

## **I. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pada hakikatnya setiap manusia membutuhkan pendidikan dalam kehidupannya. Adanya pemberian pendidikan sangat berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan akademis dan psikologis setiap manusia dalam hidupnya. Oleh karena itu, semua manusia di bumi pasti sangat membutuhkan yang namanya pendidikan. Dunia pendidikan sekarang ini tengah menghadapi tantangan dalam cepatnya arus globalisasi.

Dunia pendidikan dituntut agar dapat mendorong dan mengupayakan peningkatan kemampuan dasar untuk menjadi individu unggul dan memiliki daya saing yang kuat secara cepat. Adanya isu sentral rendahnya kualitas dan relevansi pendidikan membuat lembaga pendidikan seperti sekolah dituntut untuk mempersiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompeten. Di tambah lagi adanya otonomi daerah juga membawa perubahan-perubahan serta penyesuaian pendidikan demokratis, yang sangat memperhatikan keragaman kebutuhan daerah dan pembelajar itu sendiri. Timbulnya berbagai tuntutan tersebut membawa konsekuensi pada perubahan paradigma dalam belajar mengajar menjadi

pembelajaran. Dalam pembelajaran guru memegang peranan yang sangat penting guru sebagai pelaku dan sutradara. Guru mempunyai tugas dan tanggung jawab dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di sekolah. Guru sebagai tenaga profesional harus memiliki sejumlah kemampuan mengaplikasikan berbagai teori belajar dalam pembelajaran, kemampuan dalam memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang efektif dan efisien, menggunakan media pembelajaran serta kemampuan melibatkan siswa berpartisipasi aktif, kemampuan membuat suasana belajar yang menunjang tercapainya tujuan pendidikan

Sesuai dengan tujuan Pendidikan Nasional Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk warga negara yang berbudi pekerti luhur serta bertanggung jawab terhadap bangsa dan negara, seperti tercantum dalam Undang – Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3, menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003: 6).

Uraian diatas menunjukkan bahwa Pendidikan Nasional tidak hanya diprioritaskan pada kemampuan berfikir saja, tetapi juga usaha untuk menumbuhkan pengetahuan, ketrampilan dan kesadaran yang dicerminkan pada tingkah laku dalam kehidupan sehari-hari seorang siswa.

Mengkaji kurikulum KTSP yang digunakan saat ini, mata pelajaran IPS di SMP merupakan hasil penggabungan dari empat mata pelajaran dasar, yaitu Ekonomi, Geografi, Sosiologi dan Sejarah, terdapat berbagai penyesuaian dalam pembelajarannya, dikarenakan guru harus sebisa mungkin memberikan kemudahan pada siswa-siswanya untuk dapat menguasai dan memahami materi-materi dalam IPS.

IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial serta berfungsi untuk mengembangkan pengetahuan, nilai, sikap, dan keterampilan siswa tentang masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia (Depdiknas, 2003). Pelajaran IPS perlu difungsikan sebagai wahana untuk menumbuh kembangkan kecerdasan, kemampuan dan ketrampilan siswa, karena pelajaran IPS merupakan pembelajaran yang berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari dalam masyarakat.

Sesuai dengan tujuan pelajaran IPS agar peserta didik memiliki kemampuan seperti mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis, dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial, memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk pada tingkat lokal, nasional, dan global. Berdasarkan uraian di atas, terdapat relevansi antara tujuan pendidikan

IPS dengan tujuan Pendidikan Nasional, yang pada intinya adalah tidak hanya mengembangkan aspek kognitif saja, melainkan mengembangkan aspek afektif dan psikomotorik secara bersamaan. Namun pada kenyataannya pelajaran IPS dianggap sebagai materi pelengkap pembelajaran saja, bukan sebagai pelajaran pokok.

