

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kesempurnaan serta keseimbangan berpengaruh dalam perkembangan setiap individu atau masyarakat karena adanya pendidikan, oleh karenanya harus dilakukan proses pendidikan.¹ Adanya pendidikan individu maupun masyarakat akan mengalami perkembangan pada suatu pendidikan. Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran yang direncanakan untuk rangkaian pembelajaran dan keadaan belajar siswa secara dinamis untuk meningkatkan kemampuan dalam tingkat keterampilan, kecerdasan, serta kepribadian sehingga dapat bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.² Dikatakan sebuah usaha karena terdapat rangkaian kegiatan seseorang untuk memperoleh sebuah pengetahuan atau informasi. Pendidikan juga merupakan salah satu wadah bagi peserta didik dalam mengembangkan pengetahuannya. Pendidikan merupakan kegiatan yang didalamnya terdiri dari tiga dimensi seperti, material maupun intelektual, seseorang, serta masyarakat atau komunitas nasional dari seseorang tersebut. Pendidikan juga memiliki peran dalam memastikan nasib, sifat, bentuk manusia

¹ Silviana widuri Handayani, Siti Masfuah, dan Much. Arsyad Fardani, "Kecerdasan Emosional Anak Sekolah Dasar Saat Pembelajaran Daring," *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan* 5, no. 3 (Juli, 2021): 446, <https://doi.org/10.23887/jppp.v5i3.32250>

² Abd Rahman, sabhayati Asri Munandar, dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan, dan Unsur-unsur Pendidikan," *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, no. 1 (Juni 2022): 2.

maupun masyarakat itu sendiri.³ Pendidikan dapat dikatakan sebagai wadah karena dengan pendidikan seseorang akan memperoleh suatu pengetahuan.

Pendidikan adalah sebuah proses perubahan tingkah laku pribadi manusia yang menuju pola pikir yang lebih dewasa serta sikap dan perilaku.⁴ Pendidikan juga dikatakan sebagai pemicu dalam sikap seseorang yaitu awalnya tidak paham menjadi paham. Pendidikan juga merupakan salah satu pengalaman belajar seseorang yang berlangsung dalam setiap aktivitasnya yang memiliki jangka waktu tertentu. Pendidikan itu sendiri juga mampu mempengaruhi pertumbuhan seseorang sehingga seseorang tersebut dapat mempunyai kemampuan dalam suatu pendidikan. Kegiatan yang dilakukan dengan keadaan dalam memperoleh pengalaman pengajaran yang di wadahi oleh suatu lembaga pendidikan disebut dengan pendidikan.⁵ Peran pendidikan di Indonesia sangat penting bagi masyarakat, dan juga merupakan awal dari sebuah pengalaman yang akan dilalui oleh seseorang dalam menempuh pendidikan itu. Oleh karena itu, pendidikan sangat diperlukan di Indonesia agar manusia dapat mengetahui kemampuan dari diri sendiri.

Pendidik adalah seseorang yang memberikan ilmu pengetahuan, pengajaran, serta pengalaman bagi peserta didiknya. Pendidik di sini juga memiliki peranan yang penting terhadap suatu pendidikan yang berada di Indonesia, dengan hal itu pendidik mesti sadar akan tanggung jawab besar itu

³ Nurkholis, "Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi," *Jurnal Pendidikan*, 1, no. 1 (November 2013): 24, <https://doi.org/10.24090/jk.v1i1.530>

⁴ Muhammad Japar, Muhammad Syarif Sumantri, Hermanto dan Djunaidi, *Pluralisme dan Pendidikan Multikultural* (Surabaya: CV. Jakad Media Publishing, 2022), 49.

⁵ Redja Mudyahardjo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008), 3-11.

dalam memberikan pengetahuan, pengalaman, membina dan membimbing peserta didiknya.⁶ Pendidik disini bukan hanya guru melainkan juga seseorang yang memberikan pengetahuan juga disebut sebagai pendidik. Siswa merupakan individu yang memiliki keterikatan dengan pendidikan selama hidupnya.⁷ Peserta didik disini merupakan seseorang yang ingin memperoleh suatu pengetahuan melalui perantara seorang pendidik. Peserta didik merupakan setiap manusia yang memiliki keinginan untuk mengembangkan suatu kemampuannya dengan melalui proses pendidikan.

