

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. LATARBELAKANG MASALAH**

Tujuan pembelajaran yang dilakukan di sekolah-sekolah secara umum adalah mentransfer ilmu dalam bentuk pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik melalui berbagai proses. Proses pembelajaran yang dilakukan dengan berbagai metode untuk mencapai tujuan tersebut tidak selalu cocok pada semua siswa. Penyebabnya bisa saja karena latar belakang pendidikan siswa, kebiasaan belajar, minat, sarana, lingkungan belajar, metode mengajar guru dan sebagainya.

Keberhasilan belajar siswa ditentukan oleh banyak faktor pendukung, di antaranya adalah pemanfaatan media belajar yang baik. Apabila proses pembelajaran tidak menarik, kemungkinan besar siswa enggan menerima pelajaran atau siswa akan merasa bosan terhadap mata pelajaran yang disajikan.

Seorang guru, di dalam melaksanakan kompetensi pedagogik dituntut untuk memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal merancang dan melaksanakan pembelajaran. Termasuk di dalamnya penguasaan, pemanfaatan dan penciptaan media pembelajaran yang sesuai. Penggunaan media pembelajaran disadari akan sangat membantu aktivitas pembelajaran, baik di dalam maupun diluar kelas.

Media merupakan bagian integral yang sangat menentukan keefektifan dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Media semula hanya berfungsi sebagai sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa untuk mendorong

motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan mempertinggi daya serap serta retensi belajar. Di antara media pembelajaran, gambar atau foto adalah media yang paling umum dipakai. Media gambar atau foto merupakan bahasa yang umum yang dapat dimengerti dan dinikmati dimanamana.

Melihat perkembangan ilmu dan teknologi, pembelajaran secara umum ikut terpengaruh oleh adanya perkembangan dan penemuan-penemuan dalam bidang keterampilan dan teknologi tersebut. Pengaruh perkembangan tersebut nampak jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran. Untuk itu, media pembelajaran menjadi suatu bidang yang harus dikuasai oleh setiap guru profesional.

Tumbuhnya kesadaran terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran sekarang ini dan di masa yang akan datang, diharapkan akan dapat direalisasikan dalam praktik di lapangan. Banyak usaha yang dapat dikerjakan, di samping memahami penggunaannya, para guru pun dituntut untuk mengembangkan keterampilan “membuat sendiri” media yang menarik, murah dan efisien, dengan tidak menolak kemungkinan pemanfaatan alat modern yang sesuai dengan kebutuhan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran di era teknologi saat ini.

Untuk mencapai keberhasilan tersebut, guru juga sebaiknya tidak melupakan siswa untuk memanfaatkan semua alat indra yang dimilikinya. Artinya, dapat dilakukan dengan menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan

untuk menerima dan mengelola pesan semakin besar kemungkinan pesan tersebut dimengerti dan diharapkan dapat menerima dan menyerap dengan mudah. Baik pesan-pesan dalam materi yang disajikan dalam sebuah media pembelajaran.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan ketidakberhasilan siswa dalam mencapai hasil belajar (kompetensi) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial sesuai dengan yang ditargetkan. Faktor-faktor tersebut antara lain tersedianya sarana-prasarana penunjang kegiatan belajar mengajar, kemampuan profesional guru sebagai ujung tombak terhadap pembelajaran di kelas. Sebagai pengelola pembelajaran, guru harus mampu mengorganisir dan menggali potensi-potensi dalam pembelajaran, agar terjadi interaksi yang optimal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar.

Selama ini proses pembelajaran IPS masih bersifat mekanistik (cenderung teoretis, *teacher centered*, *transferring*). Dalam proses pembelajaran jarang guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata dan jarang mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Kaitannya dengan masalah-masalah yang disajikan dalam pembelajaran IPS, selama ini cenderung berorientasi pada masalah-masalah akademis yang sifatnya tertutup, jarang dikaitkan dengan konteksnya. Demikian juga dalam kegiatan pembelajaran yang dirancang guru, belum menekankan pada keterampilan siswa untuk berargumentasi menggunakan penalaran sehingga siswa belum mampu mengungkapkan gagasan/ide-idenya, baik secara lisan maupun tertulis. Hal ini tentunya akan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat

dari hasil belajar pada mata pelajaran IPS, pada 2 (dua) tahun berikut ini di SMP Al Hidayah Medan yaitu sebagai berikut :

**Tabel 1.1 Nilai Mata Pelajaran IPS**

Tahun Akademik	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata	Kategori
2012/2013	77	57	69	Cukup
2013/2014	80	60	72	Cukup

Rendahnya hasil belajar IPS di antaranya adalah sikap pasif siswa dalam proses belajar mengajar, materi terlalu sulit bagi siswa, proses pembelajaran yang monoton dan kurang bervariasi, guru kurang kreatif dalam menyampaikan materi, masih diterapkan budaya menghafal dari pada memahami di dalam proses pembelajaran, dominan guru sangat besar sehingga siswa kurang mandiri di dalam proses belajar. Pendidikan tidak akan berjalan dengan baik bila pengajaran maupun peserta didik tidak didukung oleh sistem pendidikan yang baik. Hal ini dapat terjadi karena pendidikan merupakan suatu sistem (artinya dalam upaya pendidikan komponen-komponen pokoknya terdapat dalam suatu sistem yang saling berinteraksi).