Untuk mewujudkan fungsi dan tujuan nasional serta pembelajaran IPS tersebut, peran lembaga pendidikan atau sekolah menjadi sangat penting. Sekolah sebagai lembaga pendidikan idealnya harus mampu melakukan proses edukasi, sosialisasi, dan transformasi. Dengan kata lain, sekolah yang bermutu adalah sekolah yang mampu berperan sebagai proses edukasi yakni proses pendidikan, proses sosialisasi yaitu proses bermasyarakat terutama bagi anak didik, dan wadah proses transformasi yakni proses perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik dan lebih maju. Dalam proses pendidikan ada dua komponen yang sangat berperan membantu dan mempengaruhi tercapainya tujuan pendidikan, yakni *komponen instrumental* dan *komponen environmental*. *Komponen instrumental* meliputi guru dan non-guru, materi, metode atau strategi, media, biaya, dan sebagainya. Adapun *komponen environmental* meliputi lingkungan fisik, sosial, dan psikis. Setiap *komponen environmental* saling berkaitan dan berperan sesuai dengan fungsinya untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal (Prihatin, 2008 : 2).

Khusus untuk *komponen instrumental* yang meliputi guru, hendaknya selalu berusaha untuk mengembangkan diri dengan melakukan inovasi-inovasi dalam melakukan perubahan. Guru mampu memiliki kreatifitas dalam merancang, kegiatan pembelajaran yang menyenangkan. Selain harus memiliki strategi pembelajaran, media pembelajaran juga mempunyai kontribusi dalam

meningkatkan aktivitas siswa dalam belajar. Pembelajaran dengan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan aktivitas dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Karenanya diharapkan guru berani mengubah paradigma pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan serta mampu mensetting pembelajaran yang mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran.

*Komponen Instrumental* yang lain, yaitu materi dalam pembelajaran IPS khususnya pada standar kompetensi penyimpangan sosial pada kelas VIII SMP Negeri 3 Menggala masih dianggap materi yang sulit untuk dipahami. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka mengakui kesulitan untuk memahami mengenai penyimpangan sosial yang ada di keluarga maupun masyarakat, padahal tanpa mereka sadari banyak penyimpangan yang telah mereka lakukan dalam kehidupan sehari-hari seperti membolos, merokok, ataupun berkelahi. Selain itu siswa menganggap materi sosiologi masih cukup asing untuk dipahami karena selalu berkaitan dengan teori-teori kemasyarakatan

Berdasarkan hasil pra-penelitian pada prestasi belajar IPS materi penyimpangan sosial masih sangat rendah. Hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai yang masih dibawah standar nilai KKM yaitu 62. Dari data ini diperoleh fakta bahwa hanya 8 orang siswa yang tuntas dan sisanya 45 orang siswa belum tuntas, sehingga perlu dilakukan tindakan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa melalui pemanfaatan media gambar dalam pembelajaran IPS.

Komponen lain yang sangat menentukan dalam hal keberhasilan pembelajaran adalah kemampuan dasar yang dimiliki siswa. Menurut Piaget perkembangan kognitif menjadi empat tahapan, yaitu : (1) tahap sensori motoris, (2) tahap praoperasional, (3) tahap operasional konkrit, dan (4) tahap operasional formal.