Paparan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan di Indonesia perlu diterapkan, karena pendidikan tersebut dapat memberikan perubahan pola pikir manusia yang lebih dewasa. Pendidikan juga memiliki peranan penting untuk memberikan suatu pengalaman bagi seseorang yang untuk menempuh pendidikan. Adapun peserta didik merupakan setiap manusia yang ingin mengembangkan potensi dirinya melalui suatu pendidikan baik pendidikan formal maupun nonformal.

Media bermula dari kata latin "medium" secara bahasa artinya pengantar, perantara atau tengah. Adapun juga berpendapat bahwa media merupakan alat untuk menyampaikan pelajaran pada proses belajar mengajar. Proses pembelajaran tidak dapat dipisahkan dengan adanya media, maka dengan penggunaan media tujuan pendidikan akan tercapai dengan baik.⁸ Media disini

⁶ Syaiful Bahri Djamarah, *Guru Dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif* (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005), 31.

⁷ Daden Sopandi, Andina sopandi, *Perkembangan Peserta Didik* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021), 1.

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2011), 2-3.

merupakan alat perantara yang diterapkan seorang pendidik untuk menyampaikan materi saat pembelajaran. Pembelajaran adalah kegiatan pembelajaran yang terdiri antar peserta didik dan pendidik di ruangan. Media pembelajaran juga merupakan sumber utama untuk mendukung proses belajar mengajar tercapai dengan baik dan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran.

Salah satu macam media pembelajaran, yaitu media *storyboard* atau media papan cerita. Menurut Rahardja dalam jurnal Rani Winarni, Endah Resnandari Puji Astuti, yang menyatakan bahwa "*Storyboard* adalah aplikasi yang rancang secara umum dan berurutan beserta dilengkapi pada setiap gambar.⁹ Media *storyboard* disini bisa digunakan supaya siswa tidak jenuh saat jam pelajaran. Teori tersebut disimpulkan bahwa fasilitas yang digunakan oleh pendidik dalam memberikan informasi disebut dengan media pembelajaran, pelajaran pada peserta didiknya dengan mudah dan peserta didik lebih cepat tanggap jika pada proses belajar mengajar menggunakan media.

Hasil belajar merupakan hasil akhir dari adanya rangkaian pembelajaran yang terjadi di kelas antara peserta didik dan pendidik. Setiap siswa tidak akan memperoleh hasil belajar yang sama.¹⁰ Hasil dari proses pembelajaran berasal dari proses belajar mengajar oleh siswa dan guru. Dengan demikian, hasil belajar ini murni dari hasil siswa mengikuti proses belajar

⁹ Rani Winarni, Endah Resnandari Puji Astuti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard Terhadap Kreativitas Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Seni Budaya," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, No. 2 (Oktober 2019): 70, <https://doi.org/10.33394/jtp.v4i2.2249>

¹⁰ Alvinda Dwi Saputri, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Melalui Media Konkret Di Kelas IV Di SDI PLUS Al-Firdaus Pademawu Pamekasan", (IAIN Madura, Pamekasan, 2021), 3.

mengajar di ruangan. Dalam meningkatkan hasil belajar, pendidik harus handal untuk menerapkan penggunaan media yang akan digunakan untuk kegiatan belajar mengajar sampai siswa mudah memahami materinya.

Berdasarkan hasil saat pra observasi yang dilaksanakan pada tanggal 13 Juli 2023, terkait dengan model dan metode pembelajaran yang digunakan di SDI Miftahul Qulub, menerapkan metode berupa ceramah dalam kegiatan pembelajaran. Terlebih pada mata pelajaran IPAS, guru SDI Miftahul Qulub menerapkan metode berupa ceramah serta penugasan. Media pembelajaran hanya menggunakan media seadanya yaitu buku tematik guru dan siswa, selain itu juga diselingi video animasi.¹¹ Guru memakai media gambar yang ada pada buku tematik tersebut, guru tidak mengembangkan media pembelajaran lainnya. Sehingga siswa bosan ketiga guru selalu menggunakan metode ceramah.

Penerapan media saat proses pembelajaran sangat berdampak pada siswa untuk mempermudah paham terhadap materi ketika kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran dapat membantu hasil belajar siswa. Dengan demikian, pendidik mampu menentukan media yang sangat menarik bagi peserta didik untuk digunakan untuk proses pembelajaran. Penerapan media pembelajaran mampu mempengaruhi pada hasil belajar siswa, tentunya saat mata pelajaran IPAS.

