

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sekolah sebagai salah satu lembaga pendidikan formal memiliki peranan penting dalam usaha mengembangkan dan membina potensi yang dimiliki peserta didik. Sekolah juga menyediakan berbagai kegiatan belajar mengajar, sehingga peserta didik memperoleh pengalaman pendidikan. Fungsi sekolah sangatlah penting untuk menciptakan sumber daya manusia yang baik yaitu dengan meningkatkan mutu lulusan anak didiknya, hal itu harus didukung dengan proses pembelajaran yang efektif, terencana, dan sistematis agar hasil belajar peserta didik menjadi optimal.

SMP Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara merupakan satuan pendidikan yang selalu berupaya untuk meningkatkan aktivitas, kreativitas dan prestasi belajar peserta didik. Upaya-upaya yang telah dilakukan antara lain adalah upaya meningkatkan kemampuan kompetensi pendidik melalui kegiatan pelatihan dilingkungan sekolah.

Tenaga pendidik di SMPN 1 Kotabumi pada tahun ajaran 2014-2015 berjumlah 65 orang pendidik. Kualifikasi S.2 (4 orang), S.1 (59 orang), dan D.III (4 orang). Tenaga pendidik mata pelajaran IPS sebanyak 6 orang. Empat orang pendidik untuk mata pelajaran IPS kurang dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal karena merupakan pendidik yang berumur sangat dewasa, sehingga dalam proses pembelajarannya sangat monoton dan cenderung berpusat pada guru.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi peserta didik kelas VII di SMP Negeri 1 Kotabumi, merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit atau tidak menarik. Hal tersebut disebabkan mata pelajaran IPS merupakan perpaduan dari berbagai kompetensi yang terintegrasi sehingga kompetensi yang harus dikuasai peserta didik cukup banyak, keterbatasan media pendukung yang ada di sekolah, dan kurangnya kreativitas pendidik, menyebabkan hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan.

Media pembelajaran di SMP Negeri 1 Kotabumi, khususnya untuk mata pelajaran IPS dinilai masih kurang dan jumlahnya terbatas. Ketersediaan media pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kotabumi pada Tabel 1.1 berikut ini.

Tabel 1.1 Ketersediaan Media Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2013/2014.

Media Pembelajaran	
Jenis	Jumlah
L C D	2
CD Pembelajaran	3
Globe	3
Peta	20
Atlas (Atlas Dunia, Atlas Sejarah)	78
Batuan	2 kotak
Buku Pelajaran	737
Jaringan Internet	Ada (tidak optimal)

Sumber: Dokumentasi SMP Negeri 1 Kotabumi L.U, April 2014.

Berdasarkan Tabel 1.1 terlihat bahwa media pembelajaran IPS yang tersedia di SMPN 1 Kotabumi L.U sangat terbatas bila dibandingkan dengan jumlah peserta didik yang ada, seperti jumlah buku paket IPS hanya 737 buku sedangkan peserta didik sebanyak 1060, LCD hanya ada 2 sedangkan jumlah kelas seluruhnya adalah 29 kelas. Kondisi tersebut tentunya memerlukan kreativitas dan inovasi pendidik untuk mengatasinya, dikarenakan terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah akan berdampak pada aktivitas belajar mengajar yang secara signifikan akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di SMPN 1 Kotabumi pada kelas VII A, F, H, dan I, maka dapat diketahui bahwa rendahnya hasil belajar dikarenakan rendahnya aktivitas peserta didik terhadap pelajaran IPS. Aktivitas belajar yang ditunjukkan peserta didik pada waktu pembelajaran IPS sangat rendah yaitu peserta didik tidak aktif bertanya, tidak aktif menjawab pertanyaan, dan berbicara dengan temannya daripada mendengarkan penjelasan pendidik. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik yaitu melalui metode ceramah yang diselingi tanya jawab, tulisan-tulisan di papan tulis, dan pendidik kurang kreatif dalam menentukan dan menggunakan media yang sesuai dengan materi pelajaran. Akibatnya pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disajikan sangat kurang.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi mengenai karakteristik umum dan prestasi belajar peserta didik pada kelas VII A, F, H, dan I, SMPN 1 Kotabumi dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1.2 Karakteristik Umum dan Prestasi Belajar IPS Ujian Akhir Semester Ganjil Peserta Didik Kelas VII SMPN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2013/2014.

