

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran di kelas pada dasarnya menuntut kemampuan guru dalam mengendalikan kegiatan belajar siswa. Meski tidak setiap kegiatan belajar siswa bergantung kepada kehadiran guru, namun terdapat hubungan sebab akibat antara guru mengajar dan murid belajar. Oleh karena itu salah satu tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran adalah merancang dan melaksanakan proses pembelajaran sedemikian rupa sehingga para peserta didik dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Dapat kita hayati bersama bahwa dalam proses pembelajaran di kelas kita pada umumnya menggunakan komunikasi atau bahasa lisan. Kepiawian guru dalam berbahasa lisan merupakan modal utama yang harus dimiliki sehingga para peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan mudah, menyenangkan dan mampu menyimak apa yang diucapkan guru, termasuk memahami nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Namun demikian apabila kita hanya menggunakan bahasa lisan saja, akan muncul sejumlah persoalan, baik yang muncul dari keterbatasan guru itu sendiri, sifat dan karakteristik bahan ajar, dan suasana dimana proses pembelajaran sedang berlangsung. Untuk itu untuk memelihara dan lebih jauh meningkatkan kualitas pembelajaran, kehadiran dan penggunaan secara tepat, media dan metode pembelajaran sangat perlu. Media pembelajaran

bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Media pendidikan adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajarannya (Hamalik, 1985 : 23). Melalui pengkombinasian pemanfaatan media peta dan globe dengan metode permainan dalam pembelajaran IPS khususnya dalam pokok bahasan benua-benua di dunia diharapkan terjadi proses pembelajaran yang lebih bermakna dan lebih menyenangkan bagi siswa. Karena pada dasarnya diusia SD masih usianya bermain, metode ini diarahkan agar tujuan belajar dapat dicapai secara efisien dan efektif dalam suasana gembira meskipun membahas hal-hal yang sulit atau berat.

Sebagai sumber pembelajaran IPS, media pendidikan diperlukan untuk membantu guru dalam menumbuhkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran IPS. Diversifikasi aplikasi media atau multi media, sangat direkomendasikan dalam proses pembelajaran IPS, misalnya melalui : pengalaman langsung siswa di lingkungan masyarakat; dramatisasi; pameran dan kumpulan benda-benda; televisi dan film; gambar; foto dalam berbagai ukuran yang sesuai bagi pembelajaran IPS; grafik, bagan, chart, skema, peta; majalah, laboratorium IPS; serta ceramah, tanya jawab dan sejenisnya (Rumampuk, 1988 : 23-27; Mulyono, 1980 : 10-12).

Dalam proses belajar mengajar pemanfaatan suatu media bagaimanapun akan membantu kelancaran, efektivitas dan efisiensi pencapaian suatu tujuan bukankah bahan pelajaran yang dimanipulasikan dalam bentuk media pengajaran

akan lebih menyenangkan bagi siswa dan sudah barang tentu proses pembelajaran akan terasa lebih bermakna (*meaningful learning*). Media merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam pengembangan sistem pembelajaran yang sukses.

Karena pada dasarnya siswa sekolah dasar yang berusia 7 sampai 12 tahun merupakan usia yang mudah menangkap simbol dan warna. Siswa sekolah dasar akan sangat mudah menerima materi yang disampaikan gurunya yaitu materi yang dapat dilihat dan dirasakan langsung. Oleh sebab itu media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar terutama untuk sekolah dasar.

Pembelajaran IPS di SD mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya untuk mewujudkan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Tujuan pengajaran IPS adalah : 1) mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, memecahkan masalah dan keterampilan sosial, 2) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, dan 3) meningkatkan kemampuan bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk baik secara individu maupun global.

Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, siswa cenderung menganggap pembelajaran IPS adalah pembelajaran yang menjenuhkan dan membosankan. Dari anggapan inilah sebagian besar siswa enggan untuk belajar. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap IPS dirasakan lemah dan sulit berkembang.

Demikian halnya dengan siswa SD Negeri Kalihurip I kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang pembelajaran IPS diwarnai dengan rasa

kejuhan. Siswa kurang termotivasi untuk belajar, guru kurang mampu mengembangkan metode dan strategi belajar. Implikasinya hasil belajar siswa sangat kurang.

Dengan permasalahan tersebut di atas, maka perlu dicari dan diterapkan model pembelajaran yang mampu meningkatkan suasana belajar menjadi lebih aktif, menyenangkan, termotivasi dan bermakna bagi siswa. Salah satu alternatif yang digunakan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa salah satunya melalui penggunaan media peta dan globe dengan metode permainan. Dengan penggunaan media peta dan globe dan metode permainan siswa diajak untuk bermain sambil belajar. Harapannya siswa merasa senang dan terhibur dan menganggap pelajaran IPS adalah pelajaran yang menyenangkan.

Seorang guru sekolah dasar harus dapat menetapkan media dan metode pembelajaran apa yang paling tepat digunakan dan sesuai untuk tujuan tertentu, pencapaian bahan tertentu, suatu kondisi belajar peserta didik dan untuk suatu penggunaan strategi atau metode yang memang telah dipilih. Berbagai jenis media dan metode pembelajaran adalah penting untuk diketahui guru salah satunya dengan memanfaatkan media peta dan globe dengan metode permainan dalam pembelajaran IPS khususnya untuk pokok bahasan benua-benua di dunia. Karena berdasarkan hasil observasi di lapangan masih banyak siswa yang belum mengetahui dan memahami apa itu yang namanya peta dan globe, masih banyak siswa yang belum memahami bagaimana cara penggunaan peta atau globe, karena ketidak pahaman tersebut tujuan hasil belajar yang diharapkan tidak tercapai.

Karena selama ini proses pembelajarannya cenderung hanya menggunakan metode ceramah dan sangat jarang menggunakan media pembelajaran sehingga anak cenderung mengalami kejenuhan selama mengikuti pembelajaran dan hasil belajar yang diharapkan pun belum sepenuhnya tercapai. Untuk itu seorang guru harus dapat menetapkan media apa yang paling tepat digunakan dan sesuai untuk tujuan tertentu dalam suatu proses pembelajaran.

Berdasarkan masalah yang dikemukakan di atas, penulis merasa perlu melakukan penelitian tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian yang akan dilakukan berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPS melalui Pemanfaatan Media Peta dan Globe dengan Metode Permainan.”

Diharapkan dengan upaya guru melalui mengkombinasikan penggunaan media peta dan globe dengan metode permainan pembelajaran siswa jadi lebih menyenangkan dan bermakna dan lebih memahami mengenai cara menentukan letak ruang suatu wilayah, dapat menggunakan peta dan akhirnya dengan memahami tentang peta dan globe dapat bermanfaat bagi kehidupan siswa.

B. Rumusan Masalah

Secara umum permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah pemanfaatan media peta dan globe dengan metode permainan dalam pembelajaran IPS dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Kalihurip I Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang?

Masalah umum tersebut kemudian diperinci ke dalam beberapa poin sebagai berikut :

- 1) Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS setelah dimanfaatkannya media peta dan globe dengan metode permainan?
- 2) Apa kelebihan dan kendala yang dihadapi guru dan siswa dalam pembelajaran IPS melalui pemanfaatan media peta dan globe dengan metode permainan?
- 3) Bagaimana respon siswa kelas VI SD Negeri Kalihurip I terhadap pemanfaatan media peta dan globe dengan metode permainan dalam pembelajaran IPS?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk meningkatkan kualitas hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPS melalui pemanfaatan media peta dan globe dengan metode permainan. Adapun tujuan khususnya yaitu untuk :

- 1) Mengetahui gambaran hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri Kalihurip I dalam pembelajaran IPS setelah dimanfaatkannya media peta dan globe dengan metode permainan?
- 2) Mengetahui kelebihan dan kendala yang terdapat dalam pembelajaran IPS melalui pemanfaatan media peta dan globe dengan metode permainan?
- 3) Mengetahui respon siswa kelas VI SD Negeri Kalihurip I terhadap pemanfaatan media peta dan globe dengan metode permainan dalam pembelajaran IPS?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat bagi :

- 1) Siswa
 - b. Agar pembelajaran terjadi lebih aktif, kreatif dan menyenangkan bagi siswa.
 - c. Meningkatkan minat siswa pada pelajaran IPS
 - d. Siswa lebih memahami materi pembelajaran secara jelas melalui pemanfaatan peta dan globe.
 - e. Siswa dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.
- 2) Guru
 - a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan.
 - b. Proses pembelajaran akan lebih jelas, menarik dan interaktif.
 - c. Efisiensi waktu dan tenaga.
 - d. Mengubah guru ke arah yang lebih produktif dengan mengembangkan kemampuan, merencanakan dan menggunakan media dalam proses pembelajaran IPS.
- 3) Sekolah
 - a. Meningkatkan prestasi sekolah.
 - b. Meningkatkan kinerja sekolah melalui peningkatan profesionalisme guru.
 - c. Memberikan kesempatan kepada sekolah dan para guru mampu membuat perubahan kearah yang lebih baik dalam meningkatkan kalitas hasil belajar siswa.

E. Metode Penelitian

Suatu penelitian memerlukan metode yang dapat digunakan dan dapat dijadikan petunjuk dalam pelaksanaan penelitiannya. Yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media yaitu peta dan globe dalam pembelajaran IPS dengan metode permainan.

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan dalam bidang pendidikan yang dilaksanakan dalam kawasan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas pendidikan (Kasbollah, 1998/1999:15).

Model penelitian yang akan digunakan yaitu model siklus spiral sebagaimana yang dikembangkan oleh Kemmis dan Taggart (Kasbollah, 1998/1999:14) yaitu merupakan momen-momen dalam bentuk spiral yang meliputi : perencanaan (plan), tindakan (action), pengamatan (observe) dan refleksi (reflect) yang akan dilakukan sebanyak tiga siklus yaitu siklus I, II dan III. Instrument penelitian yang akan digunakan yaitu berupa wawancara, observasi, angket, tes dan studi dokumentasi.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari kekaburan makna dari penulisan penelitian ini, maka penulis memandang perlu untuk menjelaskan beberapa istilah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu diantaranya :

1. IPS adalah ilmu pengetahuan yang memadukan sejumlah konsep pilihan dari cabang-cabang ilmu sosial dan ilmu lainnya kemudian diolah berdasarkan prinsip pendidikan dan didaktik untuk dijadikan program pengajaran pada tingkat persekolahan.
2. Media Pembelajaran adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.
3. Metode Permainan dapat diartikan sebagai upaya yang sistemik dan disengaja oleh pendidik untuk menciptakan kondisi-kondisi agar peserta didik melakukan kegiatan belajar melalui permainan dengan maksud agar siswa tidak mengalami kejenuhan tetapi merasakan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau submasalah yang diajukan oleh peneliti yang dijabarkan dalam landasan teori. Hipotesis yang dapat diajukan peneliti yaitu bahwa dengan pemanfaatan media peta dan globe dalam pembelajaran IPS dengan metode permainan, kualitas hasil belajar siswa SD Negeri I kalihurip kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang akan meningkat.

H. Lokasi dan Sampel Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di tempat peneliti bertugas mengajar yaitu di SD Negeri Kalihurip I yang berlokasi di Desa kalihurip Kecamatan Cikampek Kabupaten Karawang, yang dilaksanakan pada awal bulan Maret. Penelitian ini difokuskan pada kelas VI sejumlah 37 orang yaitu yang terdiri dari 21 orang siswa laki-laki dan 16 orang siswa perempuan. Kehidupan masyarakat di sekitar lokasi sekolah sangat heterogen, sebagian besar masyarakatnya ada yang bertani, berdagang, PNS, TNI/POLRI, dll.

