

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan nasional dalam bidang pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 adalah upaya mencerdaskan kehidupan bangsa, meningkatkan kualitas manusia Indonesia, mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta menguasai ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam mewujudkan masyarakat yang maju, adil, makmur dan beradab. Sehingga pendidikan nasional dalam implementasinya didalam kurikulum harus mampu menjamin peningkatan mutu pendidikan dengan meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui olah hati, olah pikir, olah rasa dan olahraga agar memiliki daya saing dalam menghadapi tantangan global dengan tetap berpegang pada nilai-nilai dan kultur kepribadian bangsa Indonesia.

Prinsip pelaksanaan kurikulum 2006 salah satunya adalah berpusat pada peserta didik dan didalam penerapannya kurikulum ini menggunakan konsep *Broad Bases Education (BBE)* yang berorientasi *life skill (BBE-LS)*, serta mendayagunakan semua potensi sumber belajar yang dimiliki sekolah dan yang ada disekitar sekolah, baik yang direncanakan untuk kepentingan belajar (*learning resourcess by design*), maupun yang dimanfaatkan (*learning resourcess by utilization*). Konsep kurikulum ini menekankan

pada kemampuan melakukan (kompetensi) tugas-tugas dengan standar performansi tertentu, sehingga hasilnya dapat dirasakan oleh peserta didik (siswa), berupa penguasaan terhadap seperangkat kompetensi tertentu.

Proses belajar mengajar merupakan inti dari kegiatan pendidikan di sekolah. Menurut Gagne (1979:12) belajar didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya akibat suatu pengalaman. Berbicara tentang belajar pada dasarnya berbicara tentang bagaimana tingkahlaku seseorang berubah sebagai akibat pengalaman. Hal ini dapat dibuat kesimpulan bahwa agar terjadi proses belajar atau terjadinya perubahan tingkahlaku sebelum kegiatan belajar mengajar di kelas seorang guru perlu menyiapkan atau merencanakan berbagai pengalaman belajar yang akan diberikan pada siswa dan pengalaman belajar tersebut harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Belajar, mengajar dan pembelajaran terjadi bersama-sama. Belajar dapat terjadi tanpa guru atau tanpa kegiatan mengajar dan pembelajaran formal lain. Sedangkan mengajar meliputi segala hal yang guru lakukan di dalam kelas.

Pembelajaran adalah proses membuat orang belajar. Guru bertugas membantu orang belajar dengan cara memanipulasi lingkungan sehingga siswa dapat belajar dengan mudah, artinya guru harus mengadakan pemilihan terhadap berbagai strategi pembelajaran yang ada, yang paling memungkinkan proses belajar siswa berlangsung optimal. Tugas dan peranan guru sebagai pendidik profesional sesungguhnya sangat kompleks, tidak terbatas pada saat berlangsungnya interaksi edukatif di dalam kelas, yang lazim disebut proses belajar mengajar. Guru juga bertugas sebagai administrator, evaluator, konselor dan lain-lain sesuai dengan sepuluh kompetensi (kemampuan) yang dimilikinya. Upaya memandirikan siswa untuk belajar, bekerja sama, dan menilai diri sendiri diutamakan agar siswa mampu membangun kemauan, pemahaman, dan pengetahuannya. Peningkatan potensi, kecerdasan, dan minat siswa perlu terus-menerus

diupayakan. Penilaian berkelanjutan dan komprehensif menjadi sangat penting dalam rangka pencapaian upaya tersebut. Penyajiannya disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan siswa melalui pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.

Untuk mendukung keberhasilan dalam pembelajaran perlu memperhatikan faktor-faktor pendukungnya seperti kurikulum, sarana, dan kepemimpinan kepala sekolah, lingkungan pembelajaran di kelas dan sekolah memegang peranan penting dalam pembentukan sekolah yang efektif. Secara eksplisit dinyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran di dalam kelas antara lain adalah kompetensi guru, metode pembelajaran yang dipakai, kurikulum, sarana dan prasarana, serta lingkungan pembelajaran baik lingkungan alam, (psiko) sosial dan budaya (Depdiknas, 2003).

Dalam pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas dikemukakan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP), meliputi bahan kajian : sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi. Bahan kajian itu menjadi mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

Mata pelajaran IPS bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa dirinya sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat (Sumaatmaja, 1980:20)

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut : (a) mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya; (b) memiliki kemampuan dasar untuk berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan

keterampilan dalam kehidupan sosial; (c) memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan; dan (d) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetensi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial tentunya memiliki pesan dan nilai yang besar yang harus dipahami oleh siswa sehingga diharapkan nilai-nilai tersebut melekat sehingga pada akhirnya melahirkan generasi-generasi yang memiliki moral yang baik. Hal ini tentunya tidak seimbang dengan fakta yang ada dalam proses pembelajaran di sekolah-sekolah dalam mencapai tujuan tersebut. Guru lebih banyak mendominasi proses pembelajaran padahal semestinya siswa yang seharusnya mendominasi sehingga pada akhirnya mencapai tujuan yang diharapkan.

Semakin derasny arus globalisasi yang mengakibatkan semakin tingginya saling ketergantungan antar masyarakat banyak menimbulkan masalah diantaranya masalah sosial, ekonomi, dan politik yang kompleks. Oleh karena itu tujuan pokok pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dapat membantu para siswa mengembangkan kemampuan membuat keputusan-keputusan yang bersifat reflektif sehingga mereka dapat memecahkan masalah-masalah pribadi (individual) dan membentuk kebijakan umum dengan cara berpartisipasi dalam kegiatan-kegiatan sosial.

Dalam implementasinya, perlu dilakukan berbagai studi yang mengarah pada peningkatan efisiensi dan efektivitas layanan dan pengembangan sebagai konsekuensi dari suatu inovasi pendidikan. Salah satu bentuk efisiensi dan efektivitas implementasi kurikulum, perlu dikembangkan berbagai model pembelajaran. Dalam hal ini belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di setiap lembaga persekolahan memerlukan suatu strategi pembelajaran yang dapat memberikan kemampuan memecahkan masalah kepada para siswa secara individual.

Pengelolaan pembelajaran IPS di sekolah dalam era modern ini, atau secara lebih luas pengelolaan pendidikan, semakin bergantung pada tingkat kualitas dan antisipasi dari para guru untuk mendayagunakan berbagai sumber yang tersedia dan menyelenggarakan pembelajaran yang dapat menumbuhkan cara berpikir siswa yang kritis, jujur, kreatif, konsisten, dan berorientasi pada penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan meningkatkan iman dan taqwa. Untuk itu, pengelolaan pembelajaran sangat memerlukan guru yang kreatif, selalu ingin tahu dan dinamis, sehingga ia juga dapat membangkitkan kreativitas dan keingintahuan pada siswanya. Pada prinsipnya siswa mempunyai motivasi dari dalam dirinya untuk belajar karena didorong oleh rasa ingin tahu.

Upaya untuk meningkatkan kualitas lulusan sekolah telah dilakukan oleh pemerintah melalui Depdiknas. Upaya tersebut antara lain meliputi perbaikan dan penyempurnaan kurikulum, peningkatan kemampuan guru melalui berbagai penataran, pengadaan buku dan sarana penunjang dan penyempurnaan berbagai system pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Dalam kurikulum 2004 pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan pembelajaran tuntas (*mastery learning*). Pendekatan pembelajaran tuntas adalah salah satu usaha dalam pendidikan yang bertujuan untuk memotivasi siswa mencapai penguasaan (*mastery level*) terhadap kompetensi tertentu. Dengan menempatkan pembelajaran tuntas sebagai salah satu prinsip utama dalam mendukung pelaksanaan kurikulum tersebut, maka berarti pembelajaran tuntas ini merupakan sesuatu yang harus dipahami dan dilaksanakan dengan sebaik-baiknya oleh seluruh warga sekolah. Belum optimalnya implementasi pembelajaran tuntas dalam proses pembelajaran IPS akan berdampak pada kualitas hasil belajar siswa. Pola pembelajaran yang ada adalah bahwa suatu program pembelajaran selesai pada waktu yang telah ditentukan tanpa memperhatikan

