

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang penelitian

Kemajuan suatu bangsa tidak terlepas dari beberapa aspek di antaranya aspek teknologi dan pendidikan. Hal ini selaras dengan UNESCO menurut Triyanto, dkk (2013, hlm.227) yang berisi bahwa dalam upaya meningkatkan kualitas suatu bangsa, tidak ada cara lain kecuali melalui peningkatan mutu pendidikan. Berangkat dari pemikiran itu, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) melalui lembaga UNESCO (*United Nations, Educational, Scientific and Cultural Organization*) mencanangkan empat pilar pendidikan baik untuk masa sekarang maupun masa depan, yakni: (1) *learning to know*, (2) *learning to do* (3) *learning to be*, dan (4) *learning to live together*. Dimana keempat pilar pendidikan tersebut menggabungkan tujuan-tujuan IQ, EQ dan SQ”.

Berdasarkan isi dari pemaparan UNESCO dapat penulis pahami bahwa suatu proses pendidikan merupakan proses terencana dan terstruktur guna meningkatkan potensi subjek pendidikan yang mencakup aspek kognitif keterampilan sosial dan emosional melalui pengalaman dalam proses pendidikan. Berdasarkan hasil kajian penulis tentang UNESCO, penulis tertarik untuk lebih mengetahui tentang esensi peran pendidikan dapat dilihat dari keterampilan abad 21 yang harus dikuasai peserta didik, diantaranya *career skills, learning and innovation skills* yang meliputi 4Cs yaitu *critical thinking, communication, collaboration, creativity*, serta *information media and technology skills* (Triling & Fadel, 2009). Mewujudkan peserta didik menguasai keterampilan abad 21 diperlukannya teknologi yang sedang berkembang, karena melalui kajian literasi yang dilakukan oleh penulis pada sebuah buku yang berjudul *Sains Teknologi dan Masyarakat* karya Poedjiadi tahun 2010 Rosyada Pustaka. Buku *Sains Teknologi dan Masyarakat* mendeskripsikan bahwa teknologi berasal dari sains yaitu pengetahuan yang dikembangkan oleh manusia, teknologi dapat berpengaruh dan berkembang jika digunakan oleh manusia yaitu dalam bidang pendidikan, contohnya pada

kurikulum 2013 menurut Pramana (2018, hlm. 11) yang menerapkan perkembangan teknologi dengan mengintegrasikan penggunaan TIK dalam semua matapelajaran, salah satunya pembelajaran IPS sehingga guru diharapkan dapat mengimplementasikan TIK dalam pembelajaran di kelas maupun luar kelas sebagai media transformasi pengetahuan yang dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran untuk lebih memahami, lingkungan belajar yang aktif, lebih mengembangkan potensi dirinya dan mengembangkan keterampilan yang diperlukan dan dapat bermanfaat bagi kehidupan, masyarakat, bangsa, dan Negara. Dengan demikian dari hasil kajian buku yang dilakukan penulis di atas dapat ditarik pemahaman bahwa sebuah media yang dikemas guna menunjang lingkungan belajar dalam suatu proses pembelajaran sangat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan.

Hal ini selaras dengan definisi pendidikan menurut UU Sisdiknas Nomer 20 Pasal 1 butir a tahun 2003 yang merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan gabungan kajian perspektif UNESCO, kajian literasi yang berjudul *Sains Teknologi dan Masyarakat*, dan UU Sisdiknas Nomer 20 Pasal 1 butir a tahun 2003 penulis dapat menarik sebuah generalisasi yaitu pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Mewujudkan hal tersebut salah satunya menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran, hal ini mengacu kepada seiring perkembangan teknologi yang telah berpengaruh terhadap pola berbagai aspek kehidupan. Salah satunya berupa media yang dikemas guna menunjang lingkungan belajar dalam suatu proses pembelajaran untuk pencapaian tujuan pendidikan, dimana dalam proses pemanfaatan media pembelajaran tersebut penulis mengasumsikan akan terjadinya suatu pengalaman belajar yang bermakna, interaktif, kreatif, sehingga proses

tersebut memicu terjadinya *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