Kelas	Jumlah siswa	Usia rata-rata	Asal rata-rata SDN/SDS	Gaya belajar rata-rata	Nilai UAS Ganjil			
					KKM	< 71	≥ 71	Jlh
VII A	36	13-14	SDN	Visual	71	30	6	36
VII F	35	13-14	SDN	Visual	71	30	5	35
VII H	36	13-14	SDN	Visual	71	33	3	36
VII I	36	13-14	SDN	Visual	71	34	2	36
jumlah	143	-	-	-	-	127	16	143

Sumber: Hasil survei lapangan di kelas VII SMPN 1 Kotabumi L.U Januari 2014.

Dari Tabel 1.2 terlihat bahwa peserta didik kelas VII A, F, H, dan I rata-rata memiliki gaya belajar visual dengan usia rata-rata 13-14 tahun dan prestasi belajar yang rendah yaitu dari 143 peserta didik, peserta didik yang tuntas belajar atau mencapai KKM (mencapai nilai 71 atau lebih) hanya 16 peserta didik atau hanya 11,18% sedangkan peserta didik yang tidak mencapai KKM (tidak mencapai nilai 71) sebanyak 127 peserta didik atau 88,81%.

Secara umum gaya belajar peserta didik di kelas VII A, F, H, dan I, SMPN 1 Kotabumi adalah gaya belajar visual. Gaya belajar visual menitik beratkan pada ketajaman penglihatan. Artinya, bukti-bukti konkret harus diperlihatkan terlebih dahulu agar mereka paham, maka dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar yang secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada peserta didik. Dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran diharapkan dapat membantu pendidik meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu dalam setiap proses pembelajaran hendaknya pendidik mampu menyediakan dan menyiapkan media pembelajaran untuk membangkitkan aktivitas peserta didik dan mempermudah proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Kriteria yang sebaiknya digunakan dalam pemilihan media pembelajaran adalah dukungan terhadap isi bahan pelajaran dan kemudahan memperolehnya. Apabila media yang sesuai belum tersedia maka pendidik berupaya untuk mengembangkannya sendiri. Adapun pengembangan media pembelajaran yang dapat dikerjakan sendiri oleh pendidik sebagai berikut; (1) media berbasis *visual* yang meliputi *gambar, chart, grafik, transparansi* dan *slide*; (2) media berbasis *audio-visual* yang meliputi *video*, dan *audio-tape*; (3) media berbasis komputer yang meliputi komputer dan video interaktif (Arsyad, 2014: 101).

Peserta didik kelas VII SMPN 1 Kotabumi berusia rata-rata 13 sampai 14 tahun. Berdasarkan tahap perkembangan kognitif manusia menurut Jean Piaget dalam Hergenhahn (Waluyo, 2014: 18), anak yang berusia lebih dari 11 atau 12 tahun ke atas termasuk dalam tahap *Formal operations*. Pada tahap ini pemikiran proses berfikir tak lagi bergantung hanya pada hal-hal yang langsung dan riil. Pemikiran pada tahap ini semakin logis. Anak sudah mampu melihat masalah dari berbagai sudut pandang dan mencari solusi kemungkinan dalam memecahkan masalah, berfikir berdasarkan hipotesis, merekonstruksi sejumlah informasi secara

sistematis, menggunakan rasio dan logika, memahami arti simbolik, dan membuat perkiraan di masa depan serta berusaha mencari solusi berbagai problem kehidupan yang tiada berkesudahan. Jadi pada tahap ini, peserta didik sudah mampu untuk memecahkan masalah dan mencari solusi berbagai problem kehidupan, artinya kemampuan berpikirnya sudah berkembang semakin logis.

