

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

IPS merupakan ilmu yang mempelajari segala aspek kehidupan sosial berdasarkan kajian ekonomi, geografi, antropologi, sejarah, dan sosiologi dan kaitannya pada kehidupan sehari-hari (Salam, 2016). Dengan mempelajari IPS peserta didik dapat memiliki kemampuan dalam mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan Masyarakat, lingkungan, dapat berpikir logis dan kritis, dapat memecahkan suatu masalah dalam kehidupan sehari-hari, mempunyai kesadaran sosial, serta mampu berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dengan baik dalam masyarakat.

Keberhasilan suatu pembelajaran dapat diukur dengan melihat kemampuan yang dimiliki siswa setelah melalui proses dan pengalaman belajar. Hasil belajar pada peserta didik pada dasarnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang mencakup pada bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Supini, 2017). Hasil belajar peserta didik merupakan hasil dari adanya suatu interaksi tindak belajar maupun tindak mengajar. Hasil belajar dan proses belajar para peserta didik bukan hanya ditentukan oleh sekolah, pola, struktur, dan pedoman kurikulumnya akan tetapi sebagian besar ditentukan oleh kompetensi dan keterampilan para guru yang membimbing dan mengajar mereka. Hasil belajar yang baik merupakan hal yang sangat diinginkan oleh setiap peserta didik yang sedang belajar dan merupakan indikator sebuah keberhasilan seseorang dalam belajar (Novauli, 2015).

Kunci penting dan syarat dari keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran terletak pada bagaimana strategi guru mengajar pada peserta didik. Strategi guru merupakan suatu pola kegiatan mengajar dengan tujuan untuk mempengaruhi siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Guru dituntut harus dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya memenuhi aspek kognitifnya saja, tetapi juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan dan keaktifan para peserta didik (Zaifullah, 2021). Guru merupakan individu yang berpengalaman serta mampu untuk mentransformasikan pengalamannya itu kepada para peserta didik dengan melakukan beberapa metode yang sevariatif mungkin.

Keaktifan merupakan suatu hal yang penting dalam proses belajar mengajar, ketika di dalam proses pembelajaran terjadi keaktifan, maka siswa akan memiliki rasa antusias dan semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Keaktifan dapat dilihat salah satunya yakni dari keikutsertaan siswa dalam melaksanakan tugas belajar. Keaktifan siswa di dalam kelas dapat ditunjukkan dengan perilaku-perilaku dan rasa antusias yang muncul dalam proses pembelajaran. Keberhasilan dalam proses pembelajaran dapat diukur menggunakan indikator keaktifan antara lain: 1) ikut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya; 2) terlibat langsung dalam pemecahan masalah; 3) bertanya langsung kepada guru atau siswa lain apabila tidak memahami persoalan yang dihadapi; 4) berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah; 5) melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru; 6) menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh; 7) melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis; 8) kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperoleh dalam

menyelesaikan tugas atau persoalan yang dihadapinya (Sudjana, 2004).

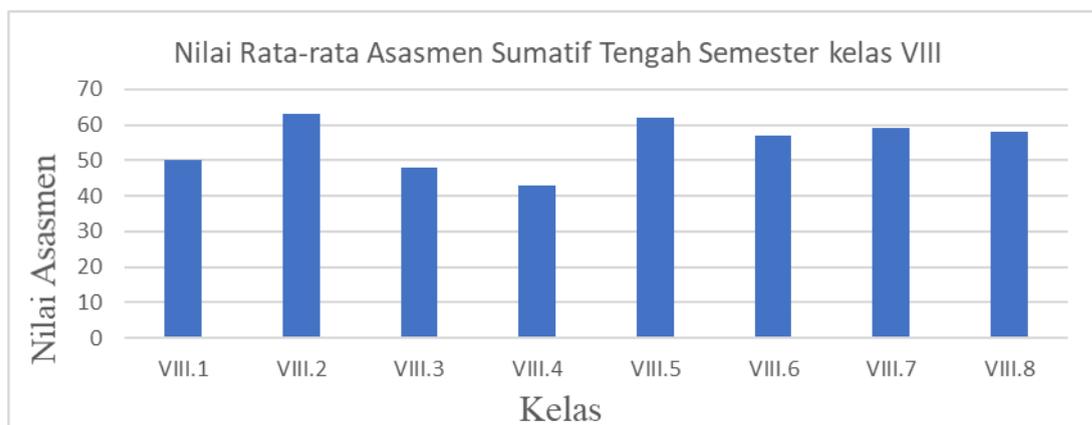
Kondisi peserta didik dalam menangkap materi pada mata pelajaran IPS di setiap sekolah pada tingkatan SMP berbeda-beda. Hal ini disebabkan karena kondisi sebagian peserta didik yang kurang berkonsentrasi ketika proses pembelajaran berlangsung yang menyebabkan kondisi kelas yang kurang kondusif, sehingga sangat mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan siswa. Berdasarkan modul pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas VIII hampir sebagian besar materi yang dipaparkan berupa konsep dasar atau teori yang dapat membuat siswa jenuh dan kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sedangkan pada kurikulum merdeka, siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Permasalahan ini terjadi juga karena tidak ada media pembelajaran yang mendukung dan kurangnya media pembelajaran yang kreatif yang membuat peserta didik merasa jenuh dan bosan sehingga berpengaruh pada saat proses pembelajaran.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan penulis selama Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di bulan Juli – November 2023 mengenai keaktifan peserta didik dalam pembelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 172 peserta didik cenderung pasif karena penggunaan media pembelajaran yang monoton yaitu guru hanya menggunakan *Power point* dalam menjelaskan materi dan tidak menciptakan suasana kelas yang interaktif. Penjelasan *Power point* saja membuat peserta didik menjadi cenderung pasif dan merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung pada saat proses pembelajaran berlangsung, sesekali guru sering melontarkan pertanyaan untuk memancing siswa untuk bertanya, dan hanya ada beberapa siswa saja yang bertanya. Proses pembelajaran tersebut termasuk dalam