Dari kajian di atas penulis dapat memahami bahwa pada dasarnya keberhasilan proses pendidikan sangat ditentukan oleh proses pembelajaran. Dimana dalam proses pembelajaran melibatkan komponen guru sebagai fasilitator, murid sebagai subjek pendidikan, dan lingkungan belajar sebagai sarana transformasi. Dimana dalam proses belajar tersebut terjadi proses pengalaman belajar yang saling berkesinambungan antara guru, peserta didik dan pengalaman belajar. Tentunya proses tersebut diwadahi oleh desain intruksional yang diantaranya adalah perencanaan pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar. Berbicara tentang media pembelajaran tentunya pandangan penulis dalam hal ini, mengacu kepada perkembangan teknologi yang menjadi pondasi berbagai aspek kehidupan. Dengan demikian sebuah media pembelajaran sangat memiliki peran krusial guna membangun suasana belajar yang menciptakan *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together*.

Learning to know, menggambarkan suatu proses emosional antara peserta didik dan lingkungan belajar (media pembelajaran) guna menciptakan transformasi pengetahuan sehingga membuat peserta didik bertambah pengetahuannya. Setelah peserta didik memperoleh pengetahuan, peserta didik melakukan proses emosional yaitu pengetahuan tersebut diaplikasikan dalam suatu tingkah laku (*learning to do*), sehingga tingkah laku tersebut menjadi sebuah kebiasaan baik sebagai hasil belajar peserta didik dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (*learning to be*). Selanjutnya dari proses pembelajaran tersebut peserta didik mengaplikasikannya dalam kehidupan secara konsisten dan baik (retensi) dengan demikian kajian di atas menggambarkan bahwa betapa pengalaman belajar itu secara tidak langsung menggambarkan bahwa peserta didik sebagai subjek pendidikan membangun suatu hasil belajar melalui infiltrasi dan transformasi pengetahuan yang peserta didik peroleh yang kemudian diaplikasikan kedalam kehidupannya.

Berbicara tentang membangun tentunya hal ini sangat relevan dengan teori konstruktivistik, teori ini percaya bahwa peserta didik mampu mencari sendiri masalah,

menyusun sendiri pengetahuannya melalui kemampuan berpikir dan tantangan yang dihadapinya menyelesaikan dan membuat konsep mengenai keseluruhan pengalaman realistic dan teori dalam satu pengetahuan utuh. Dengan demikian dapat penulis pahami bahwa guna menciptakan pengalaman belajar yang konstruktivistik sangat diperlukan adanya optimalitas aspek-aspek penunjang diantaranya kompetensi guru, desain instruksional, dan media pembelajaran sebagai alat transformasi pengetahuan.

Kompetensi guru menurut Standar Nasional Pendidikan, pasal 28 ayat 3 butir a (dalam Mulyasa, 2008, hlm. 75) diantaranya kompetensi pedagogik yang merupakan kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman wawasan atau landasan kependidikan, pemahaman terhadap peserta didik, pengembangan kurikulum/silabus, perancangan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang mendidik dan dialogis, pemanfaatan teknologi pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Dalam kompetensi pedagogik terdapat perancangan pembelajaran yang mencakup guru memiliki merencanakan sistem pembelajaran yang memanfaatkan sumber daya yang ada. Semua aktivitas pembelajaran dari awal sampai akhir telah dapat direncanakan secara strategis, termasuk antisipasi masalah yang kemungkinan dapat timbul dari skenario yang direncanakan. Desain instruksional ini berkaitan dengan guru mampu menyusun silabus sesuai dengan tujuan terpenting kurikulum dan menggunakan RPP sesuai dengan tujuan dan lingkungan pembelajaran.

Guru mampu memilih, menyusun, dan menata materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pertama, guru dapat menyusun silabus yang sesuai dengan kurikulum, guru merancang rencana pembelajaran yang sesuai dengan silabus untuk membahas materi ajar tertentu agar peserta didik dapat mencapai kompetensi dasar yang ditetapkan, guru mengikuti urutan materi pembelajaran dengan memperhatikan tujuan pembelajaran, guru memilih materi pembelajaran yang pertama, sesuai dengan

tujuan pembelajaran. Kedua, tepat dan mutakhir. Ketiga, sesuai dengan usia dan tingkat kemampuan belajar peserta didik. Keempat, dapat dilaksanakan di kelas. Kelima, sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.