Empat tahapan diatas, yaitu: tahap sensori motoris dialami pada usia 0-2 tahun, anak pada usia ini dalam masa pertumbuhan yang ditandai dengan kecenderungan-kecenderungan sensori-motoris yang amat jelas. Pada tahap praoperasional berlangsung pada usia 2-7 tahun dan disebut dengan tahap intuisi sebab perkembangan kognitifnya memperlihatkan kecenderungan yang ditandai oleh suasana intuitif dalam arti semua perbuatan rasionalnya tidak didukung oleh pemikiran tapi oleh unsur perasaan, kecenderungan alamiah, sikap-sikap yang diperoleh dari orang-orang bermakna, dan lingkungan sekitarnya. Kemudian pada tahap operasional konkrit berlangsung antara usia 7 – 11 tahun dimana anak mulai menyesuaikan diri dengan realitas konkrit dan sudah mulai berkembangnya rasa ingin tahu. Pada tahap ini juga anak sudah mulai memahami hubungan fungsional karena mereka sudah menguji coba suatu permasalahan. Cara berpikir anak yang masih bersifat konkrit menyebabkan mereka belum mampu menangkap yang abstrak atau melakukan abstraksi tentang sesuatu yang konkrit. Pada tahap yang terakhir yaitu tahap operasional formal dialami oleh anak pada usia 11 tahun ke atas, anak pada masa ini telah mampu mewujudkan suatu keseluruhan dalam pekerjaannya yang merupakan hasil dari berpikir logis. Pada tahap ini juga aspek moral dan perasaannya juga telah berkembang sehingga dapat mendukung penyelesaian tugas-tugasnya.

Berdasarkan uraian tersebut siswa SMP kelas VIII dapat dikategorikan dalam tahap operasional formal karena siswa kelas VIII SMPN 3 Menggala rata-rata berusia 13 – 14 tahun. Karakteristik siswa kelas VIII SMPN 3 Menggala pada tahap operasional konkrit, dimana siswa belum dapat menangkap pembelajaran yang bersifat abstrak secara maksimal meskipun cara berpikirnya sudah nampak sistematis dan logis. Latar belakang keluarga yang berasal dari kelas menengah ke bawah dan kondisi orang tua yang masih jauh dari kesejahteraan menjadikan siswa sangat sulit menerima pembelajaran dengan baik, karena pada sisi ini siswa tidak diseimbangkan dengan pola asuh yang baik dalam keluarga. Ditambah dengan tradisi kebudayaan masyarakat sekitar yang masih berpegangan erat pada nilai-nilai tradisi yang menjadikan kegiatan di sekolah hanya sebagai suatu rutinitas untuk bermain dan berkumpul dengan teman. Rendahnya minat siswa untuk belajar dan menerima pelajaran di sekolah menjadikan salah satu faktor pemilihan penggunaan media gambar dalam pembelajaran IPS di kelas tersebut. Karena dimungkinkan dengan penggunaan media yang sering dilihat dan akan ditampilkan di kelas membuat pembelajaran dan prestasi siswa menjadi meningkat.

Pilihan media gambar yang dijadikan sebagai media pembelajaran didasarkan pada hasil wawancara langsung dengan beberapa siswa tentang pengetahuan mereka mengenai penyimpangan sosial, ternyata siswa tidak mengerti banyak mengenai penyimpangan sosial, padahal tanpa disadari siswa pun sering melakukan penyimpangan seperti membolos maupun merokok. Pembelajaran dengan memberikan contoh berupa gambar dan mengkaitkannya langsung pembelajaran diharapkan siswa mampu memahami materi dengan keadaan yang

ada disekitarnya. Aktivitas siswa pada pembelajaran sebelumnya juga menunjukkan belum tumbuhnya motivasi belajar pada siswa sehingga pembelajaran tampak tidak antusias dan pasif. Hal ini dimungkinkan belum dimanfaatkannya media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa.

Selain hal yang telah diuraikan sebelumnya, pilihan media gambar pada penelitian ini dikarenakan guru tidak harus mengeluarkan biaya yang besar untuk mendukung berlangsungnya pembelajaran yang lebih bermakna. Peran media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran karena media adalah alat perantara informasi, membantu siswa mempercepat pemahaman materi pelajaran. Media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Alat-alat ini dipakai dalam pembelajaran dengan maksud untuk membuat cara berkomunikasi lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan alat-alat ini, guru dan siswa dapat berkomunikasi lebih baik dan interaksinya terarah. Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1975:4) dalam Arsyad (2006:4) media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari: buku, tape recorder, benda nyata, video camera, video recorder, film, slide (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Karakteristik media gambar dapat digunakan dalam kegiatan belajar dalam bentuk sebagaimana adanya tidak perlu dimodifikasi, tidak ada perubahan kecuali



dipindahkan dari kondisi lingkungan aslinya. Ciri media gambar adalah benda yang masih dalam keadaan utuh, dapat dioperasikan, hidup, dalam ukuran yang sebenarnya dan dapat dikenali sebagai wujud aslinya. Media gambar sangat bermanfaat terutama bagi siswa yang memiliki kemampuan verbal rendah.

