

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu sektor kehidupan yang memiliki peranan dominan terhadap sistem kehidupan manusia. Dengan pendidikan manusia bisa tahu perkara benar dan salah. Dengan pendidikan manusia juga mampu untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilikinya sejak jaman *ajali*. Dengan pendidikan pula seseorang mampu untuk memperbaiki atau meningkatkan taraf kehidupannya. Begitu istimewanya pendidikan sehingga penyelenggaraannya pun hendaknya mendapatkan perhatian yang ekstra dari berbagai pihak yang terlibat di dalamnya, terutama pemerintah sebagai pemegang kebijakan konstitusional di negeri ini.

Pendidikan merupakan salah satu hak asasi bagi setiap manusia yang diatur dalam undang-undang, untuk mengembangkan kehidupannya sebagai pribadi, anggota masyarakat dan warga negara agar menjadi seorang warga negara yang berkualitas. Hal tersebut sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sanjaya, 2006: 2) tentang sistem pendidikan nasional yang isinya menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Untuk mewujudkan hal tersebut bukan hal yang mudah, harus direalisasikan oleh semua pihak yang terkait bidang pendidikan, mulai dari jajaran pemerintah sampai para pelaksana lapangan di dunia pendidikan, yang tidak lain yaitu guru.

Melalui mata pelajaran IPS SD, siswa diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang sesuai dengan acuan sistem pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan tujuan mata pelajaran IPS yang tertuang dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006. Di dalam KTSP

(2006: 45) mata pelajaran IPS bertujuan agar anak didik (siswa) memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya.
- b. Memiliki kemampuan dasar untuk berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan dalam kehidupan sosial.
- c. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan.
- d. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Dari tujuan yang hendak dicapai dalam pelajaran IPS, terlihat jelas bahwa IPS tidak hanya memfokuskan pada pengetahuan siswa, tetapi mengajarkan seluruh aspek yang ada pada diri manusia yaitu *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor*. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2009: 26) yang menyatakan bahwa: “Siswa yang belajar berarti menggunakan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik terhadap lingkungannya”. *Aspek kognitif* terlihat pada tujuan yang ada dalam KTSP pada poin a dan b. Di sana dipaparkan bahwa siswa diarahkan untuk mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya. Selain itu, memiliki kemampuan berpikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah dan keterampilan kehidupan sosial. *Aspek afektif* terlihat pada poin c, bahwa siswa diarahkan memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan. *Aspek psikomotor* terlihat pada poin d, yaitu siswa diarahkan untuk bisa melakukan tidak hanya tahu dan hafal, tetapi siswa harus memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, ditingkat lokal, nasional, dan global.

Peneliti dapat menjabarkan keterkaitan ketiga aspek tersebut di atas dengan tujuan IPS dalam KTSP 2006, atas dasar pendapat dari Sudjana (2008: 22) yang mengatakan:

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom, yang secara garis besar membaginya dalam tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotoris.

Adapun penjabaran dari ketiga ranah taksonomi Benyamin Bloom tersebut ialah sebagai berikut:

Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.

Ranah afektif berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi,

Ranah psikomotoris berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Ada enam aspek psikomotoris, yakni (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) keharmonisan atau ketepatan, (e) gerakan keterampilan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif (Sudjana, 2008: 22-23).

Melihat kenyataan di lapangan bahwa pelajaran IPS di SD khususnya di SDN Cibala Kecamatan Jatinumggal Kabupaten Sumedang tahun ajaran 2012-2013, bahwa pelajaran IPS telah diupayakan untuk dapat mewujudkan tujuan IPS SD sesuai KTSP 2006, akan tetapi hal tersebut belum tercapai secara optimal.

Siswa terlihat bosan dan jenuh dengan pelajaran IPS karena mereka merasa terlalu banyak hafalan yang harus dihafal pada pelajaran IPS. Padahal, pelajaran IPS tidak hanya mementingkan suatu hapalan saja.

Selain itu, melihat kenyataan di lapangan, pembelajaran IPS selama ini dominan dilakukan oleh guru hanya satu arah, dimana guru sebagai satu-satunya sumber informasi dan siswa sebagai pendengar setia informasi tersebut. Dalam hal ini tentunya siswa hanya dijadikan objek dalam pembelajaran, serta pembelajaran berpusat kepada guru. Kesempatan untuk siswa mengeksplor apa yang menjadi pemahamannya, pengetahuannya dan kemampuannya secara mandiri masih perlu ditingkatkan.