pembelajaran yang kurang efektif dan keadaan siswa yang kurang aktif akan berdampak pada hasil belajar siswa. Pembelajaran yang kurang menarik perhatian peserta didik maka akan mempengaruhi cara mereka bereaksi atau mendengarkan guru. Hal tersebut juga dapat dikarenakan minat dan sikap siswa terhadap subjek tertentu sangat penting untuk dipertimbangkan oleh guru didalam proses pembelajaran. Dan juga banyak siswa yang kurang berani dalam mengemukakan pendapatnya dikarenakan tidak percaya diri terhadap pengetahuannya.

Seorang guru dikatakan professional jika memiliki sebuah peningkatan kualifikasi atau kemampuan ideal dalam memiliki capaian standar kriterianya. Dalam hal ini yang dimaksud adalah untuk mengupayakan serta melengkapi media pembelajaran yang mampu memberikan aspek stimulus untuk peserta didik dalam kegiatan belajar dan mengajar. Setiap penggunaan media pembelajaran pada tahap pengenalan pelajaran akan sangat membantu keefektifan proses penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu.

Berdasarkan pra penelitian yang dilakukan oleh penulis, hasil rata – rata Asesmen sumatif tengah semester kelas VIII di SMP Negeri 172 adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Nilai Rata-rata Asasmen Sumatif Tengah Semester kelas VIII

Sumber : Hasil Olahan Data Peneliti 2024

Rata-rata nilai Asesmen sumatif tengah semester yang diperoleh dari seluruh kelas VIII terlihat bahwa tidak ada satupun kelas yang mencapai nilai KKM, dimana KKM pada matapelajaran IPS adalah di SMPN 172 Jakarta adalah 80. Berdasarkan hasil rata-rata Asasmen Sumatif Tengah Semester kelas VIII.4 berada di paling rendah dibanding kelas lain dengan memperoleh nilai 43. Maka dari itu penulis menjadikan kelas VIII.4 yang akan menjadi sampel dalam penerapan Media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius).

Berdasarkan penjelasan diatas maka sangat diperlukan adanya ketrampilan guru didalam proses pembelajaran, salah satunya seperti penggunaan media pembelajaran untuk memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif yang tentunya tidak lepas dari kemandirian, minat dan perkembangan pedagogik. Sehingga diperlukan adanya media pembelajaran yang menyenangkan dan juga memotivasi

peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan semangat untuk mengikuti proses pembelajaran. Maka dari itu, perlu dilakukan penelitian tindakan kelas menggunakan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) karena media pembelajaran ini mampu mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan peserta didik. Berdasarkan penelitian Rusiana (2014) menyatakan bahwa dalam penggunaan media pembelajaran Kokami mampu mempengaruhi hasil belajar dan keaktifan siswa. Hal tersebut terlihat dari adanya peningkatan nilai hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran Kokami. Media Kokami bertujuan untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran dan menanamkan pengetahuan kepada siswa. Dengan media Kokami peserta didik dapat belajar sekaligus bermain, belajar mengenai materi yang diajarkan sehingga pelajarannya membekas. Media Kokami ini merupakan media pembelajaran yang terbilang sederhana. Untuk melakukan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran Kokami ini guru hanya perlu menyiapkan wadah (kotak) yang didalamnya akan di isi amplop-amplop. Di dalam amplop tersebut terdapat kartu pesan dengan berbagai warna yang berisi pertanyaan, perintah, sanksi, dan pemahaman gambar tentang materi pelajaran yang di pelajari.

Dengan latar belakang yang telah dijabarkan diatas, penulis termotivasi untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS DI SMP Negeri 172 Jakarta Kelas VIII”**

B. Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah yang ingin penulis rumuskan yaitu:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta Kelas VIII?
2. Apakah penerapan media pembelajaran Kokami (Kotak Kartu Misterius) dalam meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta Kelas VIII?

C. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan informasi tentang penerapan media Kokami terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa pada mata pelajaran IPS Di SMP Negeri 172 Jakarta Kelas VIII.

2. Kegunaan Praktis

1) Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan serta kemampuan peneliti yang sejalan dengan rancangan kegiatan pembelajaran khususnya pada mata pelajaran IPS dengan pokok bahasan yang lebih efektif sehingga permasalahan yang dihadapi oleh siswa maupun guru dapat

diminimalkan sebagaimana mestinya.

2) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini diharapkan mampu memberikan dan membantu masukan dalam penerapan media pembelajaran yang inovatif dan tepat khususnya untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.

3) Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam menerapkan media pembelajaran khususnya Kokami (Kotak Kartu Misterius).

4) Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa mampu memahami materi dengan media pembelajaran Kokami, sehingga dapat meningkatkan pemahaman yang berpengaruh terhadap hasil belajar dan keaktifan siswa.