Hasil observasi dan wawancara dengan beberapa guru di SMP Al Hidayah Medan menunjukkan bahwa 88% dari guru-guru membutuhkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Secara khusus informasi dari guru IPS Terpadu menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilakukan selama ini masih kebanyakan menggunakan metode ceramah dan hanya menunjukkan gambar-gambar yang ada dalam buku teks

sebagai media pembelajaran, jikalau pun mereka menggunakan media audio/visual dan media video hanya sekedar saja tanpa mempertimbangkan karakteristik dan keefektifan media dan materi yang disampaikan, sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa juga tidak maksimal. Siswa mengaku kesulitan mendapatkan media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran IPS terpadu di sekolah sehingga siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan.

Oleh sebab itu pentingnya media pembelajaran khususnya pada bidang IPS Terpadu, maka perlu dikembangkan media pembelajaran IPS yang lebih baik lagi dari media pembelajaran yang telah digunakan selama ini dalam bentuk multimedia atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi dalam proses pembelajaran lebih menarik, termotivasi, dan memberikan kemudahan dalam memahami materi karena pembelajaran yang disajikan lebih interaktif, ilmiah sehingga dapat diimplementasikan dan ditampilkan di dalam kelas seperti wujud nyata kehidupan sehari-hari. Multimedia pembelajaran interaktif ini merupakan suatu media pembelajaran yang mengkombinasikan penggunaan dari berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, gambar, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran dengan menggunakan *flash*.

Adapun salah satu upaya peningkatan pemahaman siswa terhadap materi melalui pengembangan media pembelajaran animasi dibuat dengan *software macromedia flash* dan ditayangkan dengan *infocus*. *Macromedia flash* merupakan salah satu program yang dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang cukup menarik melalui animasi. Keunggulan program ini dapat membuat contoh

sederhana materi pelajaran menyerupai keadaan aslinya sehingga mulai dipahami oleh siswa.

Penggunaan animasi ini dapat diterapkan diberbagai disiplin ilmu seperti mata pelajaran kimia, fisika, sejarah, geografi, ekonomi, matematika dan mata pelajaran yang lainnya. Untuk memudahkan pemahaman pentingnya animasi *Macromedia Flash* contohnya pada mata pelajaran IPS Terpadu di kelas VIII SMP materi bentuk-bentuk hubungan sosial.

Minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah pada waktu proses belajar mengajar, mendorong penulis untuk melakukan penulisan ilmiah mengenai pemanfaatan media dengan menggunakan *software macromedia flash* untuk meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa mengenai pokok bahasan bentuk-bentuk hubungan sosial yang dipelajari. Harapannya dengan menyuguhkan media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash* akan lebih menarik minat siswa dari pada yang bersifat manual, karena metode visualisasi tidak membosankan.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pembelajaran IPS selama ini masih banyak dilakukan dengan cara ceramah dan hanya memanfaatkan media cetak dalam bentuk buku teks.
2. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran IPS di sekolah.
3. Siswa merasa kurang informasi dan penalaran dalam memahami materi IPS yang hanya mengandalkan buku teks.

4. Pembelajaran hanya dilakukan secara klasikal, dimana setiap siswa hanya belajar pada waktu guru ada, sedangkan untuk belajar sendiri memerlukan suatu media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri atau kelompok.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Dari berbagai masalah yang dikemukakan menunjukkan bahwa perlu diadakan pengembangan media pembelajaran untuk mengatasi masalah-masalah yang dihadapi. Berhubung keterbatasan yang ada pada peneliti, maka pengembangan media pembelajaran ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat terjangkau oleh peneliti. Adapun batasan masalah yang dimaksud adalah : Pengembangan media pembelajaran pada materi bentuk-bentuk hubungan sosial dalam kehidupan masyarakat dengan menggunakan *software macromedia flash* di SMP Al Hidayah Medan.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *software macromedia flash* pada mata pelajaran IPS Terpadu ?
2. Bagaimanakah keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan *software macromedia flash* terhadap hasil belajar IPS Terpadu?

### **1.5.Tujuan Pengembangan**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Membuat media pembelajaran yang layak digunakan untuk pembelajaran IPS
2. Menghasilkan media pembelajaran yang memiliki efektifitas yang tinggi untuk pelajaran IPS.

### **1.6.Manfaat Pengembangan**

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah : (1) dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran IPS Terpadu dengan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi setiap siswa yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, (2) sebagai salah satu alternatif dalam pembuatan dan pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimana dan kapan saja dan oleh siapa saja tanpa harus menuntut hadirnya guru secara fisik, (3) sebagai bahan masukan atau pertimbangan bagi guru IPS Terpadu untuk membuat dan menggunakan media pembelajaran sendiri yang lebih efektif dan efisien guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoretis manfaat pengembangan ini adalah : (1) untuk membangkitkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan relatif murah, (2) diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran di sekolah maupun dirumah dan dapat disosialisasikan untuk mata pelajaran lain.



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY