BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Manusia pada hakikatnya perlu memahami bumi yang ditinggalinya. Hal ini berhubungan dengan bagaimana manusia melestarikan bumi yang bertujuan untuk kebaikan manusia itu sendiri. Sangat banyak bencana yang terjadi karena proses alam seperti gempa bumi, tsunami, gunung meletus, banjir, dan lain sebagainya. Langkah kongkrit dalam pengenalan bumi kepada manusia salah satunya adalah melalui jalur pendidikan formal di sekolah melalui mata pelajaran IPS.

Pendidikan IPS di Indonesia sudah dimulai sejak tingkat pendidikan dasar, Hal itu menunjukkan bahwa pemerintah sangat peduli terhadap pentingnya pendidikan IPS untuk bangsa Indonesia. Sebagai ilmu yang mengkaji tentang hubungan manusia dengan alam, sejarah, kependudukan, dan ekonomi, mata pelajaran IPS sangatlah penting untuk dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Dalam penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan materi terhadap sub mata pelajaran geografi. Hal ini dikarenakan dengan mempelajari geografi, masyarakat akan lebih memahami fenomena-fenomena alam serta interaksi sebab akibat yang terjadi antara manusia dengan alam yang sangat penting bagi kelangsungan kehidupan manusia yang lebih baik. Namun pendidikan IPS yang selama ini dipelajari tidaklah dipahami secara mendalam oleh masyarakat. Mereka cenderung berpikir bahwa IPS

merupakan salah satu bidang studi yang harus dipelajari agar bisa lulus sekolah dan selebihnya mereka tidak perduli.

Pentingnya sub mata pelajaran geografi dalam mata pelajaran IPS harus didukung dengan baik oleh semua pihak. Salah satu contohnya adalah dengan melengkapi alat peraga yang terdapat di laboratorium IPS. Selain itu, proses belajar mengajar harus sangatlah menarik. Sebaiknya guru tidak hanya melakukan pembelajaran secara konvensional saja, tetapi sebaiknya menggunakan metode-metode yang menarik dan media yang disukai oleh anak. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh peneliti sebelumnya yaitu Firdaus (2012) dalam skripsinya "Penggunaan Media Google Earth pada mata pelajaran IPS Geografi lebih efektif dibandingkan penggunaan media Globe dan Peta terhadap peningkatan hasil belajar siswa di Sekolah Menengah Pertama". Dari hasil penelitiannya sangatlah jelas bahwa media yang baik sangatlah efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Pengunaan media yang atraktif dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan pelajaran, karena media pada dasarnya dapat memberikan minat dan motivasi siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Kusumah (2002) "Pada umumnya siswa mempunyai sifat penasaran yang tinggi untuk mencoba sesuatu yang baru, termasuk teknologi dasawarsa ini sedang digandrungi remaja dan anak-anak". Melalui penggunaan media, siswa dapat termotivasi meningkatkan prestasi belajarnya. Selain termotivasi dalam prestasi belajar, tentu saja siswa pun akan lebih memahami secara mendalam makna dari

setiap materi yang disampaikan oleh guru dan dapat mereka terapkan pada kehidupan sehari-hari.

Namun, tidak semua media efektif membantu proses pembelajaran, ketidakefektifan itu sendiri bisa datang dari kesalahan pemilihan metode pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan yang akhirnya membuat siswa kesulitan memahami materi pelajaran. Kegiatan pembelajaran merupakan jantungnya dari pendidikan untuk mengembangkan kemampuan, membangun watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. kegiatan pembelajaran yang direncanakan dan dirancang secara sistematis serta didukung dengan fasilitas dan lingkungan belajar yang baik dan kondusif serta pendidik yang kompeten akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang baik pula.

Menurut hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti pada bulan Agustus tahun 2012 di SMPN 40 Bandung, terdapat fakta bahwa selama proses pembelajaran geografi di sekolah, guru hanya menggunakan alat peraga dan media presentasi *Ms.Powerpoint.* Guru telah mempersiapkan bahan-bahan ajar yang menarik untuk ditampilkan menggunakan *Ms.Powerpoint*, namun ketersediaan proyektor yang terbatas membuat guru tidak dapat memberikan materi dengan cara yang menarik di setiap pertemuan. Media pembelajaran yang sudah digunakan seperti alat peraga juga dikeluhkan guru memiliki beberapa kelemahan, yaitu tidak *update*nya media pembelajaran tersebut dan kurang menarik perhatian siswa. Hal ini berpengaruh juga terhadap rendahnya hasil belajar siswa pada sub mata pelajaran Georafi. Diketahui

bahwa nilai rata-rata siswa sangat sulit mencapai nilai minimum yang ditetapkan sekolah. Ketercapaian siswa dalam memenuhi nilai minimum pada satu kelas diperkirakan sekitar 40%, sedangkan 60% sisanya masih sulit untuk mencapai nilai minimum tersebut. Selain itu, masih banyak siswa yang kurang menyenangi pelajaran geografi karena alasan materinya susah diingat dan dipahami. Oleh karena itu, perlu adanya suatu inovasi media pembelajaran dalam sub mata pelajaran Geografi.

Berdasarkan dari fakta tersebut peneliti merasa perlu melakukan tindakan nyata untuk membantu memperbaiki kekurangan yang terdapat dalam proses pembelajaran materi geografi. Salah satu solusi yang ingin peneliti teliti adalah dengan mencoba menggunakan media animasi *Flip Book* dalam proses pembelajaran. *Flip Book* adalah media yang peneliti rasa tepat karena fungsi dasar media animasi *Flip Book* adalah menyajikan animasi berupa buku yang didalamnya tidak hanya berisi teks namun juga berisikan gambar dan video. Selain itu, dengan media animasi *Flip Book* ini siswa tidak hanya dapat mempelajari materi di sekolah saja, tetapi dapat pula dipelajari di rumah. Untuk itu peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian terhadap hal itu dengan judul:

"Efektifitas media animasi *Flip book* terhadap peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran IPS di SMPN 40 Kota Bandung"

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang dikemukakan di atas, maka secara umum masalah yang pokok yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut : "apakah penggunaan media animasi *Flip Book* pada mata pelajaran IPS lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif di SMPN 40 Kota Bandung ?" . Secara khusus dan terperinci dalam penelitian ini dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan media animasi *Flip Book* dalam mata pelajaran IPS pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan" lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat di SMPN 40 Kota Bandung ?
2. Apakah penggunaan media animasi *Flip Book* dalam mata pelajaran IPS pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan" lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami di SMPN 40 Kota Bandung ?
3. Apakah penggunaan media animasi *Flip Book* dalam mata pelajaran IPS pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan" lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan di SMPN 40 Kota Bandung ?

Menyadari akan luasnya persoalan tersebut, maka penelitian ini dibatasi menjadi sebagai berikut :

1. Penggunaan media lebih difokuskan pada media animasi *Flip Book.* Hasil belajar siswa lebih spesifik pada ranah kognitif aspek mengingat (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3).
2. Materi mata pelajaran IPS hanya pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan".
3. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas VII A dan kelas VII C di SMPN 40 Kota Bandung.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum betujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media animasi *Flip Book* dalam mata pelajaran IPS pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan" lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif di SMPN 40 Kota Bandung. Secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskrpsikan dan menganalisis apakah penggunaan media animasi *Flip Book* dalam mata pelajaran IPS pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan" lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap

peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek mengingat di SMPN 40 Kota Bandung.

2. Untuk mendeskrpsikan dan menganalisis apakah penggunaan media animasi *Flip Book* dalam mata pelajaran IPS pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan" lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami di SMPN 40 Kota Bandung.
3. Untuk mendeskrpsikan dan menganalisis apakah penggunaan media animasi *Flip Book* dalam mata pelajaran IPS pada materi tentang "Gejala Atmosfer dan Hidrosfer serta Dampaknya terhadap Kehidupan" lebih efektif dibandingkan dengan penggunaan media *Ms.Powerpoint* terhadap peningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan di SMPN 40 Kota Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Selain bermanfaat dalam peningkatan mutu pembelajaran pendidikan IPS di SMPN 40 Kota Bandung, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada berbagai pihak yang langsung maupun tidak langsung terkait dalam pengembangan bidang pendidikan sehingga tercipta kemajuan dalam bidang pendidikan.

Secara khusus penellitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada:

1. Peneliti, sebagai salah satu bentuk kreatifitas dalam mengembangkan pola berfikir yang ilmiah dan sistematis, dan juga salah satu bentuk kepedulian dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan. Serta sebagai calon guru dapat menjadi acuan atau refrensi untuk lebih meningkatkan kualitas pribadi dalam mengajar dan mendidik siswa.
2. Pengembang model pembelajaran di sekolah (guru mata pelajaran IPS), dapat menjadi acuan untuk meningkatkan kreatifitasnya dalam pengembangan pembelajaran IPS guna meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS.
3. Penyelenggara pendidikan (sekolah terkait), memberikan informasi dan masukan bagi sekolah mengenai data-data yang diperlukan dalam peningkatan hasil belajar siswa. Khususnya dalam mata pelajaran IPS.
4. Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sumbangan dalam bentuk pengetahuan atau dapat menjadi acuan untuk peningkatan kualitas perkuliahan melalui peningkatan minat mahasiswa.