

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi upaya memajukan suatu bangsa. Tujuan pendidikan menurut Undang-Undang RI Nomor 2 Tahun 1989 Pasal 4 yang dikemukakan oleh Djamarah (2005, hlm. 25) yaitu

Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Di dalam suatu pendidikan tidak terlepas dari suatu proses yang melalui mata pelajaran. Dimana setiap mata pelajaran memiliki karakteristik tersendiri, salah satunya mata pelajaran IPS. Menurut Maxim (2013, hlm. 6) mata pelajaran IPS (*Social Studies*) yaitu “*a dynamic constructivist social studies classroom helps children look on their world as a never-ending mystery*”. Berdasarkan kutipan diatas peneliti dapat memahami bahwa pembelajaran IPS di kelas sangat ditentukan oleh pola-pola pergerakan dinamis siswa dalam proses interaksi dalam lingkungan belajarnya. Dimana dari proses interaksi tersebut siswa akan memperoleh konstruksi karakter dari pengalaman yang dialami siswa sehingga diakhir konstruksi karakter yang diperoleh dari pengalaman tersebut akan menghasilkan perubahan akhir yang progresif yang artinya terjadinya perubahan perilaku siswa yang lebih peka terhadap lingkungan sosialnya.

Menurut Somantri (2001, hlm. 93) menyatakan bahwa pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu-ilmu sosial dan

humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan dikaji secara ilmiah dan pedagogis atau psikologis untuk tujuan pendidikan. Dimana IPS memiliki tujuan menurut Banks (dalam Sapriya, 2009, hlm. 2) yaitu mempersiapkan warga negara yang dapat membuat keputusan reflektif dan berpartisipasi dengan sukses dalam kehidupan kewarganegaraan di lingkungan masyarakat, bangsa, dan dunia.

Tujuan pendidikan harus melibatkan proses-proses strategis yaitu belajar dan pembelajaran. Menurut pemahaman peneliti kegiatan pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk membelajarkan siswa yang belajar. Pembelajaran memanfaatkan berbagai media pembelajaran sebagai sumber belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian pembelajaran dikatakan berhasil apabila guru memberikan perlakuan pada siswa yang multi peran yaitu sebagai motivator, fasilitator, dan transformator. Belajar pada dasarnya upaya yang hakiki dalam membentuk dan menyempurnakan kepribadian manusia dengan berbagai tuntutan dalam kehidupan. Dapat dipahami peneliti bahwa dalam proses pembelajaran terdapat upaya belajar yang dilakukan oleh individu yang mencari pengetahuan, memperoleh pengalaman, dan menghasilkan perubahan sikap.

Proses belajar dan pembelajaran di sekolah melibatkan banyak mata pelajaran yang memiliki karakter tersendiri. Salah satunya adalah Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Objek dalam pembelajaran IPS adalah masyarakat dan pergerakannya. Siswa pada dasarnya sebagai individu sosial yang berinteraksi termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, kemampuan interaksi sosial yang asosiatif sangat penting dalam suatu proses pembelajaran. Interaksi sosial merupakan hubungan timbal balik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, dan kelompok dengan kelompok, yang dalam hal ini dikemas dalam proses pembelajaran IPS.

Berdasarkan tujuan IPS tersebut secara tidak langsung menggambarkan betapa pentingnya interaksi dalam suatu pembelajaran karena hal itu dapat menunjang transformasi pengetahuan siswa. Dalam interaksi sudah seharusnya terbentuk hubungan aktif dua arah dengan sejumlah pengetahuan sebagai medium pembelajaran IPS, sehingga terbentuk pembelajaran IPS yang interaktif, bermakna dan kreatif.

Siswa pada hakikatnya adalah seorang individu yang berinteraksi melakukan hubungan dalam suatu wadah sosial. Sekolah merupakan lembaga primer yang mewadahi siswa dalam berinteraksi. Di kelas siswa melakukan pola-pola mulai dari identifikasi hingga terjadi hubungan antar sesama siswa. Hubungan tersebut akan bermakna ketika terjadi proses asosiasi antar siswa dalam suatu kegiatan pembelajaran. Diharapkan dari proses tersebut tercipta transformasi pengetahuan antara siswa dan siswa, serta guru dan siswa, hingga menjadi suatu pengalaman belajar yang interaktif. Sehingga dapat menunjang pencapaian pembelajaran.

Dengan dasar pemikiran di atas, peneliti berpandangan bahwa mata pelajaran IPS memiliki peran yang sangat strategis dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif dan asosiatif. Mengingat bahwa hubungan sosial merupakan dasar dalam pembelajaran IPS, sehingga secara tidak langsung dalam pelaksanaannya siswa dapat memanfaatkan beragam sumber dan media pembelajaran yang kontekstual dimasyarakat terutama aspek interaksi sosial.

Mata pelajaran IPS memiliki peranan strategis dalam membentuk siswa yang berkarakter sosial. Salah satunya siswa yang mampu mengembangkan potensi diri dan bertahan dibalik pergerakan perubahan sosial. Dengan dasar demikian mata pelajaran IPS harus dapat menyajikan sumber belajar-sumber belajar kontekstual yang dapat menunjang siswa untuk mencapai tujuan tersebut. Terdapat banyak macam sumber belajar yang dapat kita manfaatkan dalam pembelajaran IPS. Salah satunya adalah media televisi.

Televisi merupakan media yang krusial dalam kehidupan masyarakat karena di dalamnya memuat informasi dan transformasi masyarakat yang bisa dijadikan sumber belajar untuk siswa. Salah satunya adalah tayangan Indonesia Bagus yang menyajikan isu-isu demografi sosial dimasyarakat. Dengan melihat karakteristik tayangan Indonesia Bagus tersebut peneliti berpandangan sangat relevan untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa agar menstimulus terbentuknya pembelajaran IPS yang interaktif, bermakna, dan kreatif.

Pembelajaran IPS dalam pelaksanaannya sudah seharusnya mampu menjadi wadah bagi siswa untuk dapat mengembangkan dan merefleksikan karakter-karakter sosial, termasuk bagaimana dia menunjukkan kepekaannya terhadap yang ada di sekitarnya, terutama untuk dapat berinteraksi sosial yang asosiatif. Namun, saat ini seiring perkembangan jaman dan ditunjang oleh teknologi komunikasi tidak dapat dipungkiri siswa lebih cenderung berinteraksi secara sekunder bahkan dalam lingkungan belajar di sekolah tidak sedikit siswa yang masih terlihat kesulitan untuk berasosiasi dengan orang-orang sekitarnya, tentunya hal ini akan berdampak pada kurang optimalnya siswa memperoleh makna dalam berpengalaman belajar, sehingga hal ini akan mengganggu transformasi pengetahuan dalam kegiatan pembelajaran IPS.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 4 Bandung kelas VIII-A, peneliti menyimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran IPS masih kurang efektif. Ada beberapa permasalahan yang peneliti temukan, yaitu pada saat guru memberikan tugas kelompok kepada siswa terdapat beberapa siswa yang tidak mau mengerjakan tugas bagiannya. Kondisi ini menunjukkan kurangnya tanggung jawab siswa dalam melakukan kegiatan kelompok. Menurut pandangan peneliti pada dasarnya pembelajaran berbasis kelompok itu sangat penting dalam menstimulus siswa untuk lebih interaktif dan memberikan kontribusi, sehingga tujuan kelompok bisa

tercapai. Namun, jika dalam suatu kegiatan kelompok terdapat beberapa anggota yang tidak bekerja dengan baik, maka akan menghambat pencapaian tujuan kelompok. Selain itu, kerjasama dalam kegiatan kelompok itu penting, karena dengan kerjasama akan menunjang siswa untuk saling bertoleransi.

Siswa juga cenderung individual dalam mengerjakan tugasnya, Hal ini menurut pemahaman peneliti bahwa pada dasarnya suatu proses pembelajaran merupakan suatu proses sosial, dimana siswa akan dihadapkan pada beberapa individu yang memiliki karakter dan latar belakang yang berbeda. Dalam suatu lingkungan belajar mereka dituntut untuk mampu berinteraksi terhadap sesama siswa, guru, dan sumber belajar. Hal ini guna menunjang pencapaian tujuan pembelajaran. Namun, jika dalam suatu lingkungan belajar siswa cenderung individualis, maka tujuan pembelajaran dan pengalaman belajar tidak akan optimal. Kemudian jika dikaitkan dengan pembelajaran kelompok. Hal ini akan membuat tugas kelompok yang tidak berjalan dengan baik.

Dalam pembelajaran disana juga tidak terlihat interaksi yang efektif antar siswa. Seperti yang telah kita ketahui bahwa melakukan proses pembelajaran berarti siswa harus mampu berinteraksi, jika tidak pengalaman belajar yang bermakna tidak akan terwujud. Berdasarkan hasil observasi peneliti melihat ketika salah satu siswa menyampaikan atau mengkomunikasikan materi yang dipelajari, siswa lain cenderung acuh dan tidak memahami dari apa yang siswa tersebut sampaikan, sehingga komunikasi terlihat tidak terarah. Kondisi tersebut tidak akan membuat proses kegiatan belajar mengajar menjadi kondusif dalam memahami mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Menurut Driver (dalam Wilis, 2006, hlm. 163) karena komunikasi itu penting dalam suatu proses pembelajaran. Berdasarkan pendapat Driver tersebut, peneliti dapat memahami bahwa dengan terciptanya proses komunikasi yang asosiatif, maka akan membuat proses pembelajaran lebih dinamis, interaktif, dan bermakna.

