

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan IPS di Indonesia tidak dapat dipisahkan dari dokumen kurikulum 1975 yang memuat IPS sebagai mata pelajaran untuk pendidikan di sekolah dasar dan menengah. Pengertian PIPS di Indonesia sebagaimana yang terjadi di sejumlah negara pada umumnya masih dipersepsikan secara beragam. Namun definisi yang sudah lama dirumuskan sebagai hasil dari adopsi dan adaptasi dari gagasan global reformers adalah definisi dari Nu'man Somantri yang dikemukakan dalam Forum Komunikasi II Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesianm/HISPIPSI (sekarang berubah menjadi Himpunan Sarjana Pendidikan Ilmu-ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia/HISPIPSI). Somantri (2001:92) mendefinisikan PIPS sebagai berikut: “ Pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/psikologis untuk tujuan pendidikan.” “Pendidikan IPS adalah seleksi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan psikologis untuk tujuan pendidikan (Somantri:92). Pada tahun 1993, NCSS merumuskan definisi *social studies* sebagai berikut.

Social studies is the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, archaeology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and socialology, as well

as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizens of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Dewasa ini pembelajaran IPS diungkapkan Somantri (2001): (1) Pembelajaran IPS kurang memperhatikan perubahan-perubahan dalam tujuan, fungsi, dan peran PIPS di sekolah. Tujuan pembelajaran kurang jelas dan tidak tegas; (2) Posisi, peran, dan hubungan fungsional dengan bidang studi lainnya terabaikan. Informasi faktual lebih bertumpu pada buku paket dan kurang mendayagunakan sumber-sumber lainnya; (3) Lemahnya transfer informasi konsep ilmu-ilmu social *out put* PIPS tidak memberi tambahan daya dan tidak pula mengandung kekuatan; (4) guru tidak dapat meyakinkan siswa untuk belajar PIPS lebih bergairah dan bersungguh-sungguh. Siswa tidak dibelajarkan untuk membangun konseptualisasi yang mandiri; (5) Guru lebih mendominasi siswa (*teacher centered*), kadar pembelajaran rendah, kebutuhan belajar siswa tidak terlayani; (6) Belum membiasakan pengalaman nilai-nilai kehidupan demokrasi sosial kemasyarakatan dengan melibatkan siswa dan seluruh komunitas sekolah dalam berbagai aktifitas kelas dan sekolah (Somantri, 2001:112).

Oleh karena itu IPS merupakan bagian dari fungsi sekolah untuk memelihara martabat masyarakat melalui penanaman nilai, fokus IPS adalah nilai kemanusiaan dalam suatu kelembagaan (pranata) dan kontribusi baik antar manusia maupun manusia dengan lingkungannya, serta penekanan IPS diarahkan guna membantu siswa mengembangkan kompetensi dan sikap sebagai warga negara, yakni bagaimana siswa belajar hidup dalam masyarakat.

Tujuan Pendidikan IPS adalah Untuk membantu siswa mencapai keberhasilan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat, siswa diharapkan dapat menguasai paling tidak empat tujuan umum, yakni : (1) pengetahuan, (2) keterampilan, (3) sikap dan nilai, serta (4) kegiatan bermasyarakat (Somantri, 2001:99). Keempat tujuan ini direfleksikan dengan isu-isu dan masalah-masalah yang berkembang dalam masyarakat sehingga siswa dapat menangkap dan memahami adanya perbedaan demokrasi secara ideal dengan realitas sosial (Al-Muchtar, 2004:40).

Menurut Schuncke (1988 : 5) ada dua hal yang paling mendasar menyangkut rumusan tujuan pendidikan IPS, yaitu *basicy, there are two broad purposes for social studies, 1) to help the individual know about the world in which he or she lives, and will live in the future, 2) to help individual become an active citizen of that world.*

Proses pembelajaran yang berkualitas dan efektif berkontribusi dengan pencapaian hasil belajar yang perlu dikuasai oleh siswa dari sejumlah bahan ajar yang telah ditetapkan dan dirancang sebelumnya oleh guru (Kamarga, 1994: 7). Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku untuk menghasilkan perubahan pada diri siswa, sebagai akibat kegiatan mengajar dan belajar, yang mencakup kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotor (keterampilan), baik yang merupakan efek yang bersifat langsung (*instructional effects*) maupun tidak langsung atau bawaan (*nurturant effects*).