Berdasarkan hasil tes mata pelajaran IPS kelas IV SDN Cibala tahun ajaran 2012-2013, ditemukan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi keragaman budaya masyarakat. Hal ini terbukti dari perolehan hasil tes mengenai materi keragaman budaya masyarakat yang dilaksanakan pada 13 September 2012, sebagian besar siswa belum tuntas menurut Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) SDN Cibala. Dari siswa kelas IV SDN Cibala yang berjumlah 20 siswa, yang mencapai ketuntasan yaitu 45% atau 9 siswa, sedangkan yang belum tuntas yaitu 55% atau 11 siswa. Hasil ini belum sesuai target yang diharapkan yaitu 80% siswa mencapai ketuntasan atau 16 siswa. Hal ini bisa dilihat dari data awal nilai hasil belajar siswa, di bawah ini:

Tabel 1.1
Data Awal Hasil Evaluasi Belajar Siswa

| No | Nama Siswa | Nomor Soal | | | | | Jml Skor | Nilai | Tafsiran | |
|----------------|---------------|------------|----|----|----|----|----------|-------|----------|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | | | T | BT |
| 1 | Ade Hidayat | 1 | 2 | 2 | 1 | 0 | 6 | 60 | | √ |
| 2 | Agung Gunawan | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 6 | 60 | | √ |
| 3 | Ai Kartika | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 6 | 60 | | √ |
| 4 | Aji Saprudin | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 7 | 70 | √ | |
| 5 | Cahyono | 0 | 1 | 1 | 2 | 0 | 4 | 40 | | √ |
| 6 | Cici Cantika | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 8 | 80 | √ | |
| 7 | Devi Haryanti | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 5 | 50 | | √ |
| 8 | Henda | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 | 70 | √ | |
| 9 | Hendi | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 7 | 70 | √ | |
| 10 | Lusi | 2 | 1 | 1 | 1 | 0 | 6 | 60 | | √ |
| 11 | Nunung | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 6 | 60 | | √ |
| 12 | Pramudika | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 6 | 60 | | √ |
| 13 | Rina | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | 80 | √ | |
| 14 | Ridwan | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 8 | 80 | √ | |
| 15 | Rosita | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 7 | 70 | √ | |
| 16 | Ringgo | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 6 | 60 | | √ |
| 17 | Susilawati | 1 | 0 | 0 | 2 | 1 | 4 | 40 | | √ |
| 18 | Vella | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 6 | 60 | | √ |
| 19 | Wuri | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 8 | 80 | √ | |
| 20 | Wowon | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 7 | 70 | √ | |
| Jumlah | | 26 | 24 | 24 | 30 | 23 | 124 | 1240 | 9 | 11 |
| Persentase (%) | | | | | | | | | 45% | 55% |

- **Keterangan:**

- ✓ Skor maksimal adalah 2
- ✓ Nilai 1 = jawaban kurang sempurna

Pembelajaran dilaksanakan secara klasikal. Hasilnya, pembelajaran tersebut menjadi kurang bermakna bagi siswa. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa pada materi keragaman budaya bangsa, terutama pada penanaman sikap saling menghargai keragaman dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Keadaan seperti ini tentunya sangat menghambat keadaan belajar siswa. Untuk itu sebagai alternatif solusi dari permasalahan yang muncul, diperlukan sebuah media pembelajaran yang mampu membuat siswa paham terhadap materi keragaman budaya masyarakat yang akan mempermudah penerapannya dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Untuk itu peneliti mengupayakan sebuah alternatif penyelesaian masalah yaitu dengan menggunakan media Kotak Gambar Putar. Media yang merupakan salah satu komponen komunikasi didefinisikan sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan (Criticos, 1996). Berdasarkan definisi tersebut, dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Proses pembelajaran mengandung lima komponen komunikasi, guru (komunikator), bahan pembelajaran, media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Jadi, Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

Kotak Gambar Putar adalah suatu media yang digunakan untuk mempermudah dan mempercepat siswa untuk memahami materi keragaman budaya masyarakat. Media ini berupa kotak yang di permukaannya dipenuhi gambar keragaman budaya masyarakat dan kotak tersebut bisa diputar untuk melihat berbagai jenis keragaman budaya bangsa.

