

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah (Pasal 37 UU Sisdiknas). Pembelajaran IPS memiliki peranan yang sangat penting untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman, dan kemampuan analisis peserta didik terhadap kondisi sosial masyarakat. menurut Sapriya (2009. hal. 201) Tujuan IPS di SMP/MTS dijelaskan sebagai berikut :

1)Mengetahui konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungan, 2) memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan dalam kehidupan sosial, 3) Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, global.

Sesuai dengan tujuan IPS yang telah dikemukakan di atas maka guru dituntut dalam proses pembelajaran dapat mengaplikasikan model, metode dan juga memaksimalkan penggunaan media pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar yang maksimal. Penggunaan media pembelajaran yang menarik dan dapat dipahami akan membuat siswa merasa nyaman sehingga siswa akan termotivasi untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Pemahaman konsep merupakan salah satu tujuan pembelajaran IPS, artinya bahwa materi yang diajarkan kepada siswa lebih dari sekedar hafalan saja. Sapriya (2007, hal. 7) Materi pembelajaran IPS dipersiapkan untuk menyegarkan ingatan bukan untuk dihafal. Dalam pembelajaran IPS banyak bidang kajian yang menuntut siswa untuk memiliki pemahaman konsep pada pada setiap kajian disiplin ilmu yang ada.

Pemahaman konsep sangatlah penting dalam pembelajaran karena dengan memahami sebuah konsep maka ke depannya siswa akan mampu menerapkan konsep-konsep yang ada dalam kehidupan sehari-hari, pentingnya pemahaman konsep juga didukung oleh Pusat Kurikulum yang mengatakan bahwa ketika pemahaman konsep pembelajaran dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari hal tersebut dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran IPS itu sendiri yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap positif terhadap segala permasalahan yang terjadi dan terampil mengatasi segala permasalahan yang terjadi di kehidupan sehari-hari.

IPS merupakan mata pelajaran yg memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologi serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi siswa dan kehidupannya (Samlawi, 1999, hlm 1). DEPDIKNAS 2006 menyatakan bahwa IPS merupakan program pendidikan atau bidang studi dalam kurikulum sekolah yang mempelajari kehidupan manusia dalam masyarakat serta berhubungan antara interaksi antara manusia dan lingkungan baik sosial maupun fisik. Oleh karena itu IPS juga dapat dijadikan ilmu untuk mengatur pola perilaku manusia baik sebagai makhluk individu maupun sebagai makhluk sosial yaitu sebagai anggota keluarga, masyarakat bangsa dan negara. Sejalan dengan pendapat Sapriya (2009, hal. 157) Bahwa untuk dapat berpartisipasi menjadi warga negara yang baik maka perlu memiliki kemampuan yang berupa pengetahuan (*knowledge*) keterampilan (*skills*) sikap dan nilai (*attitude and values*) serta kemampuan prilaku (*action*).

Proses pembelajaran IPS dalam kurikulum saat ini menuntut adanya partisipasi aktif dari seluruh siswa. Kegiatan belajar hendaknya berpusat pada siswa, Sedangkan guru berperan sebagai motivator dan fasilitator agar suasana kelas lebih hidup. menurut Johnson (2009. hal. 155) belajar aktif merupakan cara belajar yang membuat pelajaran melekat dalam hal ini diperlukan guru yang kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh siswa. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan pendekatan yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan

Gita Kartika Dwirahayu, 2019

PENGARUH MULTIMEDIA POWERPOINT INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MOBILITAS SOSIAL SISWA

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

untuk berinteraksi satu sama lain sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang optimal. Oleh karena itu guru IPS dituntut dapat memilih pendekatan pembelajaran yang dapat memacu semangat setiap siswa untuk secara aktif ikut terlibat dalam pengalaman belajar.

Keberhasilan proses pembelajaran IPS dipengaruhi oleh banyak komponen, komponen-komponen tersebut menurut Slameto (2010) meliputi tujuan pendidikan, peserta didik, pendidik, bahan atau materi pelajaran, pendekatan dan metode, media atau alat, sumber belajar, dan evaluasi. Semua komponen dalam sistem pengajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran. Dalam penelitian ini, peneliti fokus pada satu komponen pembelajaran IPS yaitu penggunaan media pembelajaran yang menarik dengan materi pembelajaran oleh guru.