Interaksi guru dan siswa merupakan inti proses pembelajaran, hal ini dapat terjadi apabila guru mempunyai dua kompetensi utama, yakni kompetensi substansi materi pembelajaran dan kompetensi metodologi pembelajaran. Kombinasi kedua

kompetensi tersebut akan mempengaruhi efektivitas proses pembelajaran. Dengan menggunakan alat peraga pembelajaran atau sering dikenal dengan media pembelajaran. Namun terkadang alat peraga yang digunakan masih kurang menarik dikarenakan kurang atraktif dan monoton. Salah satu metode pembelajaran yang sekarang ini dapat dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran. Perkembangan teknologi komputer terutama dalam bidang perangkat lunak yang makin pesat, sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran.

Brown, Lewis dan Harcleroad (dalam Arsyad, 2004: 15) menyatakan juga bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa agar terjadi efektivitas proses pembelajaran. Kreativitas dalam penggunaan berbagai macam media akan meningkatkan kemungkinan siswa belajar lebih banyak, apa yang mereka pelajari dapat diingat dengan lebih baik, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkembang.

Media pembelajaran memegang peranan penting sebagai alat untuk dapat mendorong belajar lebih efektif. Oleh karena itu, guru tidak cukup memiliki pengetahuan media pengajaran saja, akan tetapi juga harus memiliki keterampilan memilih dan menggunakan media pengajaran dengan baik (Hamalik, 2008:6).

Selain itu menurut Djahiri (1980: 8), pendayagunaan aneka jenis ragam media (multimedia) dalam proses belajar dapat berarti fungsionalisasi aneka jenis panca indera dan potensi manusiawi siswa yang sifatnya aneka ragam pula. Sangat disayangkan, bahwa keanekaragaman media pengajaran yang ada saat ini belum banyak dimanfaatkan oleh para guru. Pada umumnya guru masih menggunakan

media pembelajaran yang statis hanya apa yang ada dalam buku teks atau gambar-gambar yang bersifat statis, sehingga media yang searah ini membuat pembelajaran yang disajikan menjadi kurang menarik dan monoton.

Kemajuan kemampuan komputer untuk secara tepat berinteraksi dengan individu, menyimpan dan memproses sejumlah besar informasi, dan bergabung dengan media lain untuk menampilkan serangkaian besar stimulasi audio visual, menjadikan komputer media yang dominan dalam bidang pembelajaran (Anderson, 1993: 193).

Multimedia berkembang sangat pesat. Dewasa ini, fungsi multimedia dilibatkan untuk banyak bidang kegiatan. Tidak hanya dunia hiburan (terutama teater, ketika istilah multimedia berasal) tetapi juga bidang iklan, presentasi, bisnis *online*, permainan komputer, penerbitan elektronik, komunikasi hingga proses belajar mengajar. Salah satu elemen penting dari multimedia dalam bidang pembelajaran adalah animasi.

Disamping kelebihan dari pembelajaran dengan komputer tentu saja ada kekurangan dan kelemahannya. Hambatan pemakaian komputer sebagai media pembelajaran antara lain: hambatan dana, ketersediaan piranti lunak dan keras komputer, keterbatasan pengetahuan teknis dan teoritis, dan penerimaan terhadap teknologi (Oda, 1998:4).

Software aplikasi yang banyak digunakan dalam pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis komputer. Program ini merupakan suatu program yang dipergunakan *action script* dan juga merupakan *authoring tool* berbasis *time line* dan terstruktur. Dengan demikian, program ini dapat dipergunakan pada

pengembangan multimedia interaktif untuk memproduksi CD, jaringan, maupun web (Ariesto, 2003:60).

Oda (1998: 2) menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang siswa mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajar dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong siswa untuk melakukan praktek-praktek dengan benar. Salah satu media pembelajaran yang memenuhi persyaratan tersebut adalah komputer. Komputer akan memberikan kesempatan pada pembelajar untuk mendapat materi peelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara luas. Pembelajaran pun menjadi bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda.

Hasil penelitian Hana Marlina (2008) menyatakan Salah satu masalah yang dihadapi dalam pelajaran Sejarah adalah belum optimalnya proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga pelajaran ini kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini mengkaji keefektifan keefektifan penggunaan multimedia khususnya media film dan internet terhadap pembelajaran Sejarah. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dan metode wawancara. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media baik film maupun internet perlu dilakukan secara variatif untuk mencegah kebosanan siswa dalam proses pembelajaran Sejarah. Selain itu untuk mengatasi berbagai hambatan atau kesulitan yang terjadi dalam penggunaan media, maka harus dapat

mempersiapkan media tersebut dengan baik dalam pemilihan media maupun penguasaan keterampilan menggunakan media tersebut.

Permasalahan yang dihadapi di sekolah dalam pemanfaatan media saat ini adalah kurang tersedianya *software-software* mata pelajaran IPS di sekolah dan masih mahalnya *software* tersebut di pasaran. Keterbatasan ini tentunya cukup menyulitkan guru terutama guru IPS untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Pengembangan media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif ini diharapkan mampu memberikan kontribusi untuk pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dilandasi dengan alasan dalam pendidikan peran media dapat membantu pembelajaran, komputer sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk multimedia interaktif, sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran IPS berbentuk multimedia interaktif.