¹¹ Mohammad Tamri, Guru Kelas IV SDI Miftahul Qulub, Wawancara langsung (13 Februari 2023).

Sesuai dengan permasalahan yang dibahas sehingga peneliti mengangkat sebuah judul sebagai fokus penelitian "Upaya Penggunaan Media *Storyboard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Di SDI Miftahul Qulub".

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perencanaan penggunaan media *storyboard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDI Miftahul Qulub?
2. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media *storyboard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDI Miftahul Qulub?
3. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS setelah diterapkan media *storyboard* di SDI Miftahul Qulub?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui suatu perencanaan yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDI Miftahul Qulub dengan menggunakan media *storyboard*.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media *storyboard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDI Miftahul Qulub.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran IPAS setelah diterapkannya media *storyboard* di SDI Miftahul Qulub.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, media *Storyboard* yang digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran IPAS diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan yang luas, serta dapat menumbuhkan rasa semangat belajar pada siswa dengan menggunakan sebuah media sehingga peserta didik mampu belajar sambil bermain dan dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Penelitian ini diharapkan dapat membuat peserta didik paham dengan materi pada mata pelajaran IPAS dengan mudah.
- 2) Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik yang kesulitan dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

- 1) Penelitian ini adalah suatu kegiatan yang dilakukan dalam meningkatkan kualitas guru saat mengajar.
- 2) Penelitian diharapkan dapat mempermudah dan membantu guru dalam pengambilan tindakan perbaikan untuk kedepannya, terutama berkaitan dengan perbaikan khususnya pada pelajaran IPAS .

c. Bagi Peneliti

- 1) Penelitian ini adalah suatu kegiatan untuk memperdalam serta memperluas pengetahuan peneliti.

E. **Hipotesis**

Adapun hipotesis tindakan secara umum dalam penelitian ini sebagai berikut: Upaya Penggunaan Media *Storyboard* dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPAS Kelas IV Di SDI Miftahul Qulub.

Pada penelitian ini hipotesis tindakan yang digunakan sebagai berikut:

1. Penerapan penggunaan media *storyboard* dalam meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV di SDI Miftahul Qulub.
2. Penggunaan media *storyboard* untuk meningkatkan hasil belajar IPAS kelas IV Di SDI Miftahul Qulub.

F. **Ruang Lingkup**

Supaya penelitian yang dilakukan ini tuntas dan terfokuskan, maka penelitian tersebut dibatasi dengan hal-hal berikut:

1. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDI Miftahul Qulub semester ganjil pada tahun ajaran 2023/2024, karena pada kelas ini tingkat belajar siswa masih rendah terhadap pembelajaran IPAS.
2. Penelitian ini difokuskan pada mata pelajaran IPAS kelas IV SDI Miftahul Qulub semester ganjil tahun ajaran 2023/2024

G. Definisi Istilah

Untuk mengarahkan fokus penelitian dalam mengambil data, maka perlu adanya definisi istilah, yaitu:

1. Upaya

Upaya juga diartikan sebagai upaya atau tindakan dalam memperoleh suatu tujuan atau memperbaiki keadaan yang ada. Upaya sering kali dilakukan sebagai solusi terhadap suatu masalah. Upaya dapat diartikan sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu dalam berbagai bidang seperti halnya pendidikan. Upaya merupakan kegiatan untuk mencapai suatu tujuan, mengatasi suatu masalah, atau suatu solusi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia. Poerwadarminta menyatakan upaya adalah sebuah usaha dalam menyampaikan maksud dari tujuan yang akan dilakukan.¹²

Dari teori tersebut disimpulkan bahwa upaya adalah sebuah usaha yang dilakukan dalam mencapai tujuan atau memperbaiki suatu keadaan yang ada. Upaya juga dapat diartikan sebuah tindakan yang dilakukan seseorang untuk dijadikan suatu solusi dalam permasalahan.