penguasaan (*mastery*) materi dari masing – masing kompetensi padahal pencapaian pada taraf penguasaan penting untuk diperhatikan.

Pembelajaran tuntas adalah pola pembelajaran yang menggunakan prinsip ketuntasan secara individual. Dalam hal pemberian kebebasan belajar, serta untuk mengurangi kegagalan peserta didik dalam belajar, strategi belajar tuntas menganut pendekatan individual, dalam arti meskipun kegiatan belajar ditujukan kepada sekelompok peserta didik (klasikal), tetapi mengakui dan melayani perbedaan-perbedaan perorangan peserta didik sedemikian rupa, sehingga dengan penerapan pembelajaran tuntas memungkinkan berkembangnya potensi masing- masing peserta didik secara optimal. Dasar pemikiran dari belajar tuntas dengan pendekatan individual ialah adanya pengakuan terhadap perbedaan individual masing-masing peserta didik

Sebagai konsekwensinya adalah tugas guru untuk menciptakan suatu situasi dalam pembelajaran dimana seluruh siswa dengan kemampuan yang berbeda serta tingkat pemahaman yang berbeda diharapkan mampu menguasai sesuatu yang baru sampai tuntas sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing yang dinyatakan oleh Carroll dan Bloom (Torshen, 1977 : 41), bahwa :

Semua siswa mampu mempelajari dan menguasai keterampilan apabila kepada mereka diberikan kualitas pengajaran yang baik serta disediakan waktu yang cukup. Ini berarti bahwa pada akhirnya siswa akan mendapatkan hasil akhir yang sama, perbedaannya adalah hanya, jumlah waktu yang dibutuhkan.

Secara praktis, guru adalah ujung tombak dalam pembelajaran. Strategi dan manajemen guru untuk mengatasi masalah pembelajaran sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru, dan pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa. Iklim pembelajaran yang dikembangkan oleh guru mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar. Dalam kenyataannya ditemukan dalam proses

pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan meminimalkan keterlibatan siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa lebih bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, ketrampilan atau sikap yang mereka butuhkan.

Dalam implementasi materi, dikatakan oleh Muhtar (2006:15) bahwa menemukan IPS lebih menekankan aspek pengetahuan, berpusat pada guru, mengarahkan bahan berupa informasi yang tidak mengembangkan berpikir nilai serta hanya membentuk budaya menghafal dan bukan berpikir kritis. Dalam pelaksanaan dikemukakan oleh Soemantri (2001:24) bahwa menilai pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik padahal menurut Sumaatmadja (1996:35) guru IPS wajib berusaha secara optimum merebut minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS.

Di sisi lain Abimanyu (Sukidin, 2002:153) mengemukakan bahwa :

Ada tiga faktor penyebab rendahnya partisipasi siswa dalam proses belajar mengajar, yaitu: (1) siswa kurang memiliki kemampuan untuk merumuskan gagasan sendiri; (2) siswa kurang memiliki keberanian untuk menyampaikan pendapat kepada orang lain; (3) siswa belum terbiasa bersaing menyampaikan pendapat dengan teman yang lain.