Guna menciptakan pengalaman belajar yang bermakna tentunya seorang guru harus memiliki kreativitas dalam menyusun dan mengaplikasikan desain instruksional. Dimana kreativitas itu dapat dikembangkan dalam aspek penggunaan media pembelajaran. Hal ini dianggap penting karena saat ini kita dihadapkan dengan perkembangan teknologi yang secara tidak langsung pola pembelajaran harus menyelaraskan dengan perkembangan teknologi. Adapun media pembelajaran menurut Latuheru (dalam Komalasari, 2011, hlm. 25) media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan peserta didik dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Hasil dari penggunaan media pembelajaran tentunya sangat ditentukan oleh karakteristik pembelajaran. sebagai contoh jika ada pembelajaran “A” tentunya media pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan pembelajaran “A”. contoh lainnya jika ada mata pelajaran yang berkaitan dengan IPS , maka medianya pun harus memiliki unsur keilmu pengetahuan sosial.

Pembelajaran IPS menurut Summaatmaja (dalam Komalasari 2011,hlm.7) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki karakteristik mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi dimasyarakat, memiliki mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi, dan terampil mengatasi setiap masalah yang terjadi sehari-hari. Melihat karakteristik IPS tersebut tentunya media pembelajaran yang dikembangkan harus sesuai dan dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran IPS. Tentunya kita perlu mengetahui bahwa terdapat beragam jenis media pembelajaran diantaranya menurut Komalasari 2011, hlm. 63 yaitu teks, media audio, media proyeksi gerak, benda-benda tiruan/miniature, dan manusia. Guna menspesifikasikan penelitian ini maka peneliti berfokus kepada media proyeksi gerak.

Media proyeksi gerak menurut Komalasari (2011, hlm. 64) yaitu termasuk di dalamnya film gerak, film gelang, program tv, video, kaset (CD,VCD/DVD). Pengertian diatas selaras dengan pendapat Lesle J. Briggs (1979) dalam Aesijah (2000, hlm. 12) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai *“the physical means of conveying instructional content book, films, videotapes, etc”*.

Berdasarkan kajian di atas jika kita lihat dari karakteristik IPS dan ditunjang dengan perkembangan teknologi dewasa ini, terdapat beberapa alasan dasar tentang betapa pentingnya media pembelajaran diinternalisasikan dalam proses pembelajaran IPS. Alasan pertama, dengan melihat kondisi sekolah secara umum sudah tersedia fasilitas media pembelajaran berupa proyeksi. Kedua, seharusnya guru IPS dapat memanfaatkan proyeksi tersebut sebagai sarana eksplorasi dan transformasi materi pembelajaran agar lebih menarik. Ketiga, guru sebagai fasilitator mampu mengolah, mengasosiasi, dan mengeksplorasi materi berbasis media proyeksi gerak sehingga materi tersebut terkemas secara kontekstual dan dinamis, sehingga hal tersebut dapat mempermudah transformasi pengetahuan antara guru, media proyeksi gerak, dan peserta didik.

Keempat, guru sebagai fasilitator mampu merefleksikan bahasan literasi tulisan pada materi menjadi sebuah gambar visual, audio, atau audio-visual sehingga mengarahkan pola pemikiran peserta didik yang berbasis pada kekonkretan makna pada suatu materi IPS. Oleh karena itu hal ini akan lebih menunjang tujuan pembelajaran IPS dan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Kelima, dengan adanya penggunaan media proyeksi gerak, guru dapat merubah konsep kelas yang pada dasarnya merupakan lingkungan belajar yang statis menjadi lebih dinamis. Contoh sederhananya adalah dengan menggunakan media proyeksi gerak guru tidak perlu mengajak peserta didik keluar lingkungan kelas melainkan cukup memanfaatkan lingkungan kelas yang lebih dinamis melalui penggambaran materi melalui proyeksi gerak.

