BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi negara yang paling utama dalam membangun sumber daya manusia untuk menuju kehidupan yang layak, sejahtera, dan bermartabat. Bangsa yang maju adalah bangsa yang mampu membangun kualitas pendidikan yang bermutu, sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Pendidikan merupakan salah satu sektor yang paling penting dalam pembangunan nasional, seperti yang tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 tentang:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak seperti peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Memasuki abad 21 dunia pendidikan di Indonesia mengalami perubahan yang signifikan. Perubahan tersebut bukan dikarenakan oleh kemajuan mutu pendidikan nasional akan tetapi lebih kepada kesadaran atau kekhawatiran

akan bahaya tertinggalnya pendidikan di Indonesia. Perubahan arus pendidikan juga disebabkan oleh kemajuan teknologi dan globalisasi yang semakin kuat dan terbuka. Pendidikan tidak bisa lepas dari peran guru. Guru merupakan salah satu faktor penentu tinggi rendahnya mutu hasil pendidikan. Maka oleh karena itu setiap usaha peningkatan mutu pendidikan perlu memberikan perhatian besar kepada peningkatan kinerja guru. Guru dan sekolah dituntut memiliki kinerja yang mampu memberikan dan merealisasikan harapan serta keinginan semua pihak terutama masyarakat umum dalam membina anak didik.

Kinerja guru erat kaitannya dengan upaya peningkatan sumber daya manusia, oleh karena itu perlu upaya-upaya untuk meningkatkan kinerja guru secara terus menerus dan berkesinambungan agar menjadi tenaga pendidik yang profesional. Peningkatan kinerja guru tidak semata mata hanya meningkatkan kompetensinya melalui pemberian penataran, pelatihan maupun pemberian kesempatan untuk lebih berkembang. Hal lain seperti peningkatan disiplin, pemberian motivasi, pemberian bimbingan atau supervisi, pemberian insentif, gaji yang layak, perlu menjadi perhatian agar guru menjadi termotivasi dalam bekerja sebagai pendidik.

Guru sebagai pendidik harus memiliki kemampuan atau keahlian untuk merancang pembelajaran yang menyenangkan, efektif, dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Ada beberapa hal yang patut dicermati oleh guru

pada saat merencanakan pembelajaran yaitu (1) siswa mempunyai kesempatan untuk menampilkan keberanian dan minat mengemukakan pendapat dan ikut serta mencari solusi permasalahan di masyarakat (sosial), (2) mendorong minat belajar, motivasi, mempelajari program tersebut serta rasa membangkitkan rasa penasaran untuk belajar lebih lanjut, (3) siswa dapat menggunakan cara-cara (style) belajar mereka menurut keadaan dan kemampuan serta kebiasaannya, agar siswa tidak merasakan adanya suasana paksaan, tekanan atau ketakutan.

Selain itu, pada saat merencanakan pembelajaran, guru perlu juga untuk memperhatikan permasalahan pada saat menyusun program pembuatan metode,media dan model pembelajaran diantaranya : (1) rencanakan untuk memberikan dorongan belajar dan partisipasi aktif seluruh peserta didik dan guru, (2) penerapan prinsip berbagai metode dan model pembelajaran dengan tetap disiplin bahwa pembelajaran terpusat pada siswa, (3) kemampuan menggunakan berbagai jenis variasi dalam mengajar dan dimasukan ke dalam program pembelajaran sehingga kesemuanya itu dapat terbaca jelas dalam program pembelajaran. Khususnya dalam pemilihan konsep dan bahan pelajaran, pemilihan metode/tehnik belajar mengajar sub tersebut, pemilihan kegiatan serta pemilihan media pengajaran yang mendukung hal di atas.

Ilmu Pengetahuan Sosial, yang sering disingkat dengan IPS, adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat dasar dan menengah. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Penanaman nilai ini dapat ditanamkan pada peserta didik di sekolah menengah pertama.

Dalam implemantasinya, tujuan umum mata pelajaran IPS dapat dicapai dengan beberapa cara yang memungkinkan untuk guru dan peserta didik. Cara-cara tersebut dapat berupa optimalisasi seluruh komponen pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, peserta didik, guru, materi dan media pembelajaran, strategi, sumber belajar, serta evaluasi. Semua komponen pembelajaran merupakan sebuah sistem yang ini saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain sehingga dapat disebut dengan sistem.