Tampaknya perlu adanya perubahan paradigma dalam proses belajar mengajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Pada saat ini pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar mata pelajaran IPS masih dilakukan sesuai dengan bidang kajian masing-masing (sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi) tanpa ada keterpaduan di dalamnya. Hal ini tentu saja menghambat ketercapaian tujuan IPS itu sendiri yang dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial (sosiologi, sejarah, geografi,

ekonomi, politik, hukum, budaya). Hal ini disebabkan antara lain: (1) kurikulum IPS itu sendiri tidak menggambarkan satu kesatuan yang terintegrasi, melainkan masih terpisah-pisah antar bidang ilmu-ilmu sosial; (2) latar belakang guru yang mengajar merupakan guru disiplin ilmu seperti geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi, antropologi sehingga sangat sulit untuk melakukan pembelajaran yang memadukan antar disiplin ilmu.

Berdasarkan analisis konseptual dan kondisi pendidikan IPS di tingkat persekolahan sesuai dengan hasil observasi yang dilaksanakan penulis, bahwa ternyata pada umumnya guru belum memiliki kemampuan dan keterampilan yang memadai dalam memilih, serta menggunakan berbagai model pembelajaran yang mampu membangkitkan minat siswa untuk belajar. Disamping itu, tidak sedikit siswa mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran dikarenakan model pembelajaran yang dipilih dan digunakan oleh guru dirasakan kurang tepat. Dengan demikian proses belajar mengajar akan berlangsung kaku, sehingga kurang mendukung pengembangan pengetahuan, sikap, moral, dan keterampilan siswa.

Sejalan dengan hal tersebut di atas, hasil pengamatan awal penulis mengenai kondisi pembelajaran IPS tersebut terjadi pula di SMP Kabupaten Lebak Provinsi Banten, guru masih menggunakan model pembelajaran yang kurang merangsang siswa untuk belajar lebih giat, dan proses pembelajaran masih menekankan pada aspek pengetahuan saja belum menyentuh kepada sikap dan keterampilan. Di samping itu, guru kurang mengacu pada pelibatan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Kenyataan tersebut, menunjukkan bahwa proses yang dilakukan oleh guru untuk pembelajaran IPS belum aktif. Dengan demikian dapat diduga bahwa yang menjadi kendala yang dirasakan adalah masalah proses pembelajaran yang kurang variasi dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Guru menggunakan model pembelajaran yang

terkesan monoton sehingga siswa menjadi kurang aktif. Rendahnya mutu pendidikan kita dewasa ini secara kualitatif patut diduga juga karena model pembelajaran yang dianut guru pada umumnya berpikiran bahwa pendidikan IPS adalah suatu pengetahuan yang bisa dipindahkan secara utuh dari pikiran guru ke pikiran siswa, ibarat mengisikan air kedalam botol kosong. Dari sini, guru beranggapan bahwa mengajar sudah dilakukan dengan baik, tetapi siswanya tidak belajar, sehingga terjadi miskonsepsi antara pemahaman guru dalam mengajar dengan target dan misi dari pendidikan IPS sebagai mata pelajaran yang mengacu pada pembekalan pengetahuan dan keterampilan kepada siswa sebagai bekal dalam menjalani kehidupan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan awal tersebut diperoleh data sebagai berikut: (a) partisipasi siswa dalam perolehan konsep sangat kurang, karena guru terlalu dominan dalam memberi informasi; (b) suasana kelas kurang menyenangkan; (c) kurang motivasi, karena jarang diberi penghargaan; (d) buku yang dimiliki siswa hanya digunakan untuk mengerjakan latihan soal, sehingga fungsinya hanya untuk mengerjakan tugas yang diberikan guru.

Oleh karena itu perlu dibangun suatu interaksi belajar yang dapat menarik minat dan pengertian terhadap materi pelajaran yang disajikan, menguatkan suatu informasi, menyajikan data yang kuat dan terpercaya tentang suatu hal atau kejadian serta mendorong anak didik untuk berani bekerja secara mandiri.

Ukuran keberhasilan proses pembelajaran adalah evaluasi. Salah satu tujuan evaluasi adalah sebagai umpan balik bagi siswa. Siswa ingin tahu hasil dari proses pembelajaran, sepanjang proses penilaian berjalan sesuai dengan aturan penilaian, artinya bahwa penilaian yang tetap dan teratur akan memberikan gambaran tentang kekuatan dan kelemahan siswa. Prestasi yang dimiliki oleh siswa memberikan gambaran yang jelas dari kualitas yang dimiliki oleh siswa tersebut.

Salah satu parameter mutu pendidikan dapat dilihat dari hasil belajar yang diperoleh oleh setiap siswa. Dari data yang diperoleh yang dilihat dari Nilai Ebtanas Murni (NEM) antara tahun pelajaran 1994/1995 sampai dengan 2000/2001 menunjukkan hasil belajar yang belum memuaskan. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Depdiknas dalam (Nurhalim, 2008 : 2) bahwa “dalam kurun waktu tersebut, rata-rata hasil pembelajaran tidak lebih dari 5 yaitu IPA = 4,97; IPS = 4,71 dan bahasa = 4,91”. Dalam kurun waktu selanjutnya, dengan ditetapkannya standar nilai minimal pembelajaran, hasil yang diperoleh sedikit meningkat tetapi belum menunjukkan peningkatan yang signifikan. Bahkan dalam laporan terakhir hasil Ujian Nasional 2009/2010 yang diungkapkan Mendiknas (<http://www.kemdiknas.go.id/media-publik/siaran-pers/3254365-siswa-lulus-un-utama-smpmtssmpt-2010.aspx>) bahwa “sebanyak 3.254.365 siswa atau 90,27 persen peserta lulus UN Utama SMP/MTs/SMPT 2010. Sementara, dari total 3.605.163 peserta UN Utama masih terdapat 350.798 (9,73%) siswa yang harus mengulang UN Utama”.

Setelah memperhatikan beberapa hal tersebut diatas, maka perlu dipikirkan cara penyajian dan suasana pembelajaran IPS yang cocok untuk siswa, sehingga siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Saat ini pemerintah sudah sering mensosialisasikan berbagai model pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang disosialisasikan adalah model media pembelajaran.

Di era sekarang ini multimedia bukan lagi barang mewah, di sekolah bahkan di rumah telah banyak yang memiliki multimedia. Multimedia mudah didapat dan harganya semakin terjangkau dan multimedia dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan suatu sistem yang memiliki beberapa komponen saling terkait dan terpadu dalam mewujudkan keberhasilan proses belajar mengajar. Pembelajaran pada dasarnya suatu proses yang menumbuhkan perubahan,

salah satunya adalah keterampilan dalam melakukan kegiatan tertentu. Kegiatan belajar mengajar dapat mencapai sasaran apabila situasi belajar yang tercipta menarik, menyenangkan, dan membangkitkan rasa ingin tahu siswa untuk memahami materi yang disajikan.

Media tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Penggunaan media berdampak positif terutama bagi siswa yang pemahamannya lemah. Siswa akan lebih menghayati keseluruhan proses belajar mengajar dengan hadirnya media dalam pembelajaran. Hal ini senada dengan kutipan berikut :

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasikan siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. (Arsyad, 1997 : 17)

Sebagai implikasinya, dengan lahirnya teknologi diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pergeseran paradigma pembelajaran dari *kurikulum-guru-siswa* menjadi *kurikulum-guru-media siswa*, bahkan sekarang ini *kurikulum-media-siswa*.

Kalau dilihat perkembangannya, pada mulanya media hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru (*teaching aids*). Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. Namun sayang, bahwa "kurang memperhatikan aspek desain, pengembangan pembelajaran, produksi dan evaluasinya". (Sadiman, *et al.* 1986:7).