Keterlibatan siswa dilandasi aktivitas dan minat yang tinggi dari siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan juga dari pihak guru dituntut untuk menguasai penggunaan berbagai macam media dan strategi pembelajaran. Melalui proses komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap dan dihayati orang lain. Agar tidak terjadi kesesatan dalam proses komunikasi perlu digunakan sarana yang membantu proses komunikasi yang disebut media. Media pembelajaran mempunyai kontribusi dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar. Pemakaian media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan aktivitas dan rangsangan dalam kegiatan belajar. Guru diharapkan berani mengubah paradigma pembelajaran konvensional yang selama ini digunakan serta mampu merancang pembelajaran sehingga mampu mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran media yang digunakan untuk memperlancar komunikasi pembelajaran disebut media pembelajaran atau *media instruksional edukatif*. Ada beragam media pembelajaran yang dapat digunakan, salah satunya adalah dengan media gambar.

Berdasarkan temuan di lapangan dan kajian teori pada uraian di atas, timbul suatu asumsi bahwa untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar IPS dapat diupayakan dengan menggunakan media pembelajaran berupa gambar.

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran diharapkan mampu memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan siswa. Selain itu pembelajaran dengan media pembelajaran ada sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajar. Secara garis besar fungsi utama penggunaan media gambar adalah fungsi edukatif yang artinya mendidik dan memberikan pengaruh positif pada pendidikan dan fungsi sosial yang artinya memberikan informasi yang autentik dan pengalaman berbagai bidang kehidupan dan memberikan konsep yang sama kepada setiap orang. Dari sisi lain media gambar dinilai dapat menumbuhkan dan memberikan hubungan antara isi materi dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif gambar sebaiknya ditetapkan pada konteks yang bermakna dan siswa dapat berinteraksi dengan gambar itu untuk meyakini terjadinya proses transformasi.

Media gambar memiliki empat fungsi diantaranya adalah fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Fungsi atensi merupakan inti yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran. Fungsi afektif dapat terlihat pada tingkatan kenikmatan siswa ketika belajar, karena gambar dapat menggugah emosi dan sikap siswa. Fungsi kognitif terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkap bahwa gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi yang terkandung dalam gambar tersebut. Sedangkan fungsi kompensatoris terlihat dari hasil yang memberikan konteks untuk mengkondisikan siswa yang lemah dan lambat memahami isi pelajaran yang disajikan secara verbal. Belajar melalui media gambar akan menstimulus anak yang kemudian akan berdampak pada hasil

belajar yang baik dimana siswa akan mengingat, mengenali kembali, dan menghubungkan antara fakta dan konsep.

Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, ide, pengalaman, dan lain sebagainya. Pembelajaran IPS dengan menggunakan media gambar diharapkan akan dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Akan tetapi kendalanya di lapangan guru-guru IPS belum terbiasa menggunakan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran. Padahal idealnya untuk menarik perhatian dan minat peserta didik terhadap pembelajaran IPS harus dibuat tampilan media pembelajaran yang unik, menarik, baik warna, teks, bentuk dan ilustrasinya. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai alat bantu pembelajaran, memegang peranan sangat penting dalam proses belajar. Keterbatasan para guru dalam menggunakan media pembelajaran berdampak pada lemahnya aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Upaya mengatasi masalah kekurangan pembelajaran IPS, peneliti menggunakan media gambar dalam pembelajaran. Solusi penggunaan media gambar dalam pembelajaran ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa kemudian yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar yang digunakan diharapkan mampu merangsang kerja otak sehingga terrekam dalam memori sehingga siswa dapat mengetahui secara jelas tentang apa yang diberikan dan siswa memperoleh kesempatan dalam menerima pengetahuan. Terkait belum optimalnya hasil belajar IPS siswa SMP Negeri 3 Menggala maka penulis berupaya untuk menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media gambar

sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bermuara pada pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