Pemahaman terhadap pentingnya media proyeksi gerak diinternalisasikan dalam proses pembelajaran IPS semakin memperkuat peneliti bahwasanya media proyeksi gerak memiliki peran yang krusial dalam pembelajaran IPS terutama jika kita kaitkan dengan

konteks dan karakteristik dalam pembelajaran IPS. Pemahaman tersebut semakin jelas bagi peneliti bahwasanya media proyeksi gerak memiliki potensi besar dapat membantu atau menguatkan konsep- konsep IPS yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret. Proses pengkonkretan konsep-konsep IPS sangat diperlukan dalam proses peserta didik memahami materi pembelajaran IPS secara kontekstual. Media proyeksi gerak ini mempunyai kompetensi dapat menguatkan pemahaman peserta didik terhadap materi-materi IPS dengan pendekatan kontekstual.

Selain itu dapat menyajikan tayangan media proyeksi gerak yang menggambarkan masalah sosial yang terjadi dilingkungan dengan ditayangkannya program acara berita yang dapat menjadi sumber informasi dan bahan kajian untuk dipelajari serta dapat menstimulus peserta didik untuk berpikir kritis. Perlu diketahui juga bahwa media proyeksi gerak memiliki peranan penting guna menunjang transformasi pengetahuan yang disampaikan dalam pembelajaran IPS. Namun hal ini kembali pada kompetensi pedagogik guru IPS dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi menggunakan media proyeksi gerak. Berbicara kompetensi pedagogik guru, berikut penulis sajikan hasil observasi.

Berdasarkan hasil observasi di SMP Daarut Tauhid Bandung yang dilakukan selama tiga kali observasi pada responden dua guru IPS secara acak yaitu guru IPS kelas VII dan VIII pada bulan Oktober dan November. Peneliti melihat beberapa indikasi terkait penggunaan media pembelajaran pada pembelajaran IPS. Indikasi tersebut diantaranya indikasi pertama, pada saat mengamati guru IPS yang sedang memberikan materi mengenai penyimpangan sosial guru memanfaatkan media proyeksi hanya memindahkan materi yang ada di buku dengan contohnya hanya berupa tulisan tanpa disertai dengan ilustrasi konkret seperti gambar atau video, sehingga peserta didik banyak yang kebingungan dan bertanya tentang konsep tersebut. Kondisi ini menunjukkan bahwa betapa belum optimalnya guru dalam memanfaatkan media proyeksi gerak.

Indikasi kedua, penulis mengamati peserta didik yang sedang melakukan proses belajar di kelas pada saat guru menyampaikan materi tentang sejarah kolonialisme dan imperialisme, penulis melihat kondisi peserta didik yang kurang antusias karena guru hanya bercerita tanpa memberikan contoh cerita tersebut menggunakan gambar, audio atau video. Kemudian salah satu peserta didik ada yang mengajukan pertanyaannya “bu, apakah ada para pejuang asal jawa yang berjuang langsung melawan para penjajah?”. Dari pertanyaan tersebut guru hanya menanggapi dengan bahasa verbal sedangkan peserta didik yang bertanya tampak tidak puas dan akhirnya memicu pertanyaan lain seperti “bu, apakah ada gambar pejuangnya, aku pengen tahu bu”. Guru menanggapi dengan meminta peserta didik untuk mencari jawaban dari pertanyaan pada saat liburan. Perlu diketahui bahwa di sekolah tersebut peserta didik tidak boleh memegang hp dan laptop. Dari kondisi tersebut ada pernyataan peserta didik seperti “bu kan pengen tahunya sekarang, keburu lupa bu”.

Indikasi ketiga, ketiga guru ingin menilai peserta didik dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik lain, guru memberikan tugas untuk peserta didik menyampaikan kembali cerita mengenai materi sejarah kolonialisme dan imperialisme dengan menggunakan bahasa peserta didik dan mengambil pesan atau pelajaran apa yang terdapat di dalam cerita sejarah tersebut. Terlihat banyak peserta didik yang hanya diam dan kebingungan karena guru hanya menceritakan saja tidak di lengkapi tayangan film gerak, film gelang atau film strip, program TV atau video sehingga peserta didik tidak tergambar mengenai cerita guru IPS tersebut. Indikasi keempat, pembelajaran terlihat monoton, karena pembelajaran yang digunakan masih bersifat tekstual belum kontekstual, sehingga peserta didik terlihat banyak diam dan kebingungan.