Kehadiran komputer dengan berbagai program dan aplikasinya telah memberikan berbagai manfaat yang luar biasa. Dengan adanya komputer dapat memperoleh informasi berupa ilmu pengetahuan, teknologi/seni dan juga membuat

program pembelajaran, sehingga menghasilkan model pembelajaran dengan komputer sebagai media. Pemanfaatan komputer dalam pendidikan telah sangat meluas dan menjangkau berbagai kepentingan. Diantara pemanfaatannya adalah untuk kepentingan pembelajaran, yaitu untuk membantu guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran secara garis besar komputer dimanfaatkan dalam dua macam penerapan, yaitu dalam bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction* – CAI) dan pembelajaran berbasis komputer (*Computer Based Instruction* – CBI). Rusman (2008:218) menyatakan;

Dalam banyak hal kedua penerapan dalam pemanfaatan komputer untuk pembelajaran ini adalah sama. Perbedaan yang menonjol diantara keduanya terletak pada fungsi perangkat lunak yang digunakan. Pada CAI perangkat lunak yang digunakan berfungsi membantu proses pembelajaran, seperti sebagai multi media, sebagai alat bantu dalam demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam latihan. Pada proses pembelajaran konvensional yakni guru memberikan materi kepada siswa secara klasikal kemudian untuk membantu meningkatkan mutu pembelajarannya digunakan komputer. Bisa juga perangkat lunak CAI ini digunakan sebagai perangkat untuk pengayaan dan latihan. Adapun pembelajaran berbasis komputer atau CBI mempunyai fungsi lebih luas. Perangkat lunak dalam CBI di samping bisa dimanfaatkan sebagai fungsi CAI, juga bisa dimanfaatkan dengan fungsi sebagai sistem pembelajaran individual. Karena dia berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual, maka perangkat lunak CBI bisa memfasilitasi belajar kepada individu yang memanfaatkannya. Oleh karena itu pengembangan perangkat lunak CBI harus mempertimbangkan prinsip-prinsip belajar, prinsip-prinsip perencanaan sistem pembelajaran dan prinsip-prinsip pembelajaran individual (*individual learning*).

Teknologi multimedia akhir-akhir ini menjadi salah satu bahan penelitian yang menarik dalam bidang pendidikan. Walaupun teknologi ini baru diperkenalkan sekitar tahun 1990-an, namun perkembangan teknologi multimedia, telah mendorong menjamurnya model-model pembelajaran yang menggunakan komputer (*computer based instruction*). Model-model pembelajaran berbasis komputer diantaranya model tutorial dikemukakan bahwa “ tutorial adalah bimbingan pembelajaran dalam bentuk pemberian bimbingan, bantuan, petunjuk, arahan dan motivasi agar para siswa belajar secara efisien dan efektif” (Rusman, 2008 : 227).

Beberapa keunggulan multimedia diantaranya adalah "adanya keterlibatan organ tubuh seperti telinga (audio), mata (visual), dan tangan (kinetik). Keterlibatan berbagai organ ini membuat informasi lebih mudah dimengerti" (Arsyad, 2004:40). De Porter & Hernacki (2000:54) mengungkapkan "manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 50% dari apa yang didengar dan dilihat (audio visual), sedangkan dari yang dilihatnya 30%, dari yang didengarnya 20%, dan dari yang dibaca 10%". Hasil temuan Schade dalam Munir (2001), bahwa "melalui pembelajaran dengan multimedia daya ingat anak akan meningkat hingga 60 %".

Teknologi multimedia komputer memiliki kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, yang dikenal dengan *interactive multimedia* (multimedia interaktif). Tampilan yang bervariasi dan elemen-elemen pengontrol yang ada dalam *software* multimedia interaktif memungkinkan guru untuk lebih leluasa memilih, mensintesis, dan mengelaborasi pengetahuan-pengetahuan yang ingin diberikannya agar lebih mudah dipahami siswa (Mc Clintock, 1992 : 10). Menurut Muhtar (2006 : 292), hasil penelitiannya menunjukkan bahwa kemampuan guru mengolah kurikulum dan mengembarkannya menjadi sebuah multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mengkomunikasikan dengan konsep dasar yang telah dimiliki siswa.