Terbatasnya media pembelajaran IPS, karakteristik peserta didik, dan secara umum gaya belajar peserta didik adalah gaya belajar visual, maka dalam rangka meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, penggunaan media visual dirasa sangat tepat. Media visual yang akan dikembangkan di SMPN 1 Kotabumi diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik, serta merangsang pendidik mata pelajaran IPS lainnya untuk berinovasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya untuk mata pelajaran IPS.

Pengembangan media pembelajaran yang dipilih yaitu media visual berupa gambar. Media gambar tersebut digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran yang bersifat kontekstual dan masih abstrak dalam pemahaman anak didik. Media gambar dapat merangsang respon peserta didik untuk mengamati, menganalisis, dan menanya berkaitan dengan gambar yang ditampilkan. Pemilihan media visual berupa gambar tersebut didasarkan pada ketersediaan media, karakteristik peserta didik, gaya belajar peserta didik, dan kelebihan-kelebihan yang dimiliki oleh media gambar, serta disesuaikan dengan kondisi dan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik. Melalui penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS tersebut, peserta didik dapat mencapai tujuan belajar dan pembelajaran tidak *verbalisme*.

Uraian tersebut menjadi latar belakang penulis untuk melakukan penelitian tentang pengembangan media visual berupa gambar dalam pembelajaran IPS SMP kelas VII. Media tersebut, diberi nama media pembelajaran *Picture in The Box*. Pemilihan nama media *Picture in The Box* karena media gambar yang akan dikembangkan dalam bentuk kartu bergambar fenomena-fenomena alam dan sosial berukuran 7 cm x 10 cm yang diletakkan di dalam kotak, maka judul penelitian ini adalah “Media Gambar di Dalam Kotak (*Picture in The Box*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi untuk penelitian ini sebagai berikut.

1. Kesulitan peserta didik dalam memahami pelajaran karena materi pelajaran IPS yang cukup banyak.
2. Rendahnya prestasi belajar IPS peserta didik.
3. Rendahnya aktivitas belajar peserta didik terhadap pelajaran IPS.
4. Terbatasnya media pembelajaran IPS untuk kegiatan belajar mengajar.
5. Masih minimnya pengetahuan pendidik mengenai media yang dapat dikembangkan untuk menunjang proses belajar mengajar.
6. Kurangnya kreatifitas pendidik dalam pemanfaatan media pembelajaran sehingga berpengaruh terhadap aktivitas dan prestasi belajar peserta didik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada “Media Gambar di Dalam Kotak (*Picture in The Box*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Pembelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2014/2015”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka masalah dalam penelitian pengembangan ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah pengembangan media gambar di dalam kotak (*Picture in The Box*) untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2014/2015?
2. Apakah penggunaan media gambar di dalam kotak (*Picture in The Box*) efektif dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2014/2015?

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah.

1. Mengembangkan media gambar di dalam kotak (*Picture in The Box*) untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2014/2015.

2. Menganalisis efektifitas penggunaan media gambar di dalam kotak (*Picture in The Box*) untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS di SMPN 1 Kotabumi Tahun Pelajaran 2014/2015.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang akan dibuat dalam karya ilmiah ini adalah media pembelajaran mata pelajaran IPS SMP kelas VII semester ganjil yang diberi nama media *Picture in The Box*. Secara spesifik media *Picture in The Box* yang akan dikembangkan adalah media visual berupa kartu bergambar fenomena alam dan sosial berukuran 10 cm x 7 cm, dilengkapi dengan tulisan singkat tentang materi atau fenomena-fenomena tersebut.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran IPS di SMP adalah mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang dianggap sulit oleh peserta didik karena perpaduan 4 aspek materi mata pelajaran, yaitu materi pelajaran sejarah, ekonomi, geografi dan sosiologi. Peserta didik kesulitan dalam memahami konsep-konsep materi pelajaran IPS yang cakupannya begitu luas. Rendahnya aktivitas dan prestasi belajar IPS peserta didik, serta terbatasnya media pembelajaran untuk kegiatan belajar mengajar di sekolah, merupakan permasalahan yang perlu dicari solusi pemecahannya. Salah satu solusinya adalah membuat media pembelajaran yang sederhana sesuai dengan kondisi lingkungan sekolah, kemampuan pendidik dalam penggunaan teknologi, dan kemampuan pendidik dalam menyediakan media pembelajaran.