Dari keempat indikasi di atas, seharusnya dua guru SMP Daarut Tauhiid tersebut dapat lebih optimal dalam menggunakan media proyeksi gerak hal ini karena dilihat dari karakteristik IPS yang memiliki konsep-konsep yang dinamis, realistis dan kontekstual, maka sudah seharusnya proses penyampaian materi tidak hanya dikemas secara tekstual yang statis melainkan perlu dikemas secara ke kontekstual yang dinamis seperti ditunjukkan film, program tv, gambar yang relevan, atau audio dan video yang

relevan. Sehingga dapat menstimulus peserta didik untuk lebih mengeksplorasi pengetahuan yang peserta didik peroleh dalam sebuah pengalaman yang konkret melalui media proyeksi gerak.

Dengan dasar pemikiran dan realita di atas peneliti memiliki anggapan dasar bahwa alangkah lebih optimalnya jika para guru sebagai fasilitator mampu memanfaatkan media proyeksi gerak dalam pembelajaran IPS guna menunjang pencapaian tujuan IPS serta menciptakan suasana belajar yang menghasilkan *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Dengan demikian maka, penulis bermaksud ingin meneliti lebih mendalam terkait penggunaan media proyeksi gerak dalam pembelajaran IPS di SMP Daarut Tauhiid melalui penelitian yang berjudul “Kompetensi Pedagogik Guru IPS dalam Aspek Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Media Proyeksi Gerak”(SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Dalam penelitian kali ini penulis merasa perlu untuk merumuskan permasalahan agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. secara umum yang menjadi inti permasalahan dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Kompetensi Pedagogik Guru IPS dalam Aspek Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan Media Proyeksi Gerak (SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung)?”. Dan dari rumusan tersebut penulis rinci menjadi tiga sub rumusan yaitu:

- 1.2.1 Bagaimana langkah guru dalam mempersiapkan rancangan pembelajaran berbasis media proyeksi gerak dalam pembelajaran IPS di SMP Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung?
- 1.2.2 Bagaimana langkah guru dalam penerapakan rancangan pembelajaran berbasis media proyeksi gerak di SMP Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung?
- 1.2.3 Bagaimana kontribusi penggunaan media proyeksi gerak pada pembelajaran IPS di SMP Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung?

- 1.2.4 Bagaimana refleksi hasil penggunaan media proyeksi gerak dalam pembelajaran IPS, serta bagaimana solusi yang dilakukan guru IPS di SMP Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh jawaban yang dikemukakan di atas, yang secara umum untuk memperoleh gambaran secara factual dan aktual mengenai Kompetensi Pedagogik Guru IPS dalam Aspek Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi Dengan Media Proyeksi Gerak di SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- 1.3.1 Mendeskripsikan peran media proyeksi gerak dalam pembelajaran IPS di SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung
- 1.3.2 Mendeskripsikan langkah-langkah guru dalam mendesain, menerapkan rancangan pembelajaran berbasis media proyeksi gerak di SMP Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung
- 1.3.3 Mendeskripsikan kendala di penggunaan media proyeksi gerak dalam pembelajaran IPS, serta solusi yang dilakukan guru IPS di SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung
- 1.3.4 Mendeskripsikan kontribusi penggunaan media proyeksi gerak pada pembelajaran IPS di SMP Daarut Tauhiid *Boarding School* Bandung

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam penelitian yang berjudul Kemampuan guru dalam mengembangkan media proyeksi gerak pada pembelajaran IPS di SMP Daarut Tauhid *Boarding School* Bandung yaitu :