Melalui media tersebut diharapkan siswa dapat dengan mudah memahami materi keragaman budaya bangsa. Selain itu, diharapkan siswa lebih aktif

dalam pembelajaran, terjadinya interaksi multiarah antara siswa dengan guru maupun siswa dengan siswa, guru dapat melaksanakan fungsinya sebagai fasilitator dan motivator dengan lebih leluasa. Seperti yang dikemukakan oleh Sadiman (1986:17) bahwa media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut ini:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan berkala).
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif pada anak didik.
4. Memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dari uraian di atas, dilakukanlah suatu penelitian mengenai penggunaan media Kotak Gambar Putar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajarankeragaman budaya masyarakat dengan judul “Penggunaan Media Kotak Gambar Putar untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Pembelajaran tentang Keragaman Budaya Masyarakat (Penelitian Tindakan Kelas di Kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang)”.

B. Rumusan Masalah dan Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Dalam penelitian yang dilakukan, peneliti merumuskan masalah yang dijadikan landasan atas dilakukannya penelitian di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal tahun ajaran 2012-2013, di antaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Bagaimana perencanaan penggunaan media Kotak Gambar Putar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tentang keragaman budaya masyarakat di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang?
- b. Bagaimana pelaksanaan penggunaan media Kotak Gambar Putar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tentang

keragaman budaya masyarakat di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang?

- c. Bagaimana peningkatan pemahaman yang dicapai oleh siswa setelah menggunakan media Kogamter pada pembelajaran tentang keragaman budaya masyarakat di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang?

Beberapa rumusan masalah di atas akan dikaji dan diberikan suatu tindakan dengan beberapa langkah-langkah penelitian sesuai dengan tujuan penelitian yang diinginkan.

2. Pemecahan Masalah

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan suatu strategi untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tentang keragaman budaya masyarakat di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang. Dalam hal ini, media Kotak Gambar Putar dipilih sebagai salah satu alternatif pemecahan permasalahan tersebut.

Kotak Gambar Putar adalah suatu media yang digunakan untuk mempermudah dan mempercepat siswa untuk memahami materi keragaman budaya masyarakat. Media ini berupa kotak yang di permukaannya dipenuhi gambar keragaman budaya masyarakat dan kotak tersebut bisa diputar untuk melihat berbagai jenis keragaman budaya bangsa. Dengan media tersebut pemahaman siswa akan keragaman budaya masyarakat meningkat serta mampu menjelaskan cara menghargai tentang keragaman budaya masyarakat.

Adapun aturan penggunaan media Kotak Gambar Putar sebagai berikut ini:

- 1) Siswa diinstruksikan untuk mengamati keragaman budaya masyarakat yang ada pada media Kotak Gambar Putar.
- 2) Siswa diinstruksikan untuk melepas gambar setiap keragaman budaya masyarakat yang ada pada media Kotak Gambar Putar.

- 3) Siswa diinstruksikan untuk menempel kembali gambar setiap keragaman budaya masyarakat yang ada pada media Kotak Gambar Putar,
- 4) Siswa diinstruksikan untuk mengulangi kegiatan 3) dan 4).

Adapun keberhasilan dari penggunaan Media Kotak Gambar Putar dapat dilihat dari kriteria sebagai berikut:

- 1) Kriteria Keberhasilan Proses

- a) Kinerja Guru

Kinerja guru ditafsirkan dengan menggunakan persentase kriteria penilaian dengan target yang ingin dicapai, yaitu 80%. Adapun aspek-aspek yang menjadi bahan penilaian kinerja guru, sebagaimana diuraikan di bawah ini:

- (1) Perumusan tujuan pembelajaran dengan jelas, lengkap, dan sesuai kurikulum.
- (2) Pengorganisasian materi dan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.
- (3) Pembuatan alat penilaian yang sesuai dengan tujuan.
- (4) Pengkondisian kelas memperhatikan kehadiran, kesiapan, dan memotivasi siswa.
- (5) Penyampaian tujuan pembelajaran secara komprehensif dan jelas
- (6) Pelaksanaan apersepsi menggunakan konteks kehidupan sehari-hari sebagai titik tolak pembelajaran.
- (7) Penguasaan terhadap materi pembelajaran.
- (8) Penerapan pendekatan/strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang akan dicapai.
- (9) Pemanfaatan media pembelajaran/sumber belajar.
- (10) Pembelajaran memicu dan memelihara keterlibatan siswa.
- (11) Pembelajaran ditutup dengan melakukan refleksi pembelajaran, evaluasi akhir sesuai dengan indikator pembelajaran, dan melaksanakan tindak lanjut.