Berbagai macam permasalahan pembelajaran IPS, pemanfaatan media pembelajaran di sekolah, tingkat penguasaan konsep siswa, memerlukan adanya suatu penelitian pengembangan *software* media pembelajaran IPS yang mampu mengatasi sebagian dari permasalahan-permasalahan yang terjadi. Kompleksnya permasalahan tersebut mendorong penulis untuk membatasi masalah-masalah yang akan dipecahkan dalam penelitian ini yang dirumuskan sebagai berikut, *Pengaruh Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Dalam Materi Persiapan Kemerdekaan Indonesia.*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “*Apakah Terdapat Pengaruh Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa dalam Materi Usaha Persiapan Kemerdekaan Indonesia?*”. Dari rumusan masalah tersebut dapat dikemukakan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia interaktif?
2. Apakah terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif?
3. Apakah terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif?

C. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia interaktif.

2. Mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar siswa dan penguasaan konsep siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif.
3. Mengetahui perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian ada dua hal, yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat mengembangkan konsep dan prinsip-prinsip yang relevan tentang implementasi model pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi dan penguasaan konsep siswa pada mata pelajaran IPS di MTs.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru IPS, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai tambahan wawasan pengetahuan, keterampilan dalam penyusunan rencana program pembelajaran.
- b. Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai langkah awal untuk mengembangkan motivasi belajar, lebih kreatif dan kritis, dan bisa menerima pelajaran dengan maksimal.

- c. Bagi kepala sekolah, penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan bahan pengarahannya kepada guru untuk mengembangkan dan meningkatkan prestasi belajar siswa.
- d. Bagi instansi yang terkait (Kantor Kementerian Agama yang menangani pendidikan dan Departemen Pendidikan Nasional), hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu acuan dan masukan dalam rangka pembinaan guru mata pelajaran IPS di MTs khususnya.

E. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas yaitu pembelajaran dengan menggunakan Multimedia Interaktif (X) yang berkedudukan sebagai variabel independen. Dan dua variabel terikat yaitu Motivasi Belajar (Y_1) dan Penguasaan Konsep (Y_2) sebagai variabel dependen. Secara lebih rinci variabel penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1.1
Variabel Penelitian

Variabel	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Variabel Independen (Variabel Bebas)	Pembelajaran dengan Menggunakan Multimedia Interaktif (X)	Pembelajaran dengan tidak menggunakan Multimedia Interaktif
Variabel Dependen (Variabel Terikat)	Motivasi Belajar (Y_1)	
	Penguasaan Konsep (Y_2)	

F. Definisi Operasional

Untuk memperoleh kesamaan pandangan dan menghindari penafsiran yang berbeda terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional variabel sebagai berikut:

- a. **Multimedia Interaktif**, adalah bentuk program pembelajaran yang memanfaatkan program komputer yang bersifat interaktif dengan penggunaanya yang berbasis *audio-visual*. Multimedia interaktif menyajikan berbagai jenis media seperti teks, suara, grafik, animasi, dan video serta menambahkan unsur interaktif, dengan menambahkan aspek interaktif dimana *pengguna* bertindak aktif dengan memilih adegan serta menggali informasi dalam urutan dan bentuk yang cocok dengan masing-masing individu (Baron & Orwig 1995:3). Kriteria dalam mereviu kelayakan dan kualitas multimedia interaktif berdasarkan pada: (1) kualitas isi dan tujuan meliputi ketepatan, kelengkapan, kesesuaian dengan situasi dan perkembangan siswa, dan keadilan, (2) kualitas instruksional meliputi stimulus motivasi, dampak bagi guru dan siswa, tes dan penilaian, (3) kualitas teknis meliputi keterbacaan, kemudahan penggunaan, tampilan teks, gambar, video dan animasi, keterdengaran audio, kualitas penanganan jawaban tes, (Azhar, 2010: 175-176).
- b. **Motivasi Belajar** adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkahlaku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi

belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) Tujuan orientasi instrinsik; (2) Tujuan orientasi ekstrinsik; (3) adanya nilai dalam tugas; (4) Kepercayaan diri; (5)Kemampuan mengerjakan tugas; (6) adanya kekhawatiran atau kecemasan. (Pintrich, 1991).

- c. **Penguasaan Konsep** adalah kemampuan siswa dalam menguasai konsep atau materi yang ditetapkan dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar menurut indikator proses kognitif Bloom (Clark, 2000). Penguasaan konsep ditunjukkan siswa dalam kemampuan memahami konsep-konsep IPS untuk pokok bahasan persiapan kemerdekaan Indonesia. Indikator penguasaan konsep untuk aspek kognitif ini meliputi mengingat (*knowledge*) (C1), Pemahaman (*Comprehension Understanding*) (C2), Penerapan (*Application*) (C3), Analisis (*Analysis*) (C4), Sintesis (*synthesis*) (C5), dan Mengkreasikan (*Create*) (C6).

G. Penelitian Terdahulu

Hana Marlina. 2008. Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sejarah, (Studi Perbandingan Penggunaan Media Film dan Internet dalam Pembelajaran Sejarah pada Siswa Kelas 3 SMA Taruna Bakti Bandung). Salah satu masalah yang dihadapi dalam pelajaran Sejarah adalah belum optimalnya proses pembelajaran yang dilakukan, sehingga pelajaran ini kurang menarik bagi siswa. Penelitian ini mengkaji keefektifan penggunaan multimedia khususnya media film dan internet terhadap pembelajaran Sejarah.

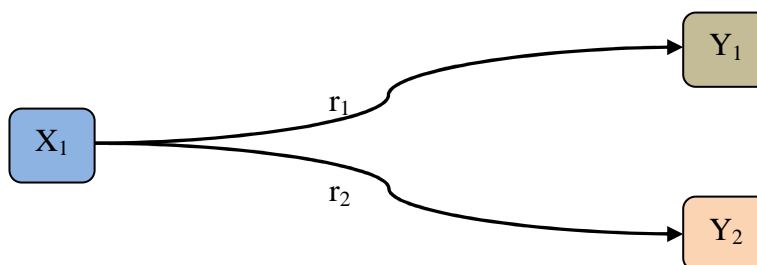
Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuasi eksperimen dan metode wawancara. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa penggunaan media baik film maupun internet perlu dilakukan secara variatif untuk mencegah kebosanan siswa dalam proses pembelajaran Sejarah. Selain itu untuk mengatasi berbagai hambatan atau kesulitan yang terjadi dalam penggunaan media, maka harus dapat mempersiapkan media tersebut dengan baik dalam pemilihan media maupun penguasaan keterampilan menggunakan media tersebut.

Eti Rohaeti (2009) dengan judul Perbandingan Hasil Belajar Siswa Yang Diajarkan Melalui Pembelajaran Berbasis Komputer Dengan Pembelajaran Tradisional, (Penelitian Eksperimen Kuasi Di SMK Pasundan 2 Bandung). Dalam metode penelitian yang digunakan ini adalah metode kuasi eksperimen dan metode wawancara. Implikasi dari penelitian ini adalah bahwa membandingkan penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan pembelajaran tradisional yang tidak menggunakan media komputer. Pembelajaran berbasis komputer perlu dilakukan secara variatif untuk mencegah kebosanan siswa dalam proses pembelajaran. Selain itu untuk mengatasi berbagai hambatan atau kesulitan yang terjadi dalam penggunaan media, maka harus dapat mempersiapkan media tersebut dengan baik dalam pemilihan media maupun penguasaan keterampilan menggunakan media tersebut. Hasil dari penelitian ini ternyata pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran berbasis komputer jauh lebih diminati oleh para siswa karena proses pembelajaran jauh lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

H. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang dipergunakan (Sugiyono, 2009: 8).

Berdasarkan hal itu, paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma ganda dengan satu variabel independen dan dua variabel dependen (Sugiyono, 2009:14). Secara sederhana desain dan kerangka mekanisme penelitian yaitu “Pengaruh Penerapan Multimedia Interaktif Terhadap Motivasi Belajar dan Penguasaan Konsep Siswa” maka bentuk paradigma penelitian yang dikembangkan oleh peneliti sebagai berikut:



Gambar 1.1
Paradigma Ganda dengan Dua Variabel Dependen

Keterangan:

- X_1 = Multimedia Interaktif
- Y_1 = Motivasi Belajar
- Y_2 = Penguasaan Konsep

I. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari suatu permasalahan yang harus dibuktikan kebenarannya. Hipotesis adalah perumusan sementara mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan sesuatu dan menuntun serta mengarahkan kepada penelitian selanjutnya. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada teori yang relevan (teoritis), belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data atau penelitian” (Sudjana, 1992:27).

Berdasarkan asumsi-asumsi penelitian diatas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak Terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa pada kelas eksperimen dengan menggunakan multimedia interaktif?
2. Tidak terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif?
3. Tidak terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* motivasi belajar dan penguasaan konsep siswa antara kelas eksperimen yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas kontrol yang tidak menggunakan multimedia interaktif?