2. *Storyboard*

Oxford Cambridge and RSA menyatakan bahwa *Storyboard* adalah urutan tampilan yang ditunjukkan dalam bentuk rangkaian diagram. Pada awal tahun 1930 *storyboard* pertama kali digunakan oleh *Animator Walt*

¹² Fikriansyah, Rini Setiawati, dan Maya Gita Nuraini, "Upaya Guru Pendidikan Agama Islam dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Al-Qur'an pada Siswa Kelas VII SMP Negeri I Ulubelu Kecamatan Ulubelu Kabupaten Tanggamus" *Jurnal Ilmu Tarbiyah* 2, no. 1 (2023): 77-78.

Disney Webb Smith. Storyboard adalah pengatur grafis berupa kumpulan sketsa atau gambar yang digunakan secara berurutan dengan tujuan melihat grafis bergerak, termasuk interaksi situs web. Secara umum *storyboard* juga dibuat sebagai cerita bergambar atau lakon sederhana.¹³

Storyboard adalah suatu aplikasi yang dirancang secara umum dan disusun layar demi layar yang di lengkapi dengan penjelasan dan spesifikasi dari setiap layar, gambar yang ditampilkan, dan teks. *Storyboard* juga dilengkapi dengan berbagai petunjuk atau catatan pengambilan gambar untuk kebutuhan *shooting*. Sebagai media terpadu *storyboard* memerlukan perancangan yang berhubungan dengan visualisasi.¹⁴

Dari pemaparan teori tersebut disimpulkan bahwa *Storyboard* suatu rancangan yang digunakan untuk dijadikan sebuah media interaktif seperti cerita bergambar yang dilengkapi dengan petunjuk dan penjelasan yang sangat detail sehingga *Storyboard* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Hasil Belajar

Belajar merupakan usaha seseorang untuk merubah perilaku yang bersifat tetap. Hasil belajar merupakan kecakapan yang diperoleh peserta didik dengan kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar juga dikatakan

¹³ Kontu Imbar, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, Regita Syahyani, "Ragam Storyboard untuk Produksi Media Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 04, no. 1 (2021): 111, <https://doi.org/10.21009/JPI.041.14>.

¹⁴ Rani Winarni, Endah Resnandari Puji Astuti, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Storyboard terhadap Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Seni Budaya," *Jurnal Teknologi Pendidikan* 4, no. 2 (Oktober: 2019): 70.

sebagai kemampuan yang dimiliki seorang peserta didik selesai mendapat perlakuan dari pendidik serta adanya perubahan pada individu yang sedang belajar, tetapi terjadi perbaikan pengetahuan dan tingkah lakunya yang tercermin dalam ujian.¹⁵

Dari teori tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu tolak ukur peserta didik setelah mendapatkan pengetahuan atau perlakuan dari seorang pendidik sebagai acuan dalam memperbaiki kinerja pendidik dalam proses pembelajaran.

H. Kajian Penelitian Terdahulu

Dalam menggali informasi dari peneliti melihat mengenai persamaan dan perbedaan pada penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan dilakukan oleh peneliti saat ini. Penelitian sebelumnya dilakukan untuk mengetahui penelitian yang berkaitan dengan variabel yang diteliti, serta menghindari duplikasi yang dilakukan peneliti.

Tabel 1.1
Tabulasi penelitian terdahulu

No	Penulis	Judul	Persamaan	Perbedaan
1	Rani Winarni, Endah Resnandari Puji Astuti	Pengaruh penggunaan media pembelajaran <i>storyboard</i> terhadap kreativitas belajar siswa pada mata pelajaran seni budaya, 2020.	Sama-sama menggunakan media <i>storyboard</i> dalam pembelajaran	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif.

¹⁵ Hasrian Rudi Setiawan dan Ahmad Bachtiar, *Monograf: Metode Rol Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik)* (Medan: UMSU Press, 2023), 23.

2	Ardiansa	Pengaruh Model <i>Storyboard</i> terhadap Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SD Negeri 150 BAIBO Kecamatan Masalle Kabupaten Enrekang, 2021.	Sama-sama menggunakan media <i>storyboard</i> dalam pembelajaran	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif.
3	Siti Sofiya	Pengaruh metode pembelajaran <i>storyboard</i> telling dan media gambar seri terhadap keterampilan menulis narasi pada Bahasa Indonesia kelas IV MI Miftahul Akhlaqiyah Bringin Semarang, 2014.	Sama-sama menggunakan media <i>storyboard</i> dalam pembelajaran	Penelitian terdahulu menggunakan metode penelitian kuantitatif.