Tidak dimanfaatkannya teknologi komputer dengan maksimal dalam proses belajar mengajar disebabkan oleh banyak faktor, antara lain kesiapan guru dan sekolah, ketersediaan perangkat lunak (*software*) dan kurangnya kemampuan guru dalam memproduksi program aplikasi komputer. Hal senada dikemukakan oleh Ena dalam (Hana:2005) bahwa "sampai saat ini media pembelajaran interaktif belum berkembang dengan optimal di Indonesia, karena kurangnya penguasaan teknologi pengembangan media interaktif para pengajar di Indonesia". Dari berbagai literatur, terungkap bahwa

penggunaan media pembelajaran interaktif sangat potensial dalam mengembangkan keterampilan berpikir siswa.

Berdasarkan paparan di atas dipandang perlu adanya media pembelajaran yang dapat memenuhi tuntutan mata pelajaran dan perkembangan teknologi informasi saat ini. Media pembelajaran yang dapat dijadikan solusinya adalah media pembelajaran interaktif berbasis komputer untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman siswa. Arsyad (1997:76) menjelaskan bahwa “media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada yang tepat (efektif) untuk jenis kelompok besar, kelompok kecil dan perorangan”. Selain itu dia juga mengemukakan bahwa “komputer efektif untuk kelompok kecil dan perorangan” (Arsyad, 1997:78). Media interaktif juga dapat digunakan dalam pembelajaran kelompok besar. Guru dapat menggunakan sendiri media interaktif tersebut dengan *large screen projector* atau menggunakan *LCD projector* untuk presentasi dalam kelas. Guru dapat menyampaikan materi sesuai urutan, berhenti untuk diskusi, melompat ke materi baru atau kembali mengulangi materi sebelumnya. Oleh karena itu penulis mencoba mengembangkan pembelajaran berpusat pada siswa dan bersifat individu yang memanfaatkan teknologi komputer dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer. Media ini dianggap aktual saat ini karena dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktivitas yang pada gilirannya diharapkan mampu meningkatkan prestasi hasil belajar siswa dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Studi pada Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Lebak – Banten)”.

B. Rumusan Masalah

Dengan mengacu pada latar belakang masalah di atas maka dapat diambil salah

satu permasalahan yang dianggap paling menyentuh permasalahan pengajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) maka yang akan dibahas dari masalah utama dalam penelitian ini adalah : *Multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang bagaimanakah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Lebak ?*

C. Pertanyaan Penelitian

Sebagai fokus kajian, dituangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut :

- 1) Bagaimana kondisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama yang berlangsung selama ini terkait dengan peningkatan hasil belajar siswa ?
- 2) Model desain multimedia interaktif berbasis komputer seperti apakah yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama ?
- 3) Model pengembangan multimedia interaktif berbasis komputer seperti apakah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama ?
- 4) Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer yang dikembangkan tersebut ?
- 5) Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer di Sekolah Menengah Pertama ?

D. Definisi Operasional

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana tersebut diatas, ada dua variabel utama yang menjadi inti kajian dalam penelitian yang akan dilakukan yaitu model

multimedia pembelajaran interaktif dan hasil belajar. Agar variabel yang akan diteliti dapat diukur, dapat diobservasi dan dapat diuji, maka variabel tersebut didefinisikan secara operasional sebagai berikut :

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan komputer yang menggabungkan berbagai komponen seperti gambar, video, fotografi, grafik, dan animasi dengan suara, teks, dan data yang disajikan dalam bentuk CD yang diisi materi (bahan bacaan, latihan soal dan pemecahan masalah). Interaktif disini bermakna siswa dapat berinteraksi dengan program dan program tersebut dapat memberikan umpan balik terhadap respon / pekerjaan siswa. Pengembangan multimedia interaktif merupakan kegiatan yang meliputi perencanaan (yang dapat diindikasikan dengan adanya kegiatan analisis konsep, membuat *flowchart* dan membuat *storyboard*) dan pengembangan (dapat diindikasikan dengan adanya hasil produk) media pembelajaran interaktif dalam bentuk CD-ROM. Untuk mengukur kegiatan pengembangan multimedia interaktif dilakukan dengan evaluasi terhadap analisis konsep, *flowchart*, *storyboard* dan evaluasi atau penilaian terhadap produk multimedia interaktif.

