

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dikatakan berkualitas jika pendidikan itu terlaksana kegiatan pembelajaran yang terencana, terprogram, efisien dan efektif, serta menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan materi dan karakteristik peserta didik, variatif, evaluasi yang tepat, serta memilih media yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Terkait dengan hal di atas, agar terjadi suasana belajar dan proses belajar yang secara aktif dapat mengembangkan potensi peserta didik, maka proses pembelajaran disekolah harus ditingkatkan mutunya, hal tersebut dipertegas dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional

¹ Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas (Bandung:Citra Umbara, 2010) h. 2.

(mendiknas) Nomor 41 Tahun 2007 tentang Standar Proses dalam bagian pelaksanaan pembelajaran antara lain: kegiatan pembelajaran dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Kegiatan ini dilakukan secara sistematis dan sistemik melalui eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi.

Berdasarkan Permendiknas diatas, bahwa dalam proses pembelajaran dapat menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, inspiratif dan memotivasi dalam pembelajarannya. Ditegaskan pula bahwa pembelajaran harus menekankan komponen eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi secara berurutan dan saling bersinergi antar komponen sehingga akan menghasilkan efek sinergistik dalam suatu proses pembelajaran. Apabila hal tersebut dapat dipenuhi maka proses pembelajaran akan bermakna, dan diharapkan akan menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat telah menggeser paradigma pendidikan, untuk itu perlu dilakukan reformasi dalam sistem pembelajaran di sekolah. Selama ini dalam proses pembelajaran di sebagian sekolah menggunakan paradigma *learning* (deskriptif), maka harus berani ,erubahnya menjadi paradigma *instruction*

(perskriptif). Paradigma deskriptif menfokuskan *Teacher Centered* sedangkan paradigma perskriptif berorientasi pada *Student Centered* dan media sebagai sumber belajar.

Disamping hal diatas, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah berpengaruh terhadap penggunaan media pembelajaran disekolah. Media merupakan alat saluran komunikasi. Contoh media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (*Printed Materials*), komputer dan instruktur. Salah satu media pembelajaran melalui komputer adalah dengan menggunakan *Compact Disc (CD) Interaktif*.²

CD Interaktif dipilih karena media ini memiliki ciri-ciri yang mampu meningkatkan semangat siswa untuk belajar yaitu antara lain bentuk dan warna menarik, membuat siswa tertarik untuk mempelajarinya. Sesuai dengan namanya CD Interaktif, multimedia ini dirancang untuk dipakai siswa secara individual (belajar mandiri). CD Interaktif adalah sarana teknologi informasi untuk mendukung proses pembelajaran dengan skenario pembelajaran yang matang untuk mengundang keterlibatan siswa secara aktif dan konstruktif dalam proses belajar mereka.

Pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan CD interaktif berbentuk multimedia yang memiliki unsur-unsur media secara lengkap,

² Rudi, Susilana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. (Bandung:FIP Universitas Pendidikan Indonesia, 2008) h. 6.

seperti sound, animasi, video, teks, dan grafis.³ Media pembelajaran menggunakan CD interaktif ini bersifat interaktif yang dapat menerima respons balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan.

Anak didik memiliki modalitas belajar yang dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Keberagaman modalitas belajar ini dapat diatasi dengan menggunakan perangkat media dengan sistem multimedia. Sebab, masing-masing anak didik berbeda tipe belajarnya tersebut dapat diwakili oleh multimedia. Karena itu, multimedia sangatlah universal mengadaptasi gaya belajar yang berbeda-beda.

Ilmu Sosial adalah suatu bahan kajian yang terpadu yang merupakan penyederhanaan, adaptasi, seleksi, dan modifikasi yang diorganisasikan dari konsep-konsep dan keterampilan Sejarah, Geografi, Sosiologi, Antropologi, dan Ekonomi.

Selanjutnya, IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di Sekolah Dasar yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, anak diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, bertanggungjawab, serta warga dunia yang cinta damai.⁴

³ Dina, Indriana. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. (Jogjakarta:Diva Press, 2011) h. 116.

⁴ Rudy, Gunawan. *Pendidikan IPS Filosofi Konsep dan Aplikasi*. (Bandung:Alfabeta. 2013) h. 51.

Dari pernyataan di atas jelaslah bahwa pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan usaha mempelajari, menelaah dan mengkaji kehidupan sosial manusia dimuka bumi. Oleh karena itu Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan pengetahuan praktis yang diajarkan secara formal dari tingkat Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Tujuan mempelajari pengetahuan sosial bahwa diharapkan peserta didik dapat mempersiapkan diri untuk terjun ke masyarakat, juga membentuk dirinya sebagai anggota masyarakat yang baik dengan menaati aturan yang berlaku dan turut pula yang mengembangkannya serta bermanfaat dalam mengembangkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SD harus memperhatikan kebutuhan anak yang berusia antara 6-12 tahun, anak dalam kelompok usia 7-11 tahun menurut Piaget dalam Martini berada dalam perkembangan kemampuan intelektual/kognitifnya pada tingkatan kongkrit operasional. Mereka memandang dunia dalam keseluruhan yang utuh, dan menganggap tahun yang akan datang sebagai waktu yang masih jauh. Dalam pembelajaran IPS berisikan dengan pesan-pesan yang berifat abstrak. Oleh karena itu, diberikan pemecahan berbentuk jembatan *bailey* untuk mengkongkritkan yang abstrak itu dengan *enactive*, *iconic*, dan *symbolik* melalui percontohan dengan gerak tubuh, gambar, bagan, peta,

grafik, lambang, keterangan lanjut, atau elaborasi dalam kata-kata yang dipahami siswa.⁵

Kenyataan yang ada dalam kelas V SDN Pancawati II Karawang, proses pembelajaran IPS yang terjadi berpusat pada guru (*teacher centered*). Sehingga peserta didik kurang termotivasi dalam belajar IPS karena cara pembelajaran guru yang kurang menarik, tidak partisipatif dan tidak sesuai dengan kebutuhan masing-masing peserta didik. Dibawah ini adalah data nilai rata-rata siswa tahun pelajaran 2012-2013 yaitu:

Tabel.1 Hasil Ujian Akhir Semester 2012-2013

	Bidang Studi						
	PAI	PKN	B.I	MTK	IPA	IPS	B.ING
Rata-Rata	83.5	80.5	80.2	80.7	80.8	78.1	84.1
KKM	75	75	75	70	70	70	70

Dari data di atas diperoleh bahwa nilai akhir semester mata pelajaran IPS masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Selanjutnya berdasarkan wawancara dengan guru kelas V bahwa nilai IPS rendah dikarenakan hampir semua materi pelajaran IPS berupa hapalan dan proses pembelajaran yang terjadi di dalam kelas yaitu berpusat pada guru (*teacher centered*). Pembelajaran yang terkesan monoton mengakibatkan

⁵ Martini, Jamaris. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Yayasan Penamas Murni,2010) h. 50.

siswa merasa bosan dalam mempelajari materi khususnya materi yang berhubungan dengan sejarah. Berawal dari hal tersebut diperlukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik, memenuhi kebutuhan masing-masing dan dapat berpartisipasi secara interaktif.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka kita harus mulai berani beranjak menggeser paradigma pembelajaran yang berorientasi pada sumber belajar. Media menjadi salah satu sumber belajar yang diharapkan mampu memandirikan belajar siswa, sehingga guru berfungsi sebagai fasilitator. Agar pembelajaran IPS lebih bermakna bagi peserta didik untuk membentuk kepribadian yang dapat memecahkan segala permasalahan di masyarakat, mandiri dalam belajar, maka salah satu proses pembelajaran disekolah dasar hendaknya memulai dengan pembelajaran yang menarik dengan menggunakan media CD Interaktif dan media presentasi. Seperti yang dijelaskan oleh Wijaya, Panama dan Erina dalam penelitiannya menyebutkan bahwa media yang diminati responden dalam mempelajari sejarah adalah teks (6,3%), gambar (10,3%), animasi (16,6%), video (29,1%), game (32,6%) dan lainnya (5,1%).

Untuk mencapai suatu keberhasilan dalam pembelajaran, kemandirian belajar merupakan salah satu faktor internal pada diri seseorang yang akan menimbulkan keyakinan untuk meraih hasil tertentu. Kemandirian selalu membantu proses belajar dengan mengaktifkan

pengetahuan/pengertian pemantapan dan pengamanaan yang telah dipelajari, maupun memberikan motivasi sehubungan dengan kesediaan belajar.⁶ Oleh sebab itu peneliti perlu mengadakan penelitian untuk mencari pengaruh media pembelajaran dan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SDN Pancawati II Karawang.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Faktor apa sajakah yang mempengaruhi hasil belajar IPS siswa?
2. Apakah penggunaan media tertentu dapat membantu dalam membelajarkan IPS?
3. Apakah tingkat kemandirian belajar dapat membantu dalam membelajarkan IPS?
4. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran dan tingkat kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar IPS pada siswa kelas V SDN Pancawati II?
5. Apakah ada peningkatan hasil belajar IPS dengan menggunakan CD Interaktif?

⁶ Herman Holstein. *Murid Belajar Mandiri Situasi Belajar Mandiri dalam Pelajaran Sekolah*. (Bandung: Remadja Karya CV Bandung. 1986) h 26

6. Apakah penggunaan media presentasi dalam pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SDN Pancawati II?
7. Apakah media pembelajaran IPS yang selama ini diterapkan di SDN Pancawati II sudah maksimal?

C. Pembatasan Masalah

Dalam bahasan penelitian ini, ruang lingkungannya dibatasi dalam pembahasan : 1) apakah terdapat pengaruh media pembelajaran dan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa SDN Pancawati II di Kabupaten Karawang, 2) Aspek yang akan diteliti pada penelitian ini adalah media pembelajaran yaitu media CD interaktif dengan media presentasi dan tingkat kemandirian belajar siswa yang terbagi menjadi kemandirian belajar tinggi dan kemandirian belajar rendah dalam meningkatkan hasil belajar IPS. Sedangkan karakteristik sasaran penelitian ini adalah siswa SD kelas V di SDN Pancawati II Klari-Karawang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, maka rumusan masalah disusun sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa SD antara siswa yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media CD interaktif dengan siswa yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan media presentasi?
2. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara media pembelajaran dengan kemandirian belajar siswa terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V SD?
3. Bagi siswa yang memiliki kemandirian belajar tinggi, apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas V SD yang diberi perlakuan media pembelajaran CD interaktif dan yang diberi perlakuan media presentasi?
4. Bagi siswa yang memiliki kemandirian belajar rendah, apakah terdapat pengaruh perbedaan hasil belajar IPS siswa kelas V SD yang diberi perlakuan media pembelajaran CD interaktif dengan yang diberi perlakuan media presentasi?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna :

1. Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran guna mengurangi kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran dikelas yang mengakibatkan motivasi belajar siswa menjadi berkurang untuk memahami materi yang diberikan guru.
2. Secara praktis selanjutnya diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media CD interaktif dapat dijadikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih berkualitas.