(12) Penilaian/evaluasi hasil belajar jelas, lengkap, dan menggunakan pedoman penskoran untuk penilaian.

b) **Aktivitas Siswa**

Aktivitas siswa ditafsirkan dengan menggunakan persentase kriteria penilaian dengan target yang ingin dicapai, yaitu 80%. Adapun aspek-aspek yang jadi bahan penilaian adalah sebagaimana diuraikan di bawah ini:

- (1) Siswa memberi contoh konteks yang berkaitan dengan pembahasan.
- (2) Siswa bertanya atau meminta penjelasan guru atau teman terhadap permasalahan yang ditemui dalam pembelajaran.
- (3) Siswa terlibat langsung dalam beragam kegiatan pembelajaran.
- (4) Siswa tampak antusias terhadap aktivitas pembelajaran.
- (5) Siswa tampak percaya diri dalam pembelajaran.
- (6) Siswa menunjukkan keberanian dalam bertanya atau menjawab pertanyaan.
- (7) Siswa melakukan tindakan yang sesuai dengan kegiatan pembelajaran.
- (8) Siswa mengerjakan tugas dengan baik sesuai dengan waktu yang disediakan.
- (9) Siswa mengerjakan tes secara mandiri.

2) **Kriteria Keberhasilan Hasil Belajar Siswa**

Target untuk hasil belajar adalah 80% siswa tuntas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dalam tes pemahaman materi keragaman budaya masyarakat. Pemahaman materi keragaman budaya masyarakat dinilai menggunakan indikator sebagai berikut:

- a) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 pakaian adat daerah dengan benar.
- b) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 tarian daerah dengan benar.
- c) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 lagu daerah dengan benar.

- d) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 senjata tradisional daerah dengan benar.
- e) Menjelaskan 3 cara menghargai keragaman budaya masyarakat dengan tepat.

C. Tujuan Penelitian dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perencanaan penggunaan media Kotak Gambar Putar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tentang keragaman budaya masyarakat di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang.
2. Untuk mengetahui pelaksanaan penggunaan media Kotak Gambar Putar untuk meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran tentang keragaman budaya masyarakat di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang.
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman yang dicapai oleh siswa setelah menggunakan media Kotak Gambar Putar pada pembelajaran tentang keragaman budaya masyarakat di kelas IV SDN Cibala Kecamatan Jatinunggal Kabupaten Sumedang.

2. Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Untuk Siswa
 - a. Penggunaan media Kotak Gambar Putar dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa pada materi keragaman budaya masyarakat.
 - b. Penggunaan media Kotak Gambar Putar yang difasilitasi guru dapat melatih siswa untuk selalu mencoba dan berusaha mengamati hingga memahami dengan mudah materi yang diajarkan.

2. Untuk Guru

- a. Dengan menggunakan media Kotak Gambar Putar diharapkan dapat memberikan kontribusi kepada guru tentang alternatif media pembelajaran untuk pembelajaran materi keragaman budaya masyarakat.
- b. Memberikan pengetahuan baru dengan menggunakan media Kotak Gambar Putar dapat memaksimalkan hasil belajar siswa.

3. Untuk Lembaga

Untuk memberikan kontribusi dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SD.

4. Untuk Peneliti

Sebagai bahan data atau informasi aktual tentang ketepatan media Kotak Gambar Putar dalam memecahkan masalah.

D. Batasan Istilah

1. Media adalah perantara yang dipakai untuk menunjukkan alat komunikasi (Sumantri, 1998;176)
2. Media Kotak Gambar Putar adalah suatu media yang digunakan untuk mempermudah dan mempercepat siswa untuk memahami materi keragaman budaya masyarakat. Media ini berupa kotak yang di permukaannya dipenuhi gambar keragaman budaya masyarakat dan kotak tersebut bisa diputar untuk melihat berbagai jenis keragaman budaya bangsa.
3. Pemahaman adalah ketika siswa mengerti apa yang sedang dikomunikasikan kepadanya dan dapat menggunakannya pada materi yang sedang dipelajarinya. Definisi pemahaman ini dikembangkan dari Kamus Besar Bahasa dan Berbahasa Indonesia (2000).

Adapun indikator pemahaman dalam penelitian ini adalah:

- 1) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 pakaian adat daerah dengan benar.
- 2) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 tarian daerah dengan benar.
- 3) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 lagu daerah dengan benar.

- 4) Menyebutkan sekurang-kurangnya 3 senjata khas daerah dengan benar.
 - 5) Menjelaskan 3 cara menghargai keragaman budaya masyarakat dengan tepat.
4. Keragaman Budaya Masyarakat meliputi pakaian adat, tarian daerah, lagu daerah, dan senjata khas daerah.

