya, tanpa mengeluh. Dan mau bertanya jika tugas tersebut belum dapat dipahami. Sehingga peserta didik bisa mendapatkan nilai yang diinginkan.

2. Mudah dalam menghadapi kesulitan

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar dalam dirinya, mereka tidak akan mudah untuk putus asa ketika menghadapi kesulitan dalam belajar. Mereka akan berusaha bagaimana cara mengatasi kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi tersebut.

²⁷ Ibid.

3. Menunjukkan minat terhadap berbagai masalah orang dewasa

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi dalam dirinya, mereka akan merasa ingin tahu dan selalu mencari tahu tentang permasalahan-permasalahan orang yang disekitarnya.

4. Lebih senang bekerja secara mandiri

Peserta didik yang memiliki motivasi belajar tinggi, mereka tidak akan menggantungkan diri pada orang lain dalam belajar. Selain itu, mereka akan merasa lebih nyaman dan senang dalam belajar secara mandiri.²⁸

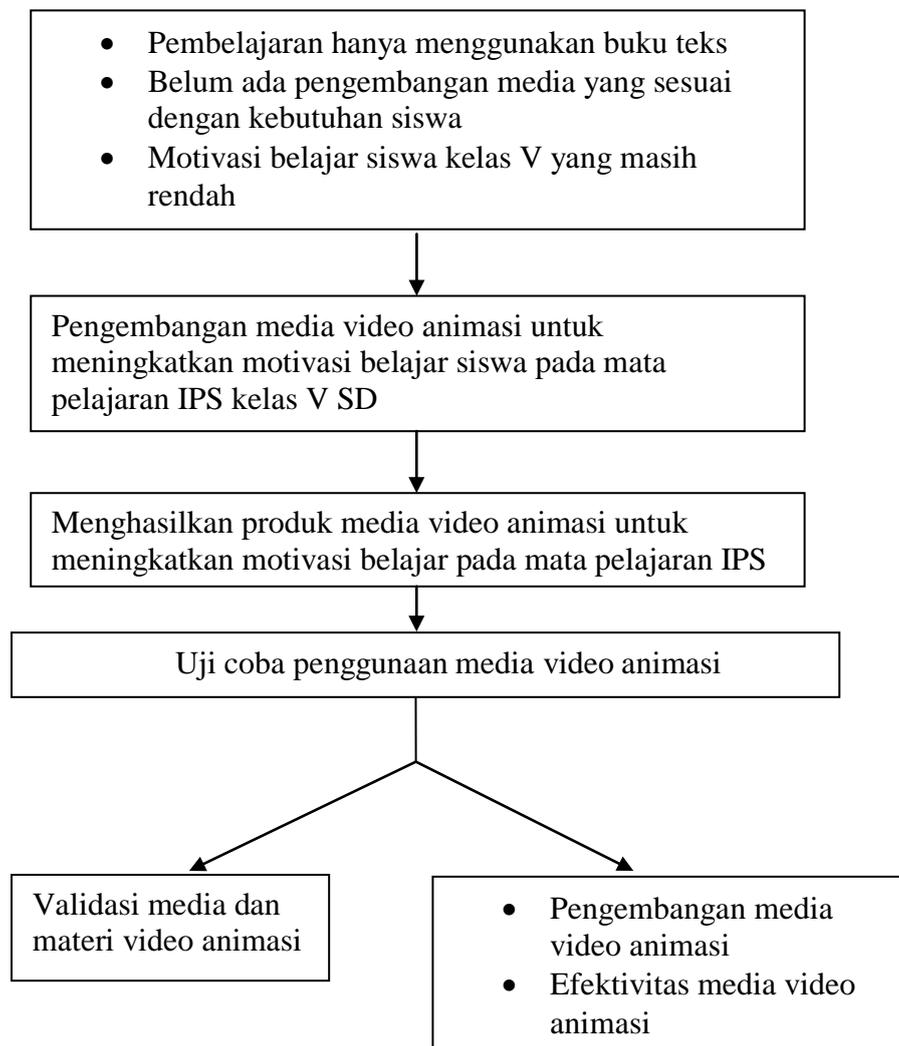
Dari definisi diatas jelas betapa pentingnya peran motivasi dalam pembelajaran karena dengan adanya motivasi tidak hanya akan belajar dengan giat tetapi juga menikmatinya. Dengan demikian secara tidak langsung motivasi akan membatu guru mempermudah dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar yang aktif, kreatif, menyenangkan. Maka dari itu pendidik harus meningkatkan motivasi belajar dan menanamkan karakter semangat pada diri peserta didik, dan tidak lepas dari kegiatan pembelajaran oleh karena itu, pendidik harus berinovasi dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan efektif sebagai syarat keberhasilan proses pembelajaran.

B. Kerangka berfikir

Penelitaian ini memiliki tujuan yang mengembnagkan media video animasi pada materi keberagaman budaya di NTT dan NTB untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu penelitian ini

²⁸ Siti Suprihatin, "Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, Vol 3, No 1, 2015.

dilakukan dengan model penelitian dan pengembangan. Secara umum tujuan dari penelitian ini sebagai berikut: 1). Rancangan media video animasi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga menimbulkan pembelajaran yang efektif dan efisien. 2). Hasil media yang masih abstrak dan monoton diinovasi menjadi media video animasi, maka dibentuklah kerangka berfikir yang lebih jelas dapat diuraikan pada gambar berikut.



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir