

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada era industrialisasi, komunikasi, dan globalisasi saat ini, dituntut agar menghasilkan sumber daya manusia yang cepat tanggap dalam menghadapi perubahan dan permasalahan yang terjadi. Pendidikan merupakan salah satu komponen kehidupan yang paling penting. Pendidikan telah berhasil merealisasikan berbagai tujuan dan harapan dalam segala aspek kehidupan. Pendidikan mengalami kemajuan yang sangat pesat, baik dari sisi metode, media, sumber, maupun evaluasi. Ini merupakan salah satu sifat progresif pendidikan. Proses pendidikan melibatkan lembaga formal maupun *non* formal. Dalam proses pendidikan tentunya melibatkan anak (individu) yang menjadi subjek pendidikan. Melalui lembaga-lembaga inilah peserta didik bersosialisasi mendapatkan berbagai pengetahuan, nilai, dan keterampilan. Berbagai hal tersebut kemudian dicerna, disaring, dan diolah serta diinternalisasi oleh peserta didik untuk mengarungi kehidupan yang panjang di masa depan (Kartono, 2010 hlm. 1).

Guna mencapai harapan tersebut, berbagai usaha dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan Indonesia, sehingga mampu mempersiapkan generasi baru untuk menghadapi tuntutan pada era globalisasi yang semakin maju di masa yang akan datang. Salah satu usaha yang bisa ditempuh adalah dengan reformasi pendidikan. Reformasi harus ditempatkan dalam konteks pemahaman tentang pendidikan, dan dilakukan secara menyeluruh. Menurut Connel dalam (Irmayanti, 2016, hlm. 23) bahwa prinsip utama reformasi pendidikan adalah meningkatkan mutu pendidikan dengan melihat para peserta didik sebagai manusia yang bermartabat yang memiliki banyak kemampuan. Reformasi pendidikan perlu juga didukung oleh komitmen politik (*political will*) terutama dari pemerintah untuk mengupayakan pembaharuan dibidang pendidikan dalam rangka mencapai generasi emas 2045. Sebagaimana penelitian dari Muricho dan John Koskey Chang'ach (2013, hlm. 142)

“Education is a key to any nation’s development and for it to play this role, education reforms should be inclusive, clearly planned, protected from political dictates, owned by stakeholders, adequately financed, subjected to periodic technical consultations, full implementation of the commission’s recommendations to achieve innovation. Secondly, education reform is for innovation especially the recent education reforms, are realizing if there is political goodwill by the Government of the day, the stakeholders in education get together, plan for the reform, handle the process together, implement the reforms as a group and based on the technical objectives of the reforms.”

Hasil penelitian tersebut menyebutkan bahwa pendidikan adalah kunci dari setiap pembangunan bangsa, dan oleh karenanya reformasi di bidang pendidikan harus dilakukan secara inklusif, terencana, dilindungi oleh pemerintah, didukung oleh para pemangku kebijakan, dibiayai, dan terus diinovasi, hal ini mungkin terjadi jika reformasi ini didukung oleh pemerintah, stakeholder bidang pendidikan dan melaksanakan reformasi secara bersama-sama yang berlandaskan pada tujuan reformasi itu sendiri.

Urgensi reformasi di bidang pendidikan di Indonesia ini dikarenakan oleh tantangan masa depan yang harus dihadapi, seperti masalah lingkungan hidup, Masyarakat Ekonomi Asean (MEA), perkembangan industri kreatif, budaya, kemajuan teknologi informasi, dan lain sebagainya. Berdasarkan deskripsi di atas, perubahan dalam bidang pendidikan secara spesifik dapat diusahakan dengan perubahan kurikulum, karena kurikulum merupakan ruh dari proses pendidikan baik secara teknis maupun konseptual. Berjalan dan suksesnya tujuan pendidikan diperlukan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang terstruktur dan sistematis, itu semua merupakan bagian dari kurikulum.

Salah satu bentuk reformasi di bidang pendidikan saat ini diterapkannya Kurikulum 2013 yang berlaku bagi seluruh tingkat satuan pendidikan. Implementasi kurikulum 2013 dalam praktik belajar mengajar, menekankan adanya optimalisasi penggunaan media pembelajaran berdasarkan asas filsafat kurikulum 2013 yang terbentuk dalam pendekatan *scientific*, salah satunya dalam penggunaan media pembelajaran.