## **1. 2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, indentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru belum membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang baik
- b) Interaksi pembelajaran dalam kelas cenderung pasif dikarenakan siswa hanya menjadi pendengar
- c) Aktivitas belajar siswa yang masih rendah dalam pembelajaran.
- d) Belum dimanfaatkannya media gambar sebagai media pembelajaran
- e) Guru belum kreatif dalam melakukan pembelajaran, karena masih bersifat konvensional
- f) Belum dimanfaatkannya media gambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran
- g) Sistem evaluasi pembelajaran yang belum dibuat dengan baik
- h) Prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS yang masih rendah dikarenakan belum mencapai nilai sesuai standar KKM mata pelajaran IPS

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Pembatasan masalah dalam penelitian ini meliputi :

- a) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran IPS yang belum dibuat dengan baik
- b) Aktivitas belajar dalam pembelajaran IPS yang masih rendah
- c) Sistem evaluasi pembelajaran IPS yang kurang baik

- d) Prestasi belajar siswa yang belum memenuhi standar KKM
- e) Belum dimanfaatkannya media gambar untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa

#### **1. 4. Perumusan Masalah**

Berkaitan dengan pembatasan masalah di atas, masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- a) Bagaimana perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ?
- b) Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ?
- c) Bagaimana sistem evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar siswa ?
- d) Bagaimana peningkatan prestasi belajar dengan menggunakan media gambar ?

#### **1. 5. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendeskripsikan :

- a) Perencanaan pembelajaran dengan menggunakan media gambar
- b) Proses aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media gambar
- c) Sistem evaluasi pembelajaran dengan menggunakan media gambar
- d) Peningkatan prestasi belajar siswa dengan menggunakan media gambar

## **1. 6. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah

### a) Bagi Siswa

Memperbaiki aktivitas belajar siswa dalam memperoleh pengalaman belajar secara langsung sehingga siswa dapat memanfaatkan media gambar untuk meningkatkan prestasi belajar.

### b) Bagi Guru

Memperbaiki cara pembelajaran dengan menggunakan media gambar sebagai pola dan strategi pembelajaran yang tepat. Selain itu guru memiliki gambaran mengenai pembelajaran yang efektif, dapat mengidentifikasi permasalahan belajar yang ada dalam kelas, dapat mencari solusi untuk pemecahan masalah tersebut.

### c) Bagi Sekolah

Menjadi masukan bagi sekolah untuk mengembangkan citra sekolah yang kemudian diharapkan dapat bermanfaat bagi *output* atau lulusan sehingga menjadi lebih bermutu dan meningkatkan kualitas sekolah.

## **1.7. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah

### a) Ruang Lingkup Penelitian

Lingkup penelitian ini meliputi:

1. Pembelajaran dengan menggunakan media gambar seperti media non-proyeksi, media proyeksi, dan media audio visual)

2. Peningkatan aktivitas siswa yang meliputi lima indikator (mengerjakan LKS, mencatat, berdiskusi, menjawab, bertanya)
3. Peningkatan prestasi belajar siswa yang mencakup ketuntasan siswa dalam menyelesaikan soal-soal pada tes formatif

b) Ruang lingkup keilmuan

Dalam ilmu pendidikan khususnya teknologi pendidikan, pembelajaran dengan menggunakan media gambar merupakan salah satu cangkupan dalam teknologi pendidikan khususnya kawasan *utilizes* ( pemanfaatan )