Pembelajaran IPS akan berjalan dengan aktif, bermakna dan menyenangkan apabila guru menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dan inovatif. Brown, Lewis dan Harclerod dalam Arsyad (2015.hal. 15) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat digunakan oleh guru dan siswa agar terjadi efektivitas proses pembelajaran. Kreativitas dalam penggunaan berbagai macam media akan meningkatkan kemungkinan siswa belajar lebih banyak, apa yang mereka pelajari dapat diingat dengan lebih baik, dan meningkatkan kemampuan mereka untuk berkembang. Pendapat lain dikemukakan oleh Blake dan Haralsen dalam Rohani (1997.hal. 2) bahwa media adalah medium yang digunakan untuk membawa menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat dengan suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan. Berdasarkan paparan yang menjelaskan tentang media di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah suatu alat atau perantara yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar dan berfungsi untuk menyampaikan pesan. Dimana manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap berlangsungnya pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan mendapatkan informasi. Sebagai mana menurut Arsyad (1997. hal. 26) mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat praktis dalam proses Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Manfaat tersebut salah satunya adalah media pembelajaran dapat membatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu. Multimedia interaktif dapat dijadikan pilihan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu. Salah satu media pembelajaran jenis audio visual gerak adalah media pembelajaran multimedia interaktif yang terdiri dari beberapa media yang terintegrasi, antara lain: gambar, suara, animasi dan tulisan. Penerapan multimedia interaktif ini terhadap proses pembelajaran mempunyai kelebihan dalam memperjelas penyajian pesan pembelajaran selain itu lebih efektif dan efisien (Musfiqon, 2012). Karakteristik dari materi pembelajaran mengenai kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-budha, dan islam banyak menjelaskan tentang definisi, wujud, ruang, waktu dan kejadian pada masa lampau yang tidak akan cukup jika dijelaskan hanya dengan metode ceramah. Multimedia yang digunakan oleh peneliti yaitu Multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *PowerPoint*.

Dewasa ini, perkembangan teknologi memiliki pengaruh pada seluruh aspek kehidupan, salah satunya berpengaruh pada aspek pendidikan. Dalam aspek pendidikan teknologi diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran yang memiliki fungsi untuk membantu pendidik menyampaikan pesan pembelajaran, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan juga untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Media menurut Scramm 1977 dalam Rusman dkk, (2012) adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jenis media ada yang dapat dimanfaatkan secara langsung oleh guru dalam pembelajaran artinya media tersebut dibuat oleh pihak tertentu (produsen media), begitu juga media yang

sifatnya alamiah yang tersedia di lingkungan sekolah juga termasuk yang dapat langsung digunakan. Selain itu, kita juga dapat membuat media sendiri sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Media yang difungsikan sebagai sumber belajar bila dilihat dari pengertian harfiahnya juga terdapat manusia di dalamnya, benda, ataupun segala sesuatu yang memungkinkan untuk siswa memperoleh informasi dan pengetahuan yang berguna bagi dirinya dalam pembelajaran, dan bagaimana dengan adanya media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) tersebut, khususnya penggunaan media pembelajaran seperti *powerpoint* dimana anak didik mempunyai keinginan untuk maju, dan juga mempunyai kreativitas yang tinggi dan memuaskan dalam perkembangan dirinya di kehidupan yang akan datang.