Pendekatan *scientific*, ini hendaknya didukung dengan variasi penggunaan media pembelajaran yang mampu mengorganisasikan peserta didik dalam belajarnya (Sinambela, 2013 hlm. 19). Pernyataan ini memberikan arahan khususnya dalam pembelajaran IPS bahwa media pembelajaran sangat diperlukan mengingat kompetensi dan materi yang harus dicapai dalam pembelajaran IPS sangatlah banyak dan kompleks. Penggunaan media pembelajaran yang dulunya masih bersifat konvensional, saat ini diharuskan mampu memanfaatkan teknologi pada pelaksanaannya, hal ini tidak terlepas dari perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Media pembelajaran saat ini tidak hanya difungsikan sebagai alat bantu mengajar, melainkan sebagai sarana pembawa informasi atau materi pembelajaran yang dibutuhkan oleh peserta didik salah satunya dengan memanfaatkan teknologi komputerisasi pada proses pembuatannya yang disebut dengan media pembelajaran berbasis multimedia.

Pembelajaran IPS di tingkat SMP/MTs dituntut untuk tidak hanya memberikan pengetahuan saja, akan tetapi juga memberikan pemahaman dan keterampilan untuk dapat memecahkan berbagai problematika kehidupan. Di beberapa tempat pembelajaran IPS masih dihindangi berbagai kendala seperti proses pembelajaran masih terpola pada interaksi satu arah (dominasi guru yang kuat) dikarenakan fasilitas pendukung kegiatan pendidikan di sekolah yang kurang memadai maupun cara mengajar para pendidik yang menjelang masa purnabakti, materi pembelajaran yang relatif menekankan pada aspek hapalan yang terdapat dalam buku paket IPS saja, tidak adanya aspek pembelajaran yang berasal dari nilai-nilai aktual yang muncul di masyarakat, dan belum berfungsinya sarana pembelajaran terutama media ajar secara optimal menjadi alasan utama bagaimana guru mata pelajaran IPS harus dituntut untuk memiliki berbagai keterampilan dan kreativitas dalam mengajar dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan belajar.

Mewujudkan pembelajaran yang kondusif dan bermakna dapat dilakukan dengan memberi kepercayaan kepada peserta didik untuk memproses dan memahami konsep sesuai dengan pengalamannya. Pembelajaran yang efektif merupakan pembelajaran yang terfokus kepada peserta didik dan tugas guru hanya sebatas

fasilitator. Dengan demikian peserta didik belajar secara aktif di kelas. Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan pokok yang menentukan kelancaran pelaksanaan dari pendidikan itu sendiri. Peserta didik mampu mengimplementasikan hasil belajarnya dalam kehidupan sehari-hari. Begitupun dengan mata pelajaran IPS dan seluruh komponen yang berada di dalamnya termasuk guru, peserta didik, sarana prasarana, dan cara pembelajaran harus saling mendukung satu sama lain kemudian dikemas sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran, sehingga dapat terwujud pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, inovatif, serta memberi makna bagi peserta didik baik makna dari sisi kognitif, afektif, maupun psikomotorik. Ketika pemahaman konsep pembelajaran dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, hal ini dapat mendorong terwujudnya tujuan pembelajaran IPS itu sendiri yaitu 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 trampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari (Puskur, 2006, hlm 7).

Situasi belajar yang ideal di atas nampaknya belum terlaksana, salah satunya karena anggapan bahwa IPS merupakan mata pelajaran yang kurang menyenangkan dan rumit, pemikiran tersebut muncul sebagai akibat dari pemahaman konsep pembelajaran peserta didik yang belum berkembang. Hal ini sejalan dengan pemikiran Sapriya (2007, hlm 1-2), yang menyatakan bahwa “perlunya penguasaan konsep pembelajaran IPS dalam diri peserta didik secara mendalam agar paradigma sulitnya pembelajaran bisa berkembang kearah yang lebih positif dan menyenangkan”.

Berdasarkan pendapat Sapriya di atas penulis dapat memahami bahwa pemahaman konsep pada dasarnya merupakan salah satu aspek penting dari proses pembelajaran guna membangun modal sehingga peserta didik dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi berdasarkan keilmuan yang telah ia dapatkan. Untuk mencapai hal tersebut, peserta didik dituntut untuk selalu aktif dalam melakukan kegiatan, aktif dalam berpikir, menyusun konsep, dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari.

Guna terwujudnya suatu proses pembelajaran yang menstimulus peserta didik untuk aktif dalam berpikir dalam menyusun konsep agar lebih bermakna, tentunya memerlukan adanya suatu sarana yang menunjang. Sarana dan prasarana pendidikan harus tersedia semaksimal mungkin guna mendukung pelaksanaan proses belajar mengajar, agar peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran dengan nyaman dan tanpa ada kendala, karena tidak sedikit lembaga pendidikan yang masih memiliki kekurangan pada sarana dan prasarana sekolah, sehingga proses belajar mengajar dilakukan dengan seadanya. Sebagai sebuah lembaga penyelenggara pendidikan hendaknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang memadai demi kelangsungan proses belajar siswa, agar membantu siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam hubungannya dengan proses pembelajaran, sarana dan prasarana pendidikan dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu alat pelajaran, alat peraga dan media pembelajaran.

Terkait khusus dengan sarana dan prasarana pembelajaran di persekolahan, keberadaan media dalam suatu proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting. Interaksi guru dan peserta didik 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 memengaruhi efektivitas proses pembelajaran (Munir, 2012) 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. Oda (dalam Bahri, 2012 hlm: 2) menyatakan bahwa :

“media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang peserta didik 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 peserta didik 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 pelajaran yang otentik dan dapat berinteraksi secara luas. Pembelajaran pun menjadi bersifat pribadi yang akan memenuhi kebutuhan strategi pembelajaran yang berbeda-beda. Hal ini selaras dengan pendapat Supriatna (2009, hlm. 3) yang menjelaskan bahwa :

"Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memberikan pengalaman yang bermakna, penggunaan media dalam pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit". Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat berperan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu konsep adalah multimedia berbasis komputer”.

Berdasarkan pendapat Supriatna di atas, penulis dapat memahami bahwa dengan menggunakan media dalam pembelajaran, akan menunjang proses transformasi nilai-nilai pada suatu konsep. Sehingga suatu konsep yang bersifat abstrak dapat tergambar secara konkret. Begitupun dengan suatu konsep yang bersifat tentatif dapat lebih tergambar secara pasti. Sehingga dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer dapat menunjang motivasi keingin tahuan peserta didik dalam memperoleh pengalaman dan pemahaman konsep tual yang lebih kontekstual dan bermakna. Hal ini selaras dengan pendapat Albion (2002, hlm. 5) mengemukakan, bahwa “multimedia pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan pemahaman terhadap suatu konsep dan motivasi belajar peserta didik”.

Selain itu, Cairncross dan Mannion (2010, hlm 156) mengungkapkan, bahwa "Multimedia interaktif dapat meningkatkan pemahaman peserta didik pada aspek translasi, interpretasi dan ekstrapolasi". Hal ini dimungkinkan, karena dalam multimedia terdapat beberapa keunggulan, yakni kemampuannya yang dapat mengemas, merangkum dan menyajikan sejumlah media pembelajaran yang berbeda dan bisa dianggap menarik seperti animasi, grafik, teks, suara, dan video dalam suatu *software*.

Multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran IPS di SMP. Materi IPS yang berupa kehidupan sosial manusia dengan segala aspek dan permasalahannya, tidak selalu dapat kita pelajari secara langsung dari sumber utamanya di masyarakat. Hal-hal yang tidak dapat diamati dan dipelajari sesuai dengan keadaan aslinya di lapangan sering membuat siswa menghafal pelajaran tersebut tanpa mengetahui keadaan yang sesungguhnya. Oleh sebab itu guru perlu alat peraga atau media pembelajaran yang tepat untuk menyampaikan kondisi social di sekitar siswa yang tidak terdapat dalam buku penunjang.