Media *Picture in The Box* merupakan media yang dapat dibuat oleh pendidik dan dapat dengan mudah digunakan di tengah keterbatasan kemampuan pendidik dibidang teknologi informasi dan komunikasi. Dengan pengembangan media gambar di dalam kotak (*Picture in The Box*) pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII semester 1, diharapkan dapat membantu peserta didik memahami konsep-konsep pada mata pelajaran IPS SMP yang begitu luas. Dengan media *Picture in The Box* yang dikembangkan tersebut hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Karya ilmiah pengembangan berupa produk media *Picture in The Box* dilandasi oleh teori belajar *behaviorisme*, *kognitivisme*, *konstruktivisme* dan *humanisme*. Teori *behaviorisme* dan *kognitivisme* digunakan karena dari segi pemanfaatan media *Picture in The Box* dalam kaitannya dengan menstimulus minat belajar peserta didik. Sedangkan teori *konstruktivisme* dan *humanisme* digunakan karena berkaitan dengan kemandirian belajar peserta didik dan kemampuan memahami konsep-konsep IPS untuk kemudian merekonstruksi menjadi sebuah pengetahuan.

Landasan penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari landasan filosofi, psikologis, teknologis, dan landasan empiris merupakan dasar pentingnya media pembelajaran menyangkut pemilihan media pembelajaran yang tepat: sesuai dengan materi yang diajarkan, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik yang berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

1.8.2 Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Berkaitan dengan penelitian pengembangan ini, ada beberapa keterbatasan. Pertama; pengembangan media *Picture in The Box* ini hanya melalui uji coba skala kecil dan besar yang dilakukan di satu sekolah, sehingga belum representatif dalam mewakili sekolah tingkat SMP yang ada. Kedua; dalam penelitian pengembangan ini uji efektivitas hanya terbatas pada empat materi yang terdapat pada sub-sub tema 1 dan tema 2 pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII semester ganjil Kurikulum 2013, yang dikemas pada dua RPP (masing-masing satu RPP untuk dua pertemuan), sehingga hasil pengembangan ini tidak dapat digeneralisasikan sebagai hasil penelitian pada mata pelajaran IPS SMP kelas VII semester ganjil.

1.9 Kegunaan Penelitian

Secara khusus kegunaan penelitian dapat dikemukakan sebagai berikut.

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat berguna: (1) sebagai sumbangan ilmu pengetahuan dalam pembelajaran IPS di satuan pendidikan tingkat SMP; (2) merupakan bahan kajian pada mata pelajaran IPS dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Picture in The Box*; (3) sebagai pedoman peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut berdasarkan teori belajar yang lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran IPS pada jenjang SMP dimasa yang akan datang.

2. Secara praktis, (1) bagi pendidik hasil pengembangan berupa media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS tingkat SMP dapat digunakan sebagai media alternatif ditengah keterbatasan media yang ada; (2) bagi peserta didik, media *Picture in The Box* diharapkan dapat membimbing dan membantu peserta didik dalam memahami konsep pembelajaran IPS sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

1.10 Ruang Lingkup Penelitian

1.10.1 Tempat Penelitian

Tempat penelitian pengembangan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kotabumi Lampung Utara pada kelas VII semester ganjil tahun pelajaran 2014/2015. Dasar pertimbangannya, peneliti adalah pendidik yang bertugas di sekolah tersebut. Disamping itu peneliti ingin memberikan sumbangan pemikiran tentang pentingnya pengembangan sebuah media bagi sekolah, dan sumber inspirasi kepada pendidik lain untuk selalu mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran.