Salah satu wujud dari komponen pembelajaran yang sudah sering kali ada dalam mata pelajaran IPS adalah bahan belajar berupa buku pegangan guru dan buku pegangan siswa. Buku pegangan guru biasanya digunakan sebagai pedoman untuk merancang, melaksanakan, mengevaluasi, serta memantau siswa selama proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran

tercapai secara efektif dan efisien selama periode tertentu. Buku pegangan siswa digunakan sebagai panduan aktivitas pembelajaran untuk memudahkan siswa dalam menguasai kompetensi tertentu. Buku ini juga digunakan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran (*activities based learning*) di mana isinya dirancang dan dilengkapi dengan contoh-contoh lembar kegiatan agar siswa dapat mempelajari sesuatu yang relevan dengan kehidupan yang dialaminya. Buku siswa dirancang agar siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, berdiskusi serta meningkatkan kemampuan berkomunikasi baik antar teman maupun dengan gurunya. Guru dapat mengembangkan atau memperkaya materi dan kegiatan lain yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Kendala belajar dengan menggunakan hanya satu sumber belajar berupa buku, hal ini dapat mempengaruhi psikologi belajar siswa. Siswa mudah merasa jenuh dan ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran IPS menjadi rendah. Hal tersebut berdampak kepada banyaknya peserta didik yang belum mencapai tujuan pembelajarannya.

Berdasarkan analisis awal yang diperoleh dari hasil wawancara guru pada MTSN 24 di kelurahan Penggilingan Jakarta Timur, untuk mengetahui

permasalahan-permasalahan guru dalam proses pembelajaran IPS diperoleh hasil sebagai berikut, yaitu:

1) Bahan belajar hanya menggunakan buku teks.
2) Metode pembelajarannya konvensional.
3) Tidak adanya media pembelajaran.
4) Siswa menjadi pasif dan hanya menulis saja.
5) Siswa hanya belajar menghafal tanpa pemahaman.
6) Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

Sehingga peneliti menyimpulkan bahwa guru kelas kurang atau belum memanfaatkan sumber belajar yang ada disekolah sehingga tidak dapat memotivasi siswa untuk menjadi lebih aktif dalam pembelajaran dikelas.

Hal tersebut berdampak pada hasil belajar berupa ulangan harian yang dapat ditunjukkan pada tabel dibawah ini sebagai berikut:

Tabel 1.1 data hasil belajar siswa semester mata pelajaran IPS

Jumlah Siswa diatas KKM 75		Jumlah Siswa dibawah KKM 75	
Semester 1	Semester 2	Semester 1	Semester 2
17 dari 35 siswa	19 dari 35 siswa	18 dari 35 siswa	16 dari 35 siswa

Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa secara utuh, sehingga siswa tidak lagi sebagai pembelajar pasif atau hanya memperhatikan penjelasan dari guru saja, namun siswa diajak untuk bisa mengeluarkan pendapat. Dengan demikian perlu upaya agar dapat mengubah kondisi pembelajaran tersebut, untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa.

Menurut Jean Piaget dalam Sudarwan, siswa sekolah menengah pertama berada di Tahap operasional formal, yang terjadi antara usia 11-15 tahun atau seusia sekolah menengah pertama, hingga kelas sekolah menengah atas.[1] Didalam tahap ini, individu bergerak melebihi dunia pengalaman yang aktual dan konkrit, serta sudah mampu untuk berpikir

[1] Sudarwan Danim dan Khairil. *Psikologi Perkembangan (Dalam Perspektif Baru). (*Bandung: CV Alfabeta, 2010). h. 78

abstrak dan logis. Edgar Dale dalam media pendidikan berpendapat dalam teorinya yaitu *Cone of Experience* (kerucut pengalaman) bahwa hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (kongkrit), kenyataan yang ada dilingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak).[2]

Berdasarkan kedua teori tersebut walaupun siswa sekolah menengah pertama sudah mampu untuk belajar secara abstrak namun untuk memperkaya pengetahuan dan pengalaman belajarnya, siswa memerlukan media pembelajaran yang konkrit. Menurut kerucut pengalaman Dale belajar dengan hanya membaca dan mendengar merupakan bentuk pembelajaran pasif, dimana daya serapnya hanya 10% dan 20%. Sedangkan, pembelajaran aktif dengan memanfaatkan visual, video, pameran, demonstrasi dapat memberikan 70% pemahaman dan daya ingat. Lebih lanjut melalui simulasi dan pengalaman langsung memberikan kontribusi 90% pemahaman dan daya ingat kita terhadap sesuatu.