Pada materi kegiatan ekonomi dalam pembelajaran IPS di SMP dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer didasarkan pada asumsi bahwa, kegiatan ekonomi terutama yang berhubungan dengan pemanfaatan sumber daya alam sebagai pemenuhan kebutuhan manusia. Materi pada kajian ini relatif beragam mulai dari bagaimana manusia memanfaatkan alam untuk kehidupannya, sampai dengan dampak positif dan negatif yang ditimbulkan oleh manusia. Materi demikian tidak mudah untuk dipelajari secara langsung sehingga diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memvisualisasikannya yakni melalui penggunaan multimedia interaktif berbasis komputer. Materi pembelajaran IPS yang dikemas dengan desain yang menarik dan disesuaikan dengan kondisi masyarakat sekitar dirasa mampu menumpuhkan semangat dan motivasi belajar yang tinggi pada siswa.

Selain itu Kabupaten Cianjur bila ditinjau dari segi kegiatan perekonomian memiliki berbagai sumber daya yang beragam mulai dari pertanian, perikanan, perkebunan, perindustrian, hingga sektor pariwisata. Sehingga diperlukan upaya yang mendalam agar dapat lebih meningkatkan pemahaman konsep peserta didik pada materi-materi pelajaran IPS, khususnya mengenai materi kegiatan ekonomi masyarakat, karena peserta didik ini merupakan bagian dari cikal bakal masyarakat yang diharapkan dapat menjadi penggerak dalam memajukan perkembangan ekonomi di daerah sekitarnya. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Dalam

pembelajaran IPS Dilihat dari Motivasi Belajar” (Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta didik Kelas VII di SMP N 3 Cugenang)

B. Rumusan Masalah

Dalam melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif terhadap Pemahaman Konsep Dalam pembelajaran IPS Dilihat dari Motivasi Belajar” (Studi Kuasi Eksperimen pada Peserta didik Kelas VII di SMP N 3 Cugenang).

Adapun rumusan masalah secara khusus yaitu sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa di kelas eksperimen sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif?
2. Apakah ada pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi dari media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep?

C. Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, adalah untuk mengetahui :

1. Mengetahui perbedaan kemampuan pemahaman konsep siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan multimedia interaktif.
2. Mengetahui pengaruh motivasi belajar terhadap peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa.
3. Mengetahui pengaruh interaksi dari media pembelajaran interaktif dan motivasi belajar terhadap pemahaman konsep.

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 peserta didik pada mata pelajaran IPS di SMP.

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 peserta didik, 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 pengajaran kepada guru untuk mengembangkan dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik

E. Struktur Organisasi Tesis

Sesuai dengan sifat permasalahannya, tesis ini akan diorganisasikan ke dalam lima bab, yakni sebagai berikut:

1. Bab satu mengemukakan permasalahan yang terdiri atas latar belakang penelitian, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi tesis.
2. Bab dua mengemukakan landasan teoretis yang diambil dari buku, jurnal, dan sumber lain yang relevan dengan permasalahan. Pada bab ini disusun pula anggapan dasar dan hipotesis.
3. Bab tiga mengemukakan rencana dan pelaksanaan penelitian yang terdiri atas: penentuan Metode dan teknik pengumpulan data; populasi dan sampel penelitian; penyusunan instrumen penelitian; prosedur pengumpulan data; pedoman pengolahan data; validitas dan reliabilitas.
4. Bab empat menyajikan hasil penelitian yang terdiri atas: analisis data; pengujian sifat data; uji persamaan rata-rata; pengujian hipotesis; analisis

aspek instrumen tiap variabel. Pada bab ini hasil penelitian dibahas dan dikaitkan dengan landasan teoretis dan empiris seperti yang dikemukakan pada bab dua.

5. Bab lima berisi kesimpulan dan analisis hasil penelitian yang dikaitkan dengan bab I, II, III, dan IV. Pada bab ini dikemukakan juga implikasi hasil penelitian bagi dunia pendidikan yang lebih luas, terutama yang terkait dengan pendidikan dan pengajaran kesastraan dan implementasinya bagi penelitian lanjutannya.