1.10.2 Waktu Penelitian

Penelitian Pengembangan media *Picture in The Box* mata pelajaran IPS ini dilaksanakan pada kelas VII semester ganjil di SMPN 1 Kotabumi Lampung Utara Tahun Pelajaran 2014/2015.

1.10.3 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian pengembangan ini adalah peserta didik kelas VII semester ganjil SMPN 1 Kotabumi Lampung Utara dengan alasan bahwa peneliti adalah pendidik kelas VII, disamping itu terbatasnya media pembelajaran untuk kelas VII. Sedangkan objek penelitian pengembangan ini adalah media *Picture in The Box* sebagai media pembelajaran IPS yang diujicobakan pada peserta didik kelas VII semester ganjil di SMPN 1 Kotabumi Lampung Utara.

1.10.4 Ruang Lingkup Keilmuan

Media *Picture in The Box* merupakan media pembelajaran untuk mengatasi kepasifan peserta didik dalam proses pembelajaran IPS dalam rangka meningkatkan hasil belajar, termasuk dalam ruang lingkup pendidikan IPS. Menurut Sapriya (2009: 13-14), terdapat lima tradisi dalam pendidikan IPS. Adapun lima tradisi pada tujuan inti pendidikan IPS adalah sebagai berikut.

1. Ilmu pengetahuan sosial sebagai transmisi kewarganegaraan.
2. Ilmu pengetahuan sosial sebagai ilmu-ilmu sosial.
3. Ilmu pengetahuan sosial sebagai refleksi inquiri.
4. Ilmu pengetahuan sosial sebagai kritik kehidupan sosial.
5. Ilmu pengetahuan sosial sebagai pengembangan pribadi individu.

Berdasarkan kelima tradisi atau perspektif yang dikemukakan tersebut, pengembangan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS termasuk dalam tiga tradisi IPS yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

1. Penggunaan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS, peserta didik diharapkan dapat menemukan dan memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran IPS. Menemukan konsep dan memahaminya menjadi sebuah pengetahuan termasuk dalam kawasan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial refleksi inquiri.
2. Konsep-konsep yang terdapat dalam media pembelajaran *Picture in The Box* merupakan upaya untuk menyampaikan atau memberikan materi pendidikan IPS kepada peserta didik. Hal tersebut termasuk dalam kawasan pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial sebagai pendidikan ilmu-ilmu sosial.
3. Penggunaan media *Picture in The Box* pada mata pelajaran IPS, membantu peserta didik untuk kritik terhadap kehidupan sosial. Pengambilan keputusan yang rasional dan tindakan aksi sosial terlihat pada bagaimana peserta didik menemukan solusi dalam menjawab setiap permasalahan yang dihadapi, serta menentukan sikap dan tindakan apa yang harus dilakukan untuk mencari solusi dan menyelesaikan permasalahan tersebut.

Disiplin ilmu yang berhubungan dengan penelitian ini adalah *Social Studies*. Menurut NCSS (Pargito, 2010), Ilmu Pengetahuan Sosial atau IPS adalah kajian terpadu terhadap masalah-masalah sosial yang dikemas secara sosial-psikologis untuk tujuan pendidikan. Oleh karenanya pendidikan IPS merupakan sebuah program pendidikan dan bukan sub-disiplin ilmu. Ini berarti IPS mencakup kajian terpadu ilmu-ilmu sosial (seperti: antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, dan sosiologi) serta diperluas dengan materi humaniora, matematika, dan ilmu-ilmu alam.