Berdasarkan dasar pemikiran di atas dengan ditunjang hasil observasi peneliti tertarik untuk menangani permasalahan tersebut dalam perspektif meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa dalam pembelajaran IPS. Hal ini agar terwujudnya pembelajaran IPS yang interaktif, bermakna, dan kreatif. Dengan judul penelitian **Peningkatan Interaksi Sosial Asosiatif Siswa Melalui Pemanfaatan Tayangan “Indonesia Bagus” dalam Pembelajaran IPS**. Penelitian Tindakan Kelas di SMP Negeri 4 Bandung kelas VIII-A.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah-masalah yang ditemukan oleh peneliti adalah, 1) terdapat beberapa siswa yang individual dalam mengerjakan tugas kelompok, 2) tidak ada interaksi yang efektif di dalam kelas, 3) aktivitas belajar siswa yang lebih banyak menghafal, mencatat, dan hanya mengerjakan soal latihan saja yang berdampak kejenuhan terhadap siswa di kelas, 4) tidak adanya toleransi dan kerjasama. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah *“Apakah dengan melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus pada pembelajaran IPS dapat meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa?”*.

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka peneliti merumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merencanakan pembelajaran IPS melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam upaya meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa di kelas VIII-A SMP Negeri 4 Bandung?
2. Bagaimana guru melaksanakan penerapan pembelajaran IPS melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam upaya meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa di kelas VIII-A SMP Negeri 4 Bandung?

3. Bagaimana hasil peningkatan interaksi sosial asosiatif siswa setelah melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 4 Bandung?
4. Bagaimana kendala dan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-A SMP Negeri 4 Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban dari setiap permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan secara umum dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam pembelajaran IPS di SMP Negeri 4 Bandung.

1. Untuk mengetahui bagaimana guru merencanakan pembelajaran IPS melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam upaya meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa di kelas VIII-A.
2. Untuk mengetahui bagaimana guru melaksanakan penerapan pembelajaran IPS melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam upaya meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa di kelas VIII-A.
3. Untuk mengetahui hasil peningkatan interaksi sosial asosiatif siswa setelah melalui pemanfaatan tayangan Indonesia bagus dalam pembelajaran IPS di kelas VIII-A.
4. Untuk mengetahui kendala yang ditemui pada saat mengembangkan pembelajaran melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi kendala dalam meningkatkan interaksi sosial asosiatif siswa di kelas VIII-A SMP Negeri 4 Bandung.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini diantaranya adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a. Interaksi sosial menurut Gillin dan Gillin (dalam Soekanto, 2002, hlm. 234) adalah suatu proses hubungan yang bermakna yang didalamnya terdapat transformasi informasi antar individu atau kelompok. Dari pengertian tersebut penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial asosiatif siswa dalam suatu pembelajaran agar pembelajaran lebih komunikatif.
- b. Televisi merupakan media yang krusial dalam kehidupan masyarakat karena di dalamnya memuat informasi dan transformasi masyarakat yang bisa dijadikan sumber belajar untuk siswa.
- c. Tayangan Indonesia Bagus yang menyajikan isu-isu demografi sosial dimasyarakat dan sangat relevan untuk dijadikan sebagai sumber belajar bagi siswa agar menstimulus terbentuknya pembelajaran IPS yang interaktif, bermakna, dan kreatif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Guru dapat menjadi fasilitator yang aktif untuk menunjang kemampuan interaksi sosial asosiatif siswa melalui pemanfaatan sumber belajar berbasis televisi.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat lebih berinteraktif secara asosiatif terhadap sesama teman di kelas dalam pembelajaran IPS, dapat terciptanya transformasi pengetahuan antar siswa melalui interaksi asosiatif secara efektif, dan terciptanya pembelajaran yang interaktif, bermakna, dan kreatif.

c. Bagi Peneliti

Melalui pemanfaatan tayangan Indonesia Bagus dalam pembelajaran IPS peneliti dapat meningkatkan kemampuan dalam menerapkan pembelajaran kontekstual di kelas, sehingga menunjang optimalitas pencapaian tujuan.

F. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan dalam penyusunan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini secara garis besar peneliti memaparkan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN TEORI

Bab ini berisi tentang kajian-kajian dari teori-teori yang relevan yang mendukung penelitian yaitu terkait “Peningkatan Interaksi Sosial Asosiatif Siswa Melalui Pemanfaatan Tayangan Indonesia Bagus dalam Pembelajaran IPS”, dan penelitian sebelumnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan tahapan-tahapan penelitian yang ditempuh untuk menyelesaikan penelitian, dimulai dari subjek dan objek penelitian, desain penelitian yang dipilih peneliti, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan verifikasi data.

BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini terbagi dua bagian utama, yaitu pemaparan data yang diperoleh dari hasil penelitian kemudian analisis data yang diperoleh dari pemaparan data yang dikaji berdasarkan teori-teori yang relevan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini memaparkan keputusan yang dihasilkan dari penelitian yang dilakukan peneliti sebagai jawaban atas pertanyaan yang diteliti serta saran dan rekomendasi yang diberikan peneliti pada berbagai pihak terkait guna menunjang pengembangan penelitian dan progres hasil penelitian kedepannya terhadap peningkatan interaksi sosial asosiatif siswa melalui pemanfaatan tayangan Indonesia bagus dalam pembelajaran IPS.