Hal di atas dapat dibuktikan oleh hasil penelitian yang dilakukan Sulistyawati bahwa pembelajaran dengan menggunakan variasi media dapat meningkatkan kognitif hasil belajar siswa.[3]

---

[2] Arif S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan* (Pengertian, Pengembangan,dan Pemanfaatannya). (Jakarta: Rajawali Pers, 2009) h.8

[3] Sulistyawati. Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS UNY Volume 3, No 1. 2016. Hal.51-61

Degeng menyatakan bahwa salah satu bentuk rekayasa pembelajaran dengan memanfaatkan sumber belajar yang sengaja dirancang, dipilih, dan dimanfaatkan adalah paket pembelajaran. Upaya ini dilakukan agar pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif, efisien dan memiliki daya tarik yang tinggi.[4]

Solusi yang diberikan dalam teknologi pembelajaran adalah memberikan kemungkinan belajar dalam bentuk sumber belajar yang meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Sumber belajar sengaja dirancang, dipilih, dan dimanfaatkan sebagai produk kongkrit yang tersedia untuk berinteraksi dengan pebelajar. Salah satu bentuk sumber belajar adalah paket pembelajaran.

Paket pembelajaran yang baik adalah paket pembelajaran yang dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik siswa sebagai pebelajar, dan karakteristik bidang studi. Oleh karenanya diperlukan beberapa strategi dan, desain yang tepat mengingat paket pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Pengembangan paket pembelajaran IPS multi media merupakan sekumpulan media atau sarana yang digunakan oleh guru dan siswa dalam

---

[4] Sri Suryaningsih. *Pengembangan Paket Pembelajaran Dasar-dasar Peternakan. Jurnal Pendidikan Humaniora Vol. 2 No. 2*. 2014. Hal 184-190

proses pembelajaran di kelas, serangkaian perangkat pembelajaran yang harus dipersiapkan seorang guru dalam menghadapi pembelajaran di kelas antara lain: (1) rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (2) buku siswa (BS), (3)buku pegangan guru (BPG), (4) lembar kegiatan siswa (LKS), dan (5)tes hasil belajar dan media pembelajaran.

Ada beberapa yang hal yang menjadi kelebihan dalam merancang paket pembelajaran multi media ini yaitu:

1) Paket pembelajaran multi media di rancang secara menarik, dengan memadukan tata letak, gambar/ilustrasi, dan kombinasi warna yang harmonis.
2) Bahasa yang digunakan komunikatif dan interaktif.
3) Materi yang disajikan disesuaikan dengan kondisi lingkungan peserta didik.
4) Paket pembelajaran multi media menggunakan berbagai macam media pembelajaran agar peserta didik mendapatkan pengalaman yang konkret.
5) Rancangan paket pembelajaran multi media ini dilandasi dengan beberapa landasan diantaranya adalah landasan psikologis dan komunikasi. Landasan psikologis ini memiliki peranan penting dalam menentukan media apa yang cocok untuk siswa dalam menunjang proses pembelajaran dan persepsi siswa juga sangat mempengaruhi

hasil belajar. Selanjutnya, komunikasi juga memiliki peran penting dalam merancang paket pembelajaran multi media.

Dalam penelitian ini, terdapat penelitian sebelumnya yang menjadi perbandingan peniliti antar lain: **"Pengembangan Paket Pembelajaran IPS Berbasis Masalah Kelas VIII SMP Di Kecamatan Rangkasbitung Kabupaten Lebak"** yang ditulis oleh Ira Arini. Arini dalam penelitiannya menggunakan media *articulate storyline* sebagai media pembelajarannya. Software ini menggabungkan sistem presentasi yang umumnya digunakan *Microsoft Office Power Point* serta bentuk gerak animasi pada *Macromedia Flash*.[5]

Penelitian kedua dari *Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1,* dengan judul **"Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V"** yang ditulis oleh Arif Mahya Fanny, Siti Partini Suardiman. Dalam penelitiannya, penulis mengembangkan software untuk pembelajaran IPS yang dikemas dalam bentuk *Compact Disc* (CD), CD tersebut terdiri dari foto, video, audio serta

[5] Ira,Aini, *Pengembangan Paket Pembelajaran IPS Berbasis Masalah* Kelas VII SMP di Kecamatan Rangkasbitung Kabuaten Lebak, Jurnal Teknologi Pendidikan Volume 30- No 1., 2016, Hal.11

animasi untuk menunjang proses pembelajaran. Evaluasi produk adalah memvalidasi/ mengevaluasi produk yang telah dikembangkan.[6]

Penelitian ketiga dari Jurnal *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology 2 (1)* yang tulis oleh Siti Rahayu dkk dengan judul ***Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Poe Berbantuan Media "I Am A Scientist".*** [7]

Dari beberapa penelitian di atas terdapat perbedaan yang akan dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan paket pembelajaran multi media. Penelitian ini akan memfokuskan terhadap paket pembelajarannya agar mempermudah guru dalam merancang proses pembelajaran, menggunakan strategi pembelajaran yang tepat, media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa agar materi yang diberikan kepada siswa. Media yang digunakan dalam paket pembelajaran ini hanya pendukung untuk paket pembelajaran.

---

[6] Arif Mahya Fanny, Siti Partini Suardiman, *Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Sekolah Dasar Kelas V*, Jurnal Prima Edukasia, Volume I - Nomor 1, 2013 hal. 3-4

[7] Siti Rahayu dkk. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran Model Poe Berbantuan Media "I Am A Scientist.* Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology 2 (1) (2013) ISSN 2252-7125 , hal.129

Tabel 1.2 perbandingan penelitian

Perbedaan Penelitian			
Ira Arini (2015), mengembangkan paket pembelajaran dengan menggunakan software articulate Storyline	Arif Mahya Fanny, Siti Partini Suardiman (2013), peneliti mengembangkan software dalam bentuk CD	Siti Rahayu (2013) mengembangkan perangkat pembelajaran dengan menggunakan media "*I am a Scientist*"	Penelitian yang akan dilakukan adalah mengembangan paket pembelajaran multi media dengan menggunakan berbagai macam media (*powtoon, video scribe, dan power point*).

Pengembangan paket pembelajaran IPS Multi Media akan digunakan dengan maksud untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Dengan diterapkannya pengembangan paket pembelajaran IPS multi media dalam mata pelajaran IPS siswa kelas VIII hasil belajar diharapkan dapat meningkat.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, maka fokus masalah pada penelitan ini adalah pengembangan paket pembelajaran IPS multi media yang rancang untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi pembelajaran. Pengembangan paket pembelajaran IPS multi media yang dimaskud adalah berupa buku panduan untuk guru, buku teks untuk siswa, kumpulan tes. Untuk media peneliti akan mengembangkan *Powtoon, Power Point,* dan *Videoscribe*. Pengembangan multi media ini merupakan sub fokus dari penelitian

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan paket pembelajaran IPS multi media dalam pembelajaran IPS kelas VIII di MTSN 24 Jakarta?
2. Bagaimana kesesuaian paket pembelajaran IPS multi media yang dikembangkan ?
3. Bagaimana keefektifitas paket pembelajaran IPS multi media dalam pembelajaran IPS?

D. Kegunaan Hasil Penelitian

1. Praktis

a. Bagi sekolah, dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan proses kegiatan pembelajaran berbasis aneka sumber pada mata pelajaran IPS dan mata pelajaran yang lainnya.

b. Bagi perguruan tinggi, secara khusus untuk disiplin ilmu Teknologi Pendidikan, dengan adanya hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai keilmuan teknologi pendidikan secara khusus pada konsentrasi pembelajaran.

c. Bagi peneliti, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi bahan acuan dan mengembangkan penelitian ini ditingkat berikutnya.

d. Bagi pembaca, diharapkan dapat dijadikan acuan dalam melakukan penelitian lain berikutnya.

2. Teoritis

a. Sebagai panduan pelaksanaan proses pembelajaran berbasis aneka sumber untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

b. Sebagai dasar pertimbangan guru dan kepala sekolah yang akan melaksanakan belajar aneka sumber di dalam kelas atau di lingkungan sekolah.
c. Membantu guru dan orang tua dalam melihat potensi dan mengembangkan kecerdasan yang dimiliki seorang anak.