Pembelajaran berbasis multimedia menurut Rusman, dkk (2012, hal. 60) adalah kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan computer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai untuk melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad, (2015, hal. 162) bahwa multimedia dapat diartikan sebagai lebih dari satu media. Ia bisa berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara, dan video. Jadi, dapat diartikan bahwa multimedia merupakan penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menyampaikan informasi dalam bentuk teks, audio, grafis, animasi dan video. Informasi yang disajikan melalui multimediami berbentuk dokumen hidup, dapat dilihat melalui layar monitor atau diproyeksikan kedalam layar lebar melalui *overhead projector* selain dapat dilihat, multimedia ini juga dapat didengar suaranya, dilihat gerakannya (video atau animasi). Tujuan dari multimedia ini adalah untuk menyampaikan informasi dengan bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena informasi diserap sebanyak mungkin melalui indera, terutama telinga dan mata. Adapun bentuk penggunaan komputer sebagai multimedia yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah penggunaan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif menurut Rusman, dkk (2012, hal. 67) digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang bersifat teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak di atas 50 orang. Media ini cukup efektif karena menggunakan multimedia proyektor yang memiliki jangkauan pancaran cukup besar. kelebihan dari multimedia ini adalah menggabungkan beberapa unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik dan sound menjadi satu dalam penyajiannya, sehingga program ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif maupun kinestetik. Saat ini teknologi pada bidang rekayasa komputer menggantikan peranan alat presentasi pada masa sebelumnya. Penggunaan perangkat lunak perancang presentasi seperti salah satunya Microsoft power point yang dikembangkan oleh *Microsoft inc.* perkembangan perangkat lunak tersebut juga didukung oleh perkembangan sejumlah perangkat keras penunjangnya. Salah satu produk yang paling banyak memberikan pengaruh dalam penyajian bahan presentasi digital saat ini adalah proyektor digital (*digital image projector*) yang memungkinkan bahan presentasi dapat disajikan secara digital untuk bermacam-macam kepentingan dalam berbagai kondisi dan situasi, serta ukuran ruang dan berbagai karakteristik audience. Hal ini menyebabkan perubahan besar pada trend metode presentasi saat ini dan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Multimedia *PowerPoint* interaktif dipilih karena Multimedia *PowerPoint* interaktif terdiri dari gabungan beberapa unsur media sehingga dapat memfasilitasi tipe belajar siswa yang berbeda-beda. Dari beberapa unsur tersebut salah satunya terdapat unsur gambar bergerak atau animasi yang dapat menarik perhatian siswa dan dapat melakukan proses kognitif. Selain itu, multimedia interaktif memiliki sifat yang interaktif yang artinya Multimedia *PowerPoint* interaktif bersifat komunikasi dua arah, pembelajaran akan berjalan aktif karena siswa diberi kesempatan untuk terlibat dalam proses pembelajaran.

Program aplikasi pembelajaran yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan pembelajaran adalah *Microsoft Office Powerpoint*. Program aplikasi *Powerpoint* merupakan paket dari program

komputer yang digunakan untuk membantu penggunaanya dalam mengolah bahan presentasi. Program aplikasi ini memiliki kemampuan untuk mengelola bahan presentasi tersebut yang dikenal dengan nama *slide show*. Fasilitas yang disediakan pada program ini bermacam-macam yang berhubungan dengan bahan presentasi tersebut, di antaranya adalah penyusunan bahan, pengolahan teks, grafis, dan multimedia.

Pembelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan di SMP N 3 Tasikmalaya. Salah satu materi yang dibahas dalam pelajaran IPS adalah materi Mobilitas sosial. Proses pembelajaran IPS di SMP N 3 Tasikmalaya masih menggunakan metode ceramah. Dalam pembelajaran IPS, tema-tema yang diajarkan kebanyakan bersifat teoritis, sehingga siswa memerlukan waktu yang lama untuk memahami konsep dari materi-materi tersebut jika hanya dengan menggunakan metode ceramah. Sebagaimana hasil studi observasi Drs. Parsaoran S., M.Pd dalam jurnal Efektivitas Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK mengemukakan bahwa banyak siswa mampu menyajikan tingkat hapalan yang baik terhadap materi ajar yang diterimanya, tetapi pada kenyataannya mereka tidak memahaminya. Siswa memiliki kesulitan untuk memahami konsep akademik sebagaimana mereka biasa diajarkan yaitu dengan menggunakan sesuatu yang abstrak dan metode ceramah. Hal tersebut sejalan dengan pemikiran peneliti bahwasannya jika pendidik hanya menggunakan metode ceramah maka hal tersebut akan menyebabkan pembelajaran yang monoton sehingga dirasa bosan oleh siswa. Selanjutnya pemikiran siswa tidak akan berkembang jauh, dalam artian siswa hanya sebatas mengingat tetapi tidak memahami konsep-konsep yang ada pada materi yang diajarkan dan tidak menempatkan dirinya ketika pendidik menceritakan suatu kondisi dalam materi mobilitas sosial.

Salah satu cara untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa di SMP Negeri 3 Tasikmalaya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yaitu Multimedia interaktif dengan menggunakan perangkat lunak *Powerpoint*.

Berdasarkan uraian di atas peneliti mencoba mengaplikasikan media pembelajaran yang diaplikasikan di atas dan akan melakukan penelitian dengan judul: **“PENGARUH MULTIMEDIA *POWERPOINT* INTERAKTIF DALAM PEMBELAJARAN IPS TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MOBILITAS SOSIAL SISWA” (Penelitian Kuasi Eksperimen terhadap Siswa Kelas VIII SMPN 3 Tasikmalaya)**

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana perbedaan pemahaman konsep siswa antara siswa kelas VIII SMPN 3 Tasikmalaya yang mendapatkan pembelajaran IPS berbantuan multimedia *powerpoint* interaktif dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran IPS tanpa berbantuan multimedia *powerpoint* interaktif ?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran multimedia *Powerpoint* interaktif efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman konsep dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Tasikmalaya?

1.3.Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk memperoleh deskripsi tentang.

1. Perbedaan pemahaman konsep antara siswa kelas VIII SMPN 3 Tasikmalaya yang mendapatkan pembelajaran IPS berbantuan multimedia *powerpoint* interaktif dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran IPS tanpa berbantuan multimedia *powerpoint* interaktif.
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran multimedia *powerpoint* interaktif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa dalam pembelajaran IPS kelas VIII SMPN 3 Tasikmalaya.

1.4.Manfaat Penelitian

1. Manfaat dari Segi Teori
 - a. Penelitian mengenai pengaruh multimedia *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap pemahaman konsep mobilitas

sosial siswa diharapkan akan memberikan manfaat secara teoritis dalam rangka memberikan sumbangsih dalam pengembangan ilmu pengetahuan berupa sumbangan pemikiran atau menambah informasi bagi perkembangan pendidikan IPS.

- b. Diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perkembangan ilmu pengetahuan pendidikan IPS, khusus nya terkait dengan pengaruh multimedia *PowerPoint* interaktif dalam pembelajaran IPS terhadap pemahaman konsep mobilitas sosial siswa.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Pemahaman konsep siswa merupakan salah satu tujuan terpenting dalam pembelajaran IPS. Oleh sebab itu pemahaman konsep siswa harus dimiliki oleh setiap siswa. Maka penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai sarana untuk mengembangkan pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran Multimedia *PowerPoint* Interaktif mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

4. Manfaat dari Segi Praktik

a. Manfaat bagi peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini dapat memberikan proses belajar baru yang menyenangkan, membantu siswa untuk bisa meningkatkan pemahaman konsep. Serta menjadikan pembelajaran IPS lebih mudah dipahami dan tidak membosankan.

b. Manfaat bagi pendidik

Bagi pendidik penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan inspirasi menerapkan penggunaan multimedia untuk keberhasilan pembelajaran.

c. Manfaat bagi sekolah

Bagi sekolah penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi belajar dan perbaikan pelayanan serta

pembinaan terhadap tenaga kependidikan agar mampu bersaing di era digital.

d. Manfaat dari Segi Isu Serta Aksi Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alat untuk memberikan pencerahan, pengalaman hidup dengan memberikan gambaran dan mendukung adanya aksi.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang dilakukannya penelitian, perumusan masalah yang diangkat dalam penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tentang teori-teori dan pendapat para ahli mengenai Multimedia Interaktif, *PowerPoint*, dan Pemahaman Konsep. Selain itu dalam bagian ini juga terdapat penelitian terdahulu yang relevan dengan variabel yang diteliti dan disertai adanya hipotesis penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian

Bab ini berisi uraian tentang metode dan prosedur penelitian, pada bab ini dipaparkan pula spesifikasi penelitian meliputi lokasi penelitian, populasi, sampel, instrument penelitian dan langkah-langkah pengolahan data.

Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yaitu (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan urutan rumusan masalah penelitian. (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

Bab V Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.