Untuk mengukur penggunaan multimedia interaktif dalam peningkatan hasil belajar siswa pada ujicoba terbatas dan ujicoba lebih luas akan dianalisis secara statistik menggunakan uji-t dengan menggunakan bantuan program SPSS 14 (*Statistical Package for Social Science 14*), jika nilai t dihitung $> t$ tabel pada taraf signifikansi 95% berarti ada perbedaan yang signifikan antara dua nilai rata-rata yang diuji. Uji t dilakukan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer antara sebelum dan sesudah dilakukan proses pembelajaran.

2. Hasil belajar dalam penelitian ini diartikan sebagai hasil penguasaan kompetensi-kompetensi penguasaan konsep dalam Ilmu Pengetahuan Sosial yang diperoleh setelah pembelajaran. Dalam hal ini hasil belajar dapat dilihat juga sebagai perubahan perilaku siswa yang diperoleh setelah berinteraksi dengan lingkungan dalam suatu suasana pembelajaran. Pada bagian lain hasil belajar “..... seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, yaitu dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti” (Hamalik, 2006:30). Perubahan perilaku dalam penelitian ini diindikasikan dengan penguasaan konsep terhadap materi pembelajaran.

Untuk mengukur hasil belajar dilakukan dengan pemberian tes hasil belajar yang didalamnya dilakukan penilaian terhadap pencapaian kompetensi penguasaan konsep. Hal ini disebabkan karena pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial adalah pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep dan juga merupakan mata pelajaran yang bersumber dari kehidupan sosial masyarakat yang diseleksi dengan menggunakan konsep-konsep ilmu sosial yang digunakan untuk kepentingan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari baik yang menimpa diri sendiri maupun yang menimpa kehidupan masyarakat.

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk menghasilkan multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) berbasis komputer pada

Sekolah Menengah Pertama. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan :

1. Memperoleh gambaran tentang kondisi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama yang berlangsung selama ini.
2. Menghasilkan model desain multimedia interaktif berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
3. Menghasilkan model multimedia interaktif berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.
4. Memperoleh gambaran perkembangan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama setelah menggunakan multimedia interaktif berbasis komputer yang dikembangkan.
5. Memperoleh gambaran mengenai faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Menengah Pertama.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara umum bermanfaat untuk menghasilkan multimedia interaktif mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial berbasis komputer sesuai dengan karakteristik siswa dan kondisi Sekolah Menengah Pertama serta kurikulum yang berlaku, yang dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk meningkatkan hasil belajar. Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat bagi :

1. Siswa : Untuk menggali dan melatih potensi dan kemampuan memahami serta memperoleh pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang lebih menarik, menyenangkan dan memungkinkan bagi dirinya untuk memperoleh nilai-nilai yang sangat berguna bagi kehidupannya.
2. Guru : Sebagai pencerahan/wahana baru serta upaya untuk mengembangkan kualitas pembelajaran dan dapat membantu

mengatasi permasalahan pembelajaran yang dihadapi dan mendapat tambahan wawasan serta keterampilan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan mutu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

3. Sekolah :Sebagai wahana untuk meningkatkan mutu lulusan melalui kurikulum dan pembelajaran.
4. Peneliti : Sebagai khasanah media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dalam mengimplementasikan kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial serta mengembangkan dan menerapkan konsep pembelajaran dan konsep media melalui penelitian di Sekolah Menengah Pertama.