1.4.1 Manfaat Teoritis

- 1.4.1.1 Guru dapat mencanangkan empat pilar *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning to live together* dalam pembelajaran IPS. Dimana keempat pilar *pendidikan* tersebut menggabungkan tujuan-tujuan IQ, EQ dan SQ.
- 1.4.1.2 Guru dapat mengelompokkan media berdasarkan jenis perangkat keras, seperti media proyeksi yang dikenal dengan *overhead projector (OHP)* yang merupakan perangkat keras yang meneruskan gambar dari media transparan ke layar yang lebih luas, misalnya film gelang, film bingkai, program TV, dan Video, guru dapat menggunakannya untuk menunjang tercapainya pembelajaran IPS dengan pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai.
- 1.4.1.3 Guru dapat mengacu kepada standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dalam menyangkut berbagai masalah sosial yang dirumuskan dengan pendekatan interdisipliner dan multidisipliner, dan guru dapat mengacu standar kompetensi dan kompetensi dasar IPS dalam menyangkut peristiwa dan perubahan kehidupan masyarakat dengan prinsip sebab akibat, kewilayahan, adaptasi dan pengelolaan lingkungan, struktur, proses dan masalah sosial serta upaya-upaya perjuangan hidup agar *survive*.

1.4.2 **Manfaat Kebijakan**

- 1.4.2.1 Kurikulum 2013 menerapkan perkembangan teknologi dengan mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam mata pelajaran IPS, sehingga guru diharapkan dapat mengimplementasikan TIK dalam pembelajaran di kelas maupun luar kelas
- 1.4.2.2 Guru dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang sedang berkembang dalam berbagai bidang seperti bidang pendidikan dengan menguasai TIK agar peserta didik dapat menguasai keterampilan abad 21 diantaranya *life and career skills, learning and innovation skills* yaitu *critical thinking, communication, colaboration, creativity* serta *information media and technology skills*.

1.4.3 **Manfaat Praktik**

1.4.3.1 Guru dapat mengemas penyampaian materi secara kontekstual yang dinamis seperti ditunjukkan gambar yang relevan, atau audio dan video yang relevan melalui penelitian ini.

1.4.3.2 Guru lebih optimal dalam menggunakan media proyeksi gerak karena dari karakteristik IPS yang memiliki konsep-konsep yang dinamis, realistis dan kontekstual melalui penelitian ini.

1.4.3.3 Guru lebih mengeksplorasi pengetahuan yang peserta didik peroleh dalam sebuah pengalaman yang konkret melalui media proyeksi gerak melalui penelitian ini.

1.4.4 **Manfaat Isu dan Aksi Sosial**

1.4.4.1 Guru dapat lebih kreatif dalam memberikan materi pada proses pembelajaran dengan dikemas menjadi pengalaman nyata bagi peserta didik agar kedepannya dapat menyelesaikan masalah di kehidupannya dan masalah sosial

1.4.4.2 Guru dapat mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menyelesaikan masalah kehidupannya dan masalah sosial dengan ide, pendapat, pemikiran, saran dan solusi.

1.5 **Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penyusunan tesis ini, adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini secara garis besar berisi tentang uraian pendahuluan dan merupakan awal dari penelitian ini. Adapun dalam penelitian ini, peneliti memaparkan mengenai latar belakang masalah, rumusan, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN

Kajian pustaka memiliki peran penting dalam penelitian dimana berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan dan tujuan penelitian. Adapun dalam bab

ini peneliti memaparkan konsep-konsep yang mendukung penelitian yaitu pendidikan, belajar dan pembelajaran, pembelajaran IPS, kompetensi guru, kompetensi pedagogik, memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran, media pembelajaran, dan media proyeksi. Selain itu, dalam penelitian ini dijelaskan pula kerangka pemikiran penulis dan penelitian terdahulu yang membantu penulis dalam mendapatkan referensi serta mengembangkan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini memaparkan tahapan-tahapan penelitian yang ditempuh untuk menyelesaikan penelitian, dimulai dari pendekatan dan metode penelitian, lokasi dan subjek penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, analisis data, uji keabsahan temuan (validitas), dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Pada bab ini peneliti memaparkan hasil penelitian yang didasarkan pada data, fakta, dan informasi yang dikolaborasikan dengan berbagai literatur yang menunjang.

BAB V KESIMPULAN

Bab kesimpulan dan saran menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan dalam penelitian ini yang tersusun butir demi butir.

Sharfina Harahap , 2018

***KOMPETENSI PEDAGOGIK GURU IPS DALAM ASPEK MEMANFAATKAN TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI
DENGAN MEDIA PROYEKSI GERAK (StudiDeskriptif di SMP Daarut Tauhid Boarding School Bandung)***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu