

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Setiap individu dalam melakukan kegiatan sehari-hari tidak lepas dari proses berinteraksi, baik antara sesama manusia maupun dengan lingkungannya. Hal ini membuktikan bahwa setiap individu merupakan makhluk sosial yang selalu membutuhkan peran orang lain. Diperlukan etika, norma, dan aturan yang baik di dalam proses berinteraksi, dengan tujuan untuk mencegah dan menghindari konflik yang dapat terjadi antara sesama individu maupun kelompok. Pendidikan formal merupakan salah satu wadah untuk memperbaiki sikap, akhlak seseorang agar tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang lebih baik.

Berbicara mengenai pendidikan formal tidak lepas dari proses pembelajaran di sekolah, di Indonesia dari jenjang pendidikan dasar hingga perguruan tinggi memuat pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Peserta didik akan diperkenalkan beberapa cabang ilmu IPS yaitu: sejarah, kewarganegaraan, sosial, geografi, dan ekonomi. Penelitian ini lebih memfokuskan pada cabang IPS yaitu sosial atau yang dikenal sosiologi, “sosiologi pendidikan merupakan cabang ilmu pengetahuan yang memuat proses interaksi sosial anak-anak mulai dari keluarga, masa sekolah sampai dewasa serta dengan kondisi-kondisi sosio kulturil yang terdapat di dalam masyarakat dan negaranya”, (Abu Ahmadi. 2007: hlm. 9).

Banyak peserta didik yang masih memandang dengan mengikuti proses pembelajaran sosiologi semata-mata untuk memperoleh nilai di sekolah ataupun prestasi akademik lainnya. Dikarenakan pada umumnya pembelajaran di sekolah hanya berorientasi pada target penguasaan materi (*material-oriented*) dimana proses pembelajaran yang telah dilakukan dianggap selesai apabila target bahasan materi telah diberikan guru kepada peserta didik,

(Burhanudin, dan Makin. 2009: hlm. 210). Anggapan-anggapan tersebut berkembang seperti yang dijelaskan oleh Enok Maryani, dan Helius S, (2009: hlm. 1) pada penelitiannya menyatakan:

Pembelajaran IPS sering dianggap (1) "*second class*" setelah IPA, (2) IPS tidak memerlukan kemampuan yang tinggi dan cenderung lebih santai dalam belajar; (3) IPS sering kali dianggap jurusan yang tidak dapat menjamin masa depan dan sulit untuk mendapatkan pekerjaan yang lebih prestigius di masyarakat.

Keadaan demikian mengakibatkan guru gagal dalam memberi bekal kepada peserta didik agar dapat memahami materi yang telah diberikan guru di dalam proses pembelajaran di kelas, kondisi tersebut menyebabkan peserta didik sulit untuk mengaplikasikan ilmu dan berbagai pemecahan masalah yang dihadapinya di dalam kehidupan bermasyarakat.

Guru dituntut untuk dapat menjadi seorang yang memiliki gagasan dan berperilaku selayaknya orang yang berpendidikan sebagai contoh tauladan yang mampu mengantarkan cita-cita peserta didik di masa mendatang. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Umar, dalam Adiningsih (mustofa. 2007: hlm. 77) menyatakan:

Nilai rata-rata nasional tes calon guru PNS di SD, SLTP, SLTA, dan SMK tahun 1998/1999 untuk bidang studi matematika hanya 27,67 dari interval 0-100, artinya hanya menguasai 27,67% dari materi yang seharusnya. Hal serupa juga terjadi pada bidang studi yang lain, seperti fisika (27,35), biologi (44,96), kimia (43,55), dan bahasa Inggris (37,57). Nilai-nilai di atas tentu jauh dari batas ideal, yaitu minimum 75% sehingga seorang guru bisa mengajar dengan baik.

Seperti yang telah dijelaskan di atas, dilihat dari penguasaan materi kualitas guru yang di bawah rata-rata menunjukkan rendahnya kemampuan guru, keadaan demikian berimbas pada mutu peserta didik. Banyak guru masih menggunakan metode belajar yang monoton, salah satu peyebabnya, masih banyak guru belum mampu mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk mendukung proses pembelajaran di kelas, dari data kemendikbud hingga tahun 2012 prosentase penerapan TIK untuk jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) sebesar: "24% sementara untuk jenjang

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebesar 40% dan untuk jenjang pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) sederajat sebesar 36,79%”, (eduqo.com: 2013). Perolehan data tersebut dapat kita simpulkan masih banyaknya guru yang mengajar secara konvensional tanpa adanya *integrasi* TIK di dalam proses pembelajaran.

Proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan baik apabila tidak adanya keterlibatan peserta didik, terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran yaitu faktor internal dan eksternal, “faktor internal meliputi kondisi fisik, motivasi belajar, kecerdasan dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal meliputi guru, media pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan fasilitas belajar” (Haryanto. 2012). Keterlibatan yang dimaksud yaitu peserta didik diharapkan aktif, kritis, dan inovatif, Sehingga pesan yang disampaikan guru akan diterima dan diolah dengan baik oleh peserta didik yang nantinya akan menjadi pengetahuan baru, dan proses pembelajaran dapat berlangsung secara optimal.

Guru seharusnya menyadari berbagai kekurangannya dan mulai berinovasi dengan memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses pembelajaran dan mendisain lingkungan belajar yang kondusif, kondisi dimana peserta didik merasa yaman dan termotivasi serta memberikan pengalaman baru sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Kondisi tersebut dapat mendukung ketercapaian tujuan pembelajaran yang sesuai dengan harapan.

Media pembelajaran memiliki peran yang penting untuk dapat menunjang proses pembelajaran, karena media pembelajaran mampu mengisi kekurangan guru untuk dapat menjelaskan berbagai informasi yang ingin diberikan kepada peserta didik secara efektif dan efisien. Salah satu media yang digunakan guru di kelas adalah multimedia presentasi. Menurut Richard E. Mayer, dalam Baroto TI (2009: hlm. 3) menyatakan:

Pemanfaatan multimedia mempunyai dua saluran yaitu *verbal form* dan *pictorial form*, dimana *verbal form* diartikan sebagai saluran informasi hanya dengan menggunakan kata-kata sedangkan *pictorial form* saluran informasi dengan menggunakan bentuk gambar.

Penjelasan tersebut multimedia memiliki kelebihan karena dapat memberikan informasi baik dalam kata-kata maupun dalam bentuk gambar atau animasi. Multimedia yang akan digunakan pada penelitian ini adalah multimedia *Prezi Desktop*, aplikasi ini merupakan aplikasi presentasi yang memiliki karakteristik yang sama dengan *Power Point*. Hanya saja terdapat sedikit perbedaan didalam proses pengoperasiannya dan fitur-fitur yang tersedia pada *Prezi Desktop*, menurut Cekerevac dan Andelic, dkk (2011: hlm. 262) menyatakan bahwa:

Each test was evaluated individually, and the percentage of adopted knowledge was evaluated for each student. Average values were calculated for each group, in order to determine the differences. Positive effect of application of multimedia can be seen in the fact that the level of adopted knowledge in the group that used multimedia presentation during the lecture was 71.00%, while the group of students who listened to the traditional style lecture had 66.67%.

Pernyataan di atas menunjukkan metode pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat memberikan dampak yang lebih positif dengan nilai daya ingat sebesar 71.00% dibandingkan menggunakan metode tradisional yang hanya mendengarkan sebesar 66.67%.

Belajar merupakan suatu proses, sudah sewajarnya setiap orang menginginkan proses tersebut membawa perubahan yang lebih baik. Perubahan yang lebih baik akan mendorong peserta didik di dalam aktivitasnya untuk melakukan hal-hal yang baik pula bagi kehidupannya. Hal tersebut jika dikaitkan di dalam pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik di sekolah, maka perubahan tersebut akan menuju pada konsep hasil belajar (Sadiman, Rahardjo, dkk. 2008: hlm. 2). Hasil belajar merupakan keseluruhan proses pembelajaran peserta didik di sekolah. Ukuran hasil belajar tersebut dilihat pada perolehan nilai akhir. Hasil belajar ranah kognitif yang akan diteliti mencakup aspek mengingat, memahami, dan menerapkan.

Pendidikan sosiologi perlu diperkenalkan kepada peserta didik sejak dini, baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah, dengan melibatkan banyak pihak seperti orang tua dan guru, untuk selalu mengajarkan anak didiknya bagaimana seharusnya hidup bermasyarakat. Nantinya anak tersebut mengalami proses belajar dari hasil latihan dan pengalamannya menuju perubahan yang lebih baik, perubahan tersebut terdiri dari 3 ranah yaitu: ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

Berdasarkan informasi yang diperoleh peneliti dari hasil studi pendahuluan yang bertempat di SMP Negeri 1 Lembang, ditemukan masalah yang dialami oleh guru mata pelajaran sosiologi yaitu masih rendahnya perolehan hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran sosiologi. Rendahnya hasil belajar tersebut dikarenakan guru mengalami kesulitan dalam mengemas materi pembelajaran untuk memahami gejala dan fenomena yang terjadi di lingkungan masyarakat, kondisi tersebut mengakibatkan peserta didik tidak memahami materi yang diberikan oleh guru dalam mengikuti proses pembelajaran sosiologi di kelas.

SMP Negeri 1 Lembang memiliki fasilitas yang cukup baik, seperti tersedianya lab komputer, lab bahasa, media proyektor yang tersedia di setiap ruangan kelas untuk digunakan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran. Hal ini membuat peneliti ingin memberikan inovasi baru kepada guru yang mengajar di SMP Negeri 1 Lembang, untuk dapat mencoba multimedia yang belum diterapkan sebelumnya. Kondisi tersebut membuat peneliti akan memanfaatkan fasilitas sumber belajar yang terdapat di SMP Negeri 1 Lembang sebagai tempat penelitian multimedia *Prezi Desktop*.

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Fokus masalah penelitian ini adalah mengenai pengaruh penggunaan multimedia *Prezi Desktop* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi pada jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama

(SMP). Masalah yang diidentifikasi oleh peneliti adalah hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi. Hal ini membuat peneliti ingin memberikan terobosan baru berupa multimedia yang belum diterapkan di SMPN 1 Lembang dengan mengunakan multimedia *Prezi Desktop* di dalam proses pembelajaran. Sehingga peneliti dapat menilai secara langsung bagaimana pengaruh multimedia *Prezi Desktop* yang diterapkan dalam pembelajaran sosiologi pada mata pelajaran sosiologi. Dengan harapan penelitian ini mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

C. Pembatasan Masalah Penelitian

Untuk mengantisipasi berbagai faktor permasalahan yang terjadi pada penggunaan multimedia *Prezi Desktop* ini, antara lain: kebijakan sekolah terhadap penggunaan multimedia *Prezi Desktop* ketika diterapkannya pada proses pembelajaran IPS untuk mata pelajaran sosiologi berlangsung, kemampuan guru dalam mengoprasikan multimedia *Prezi Desktop* pada saat proses pembelajaran IPS untuk mata pelajaran sosiologi berlangsung, Sikap guru terhadap penggunaan multimedia *Prezi Desktop* dan lingkungan belajar yang dapat menghambat proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia *Prezi Desktop*.

Untuk mengulangi berbagai faktor tersebut di atas, maka penelitian ini perlu dibatasi agar tidak terjadi salah penafsiran. Peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran IPS pada mata pelajaran sosiologi lebih difokuskan pada multimedia *Prezi Desktop*.
2. Hasil belajar peserta didik lebih difokuskan pada aspek mengingat, memahami dan menerapkan peserta didik di dalam mengikuti pembelajaran IPS pada mata pelajaran sosiologi.

3. Penelitian ini mengambil sampel peserta didik kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang terdapat di lapangan maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah “apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* pada mata pelajaran sosiologi kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang?”

Adapun rumusan masalah secara umum di atas dapat diuraikan menjadi beberapa rumusan masalah di bawah ini:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik ranah kognitif aspek mengingat antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* pada mata pelajaran sosiologi kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik ranah kognitif aspek memahami antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* pada mata pelajaran sosiologi kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik ranah kognitif aspek menerapkan antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* pada mata pelajaran sosiologi kelas VIII SMP Negeri 1 Lembang?

E. Tujuan Penelitian

Terbagi menjadi 2 tujuan pada penelitian ini, yaitu secara khusus dan umum adapun tujuan secara umum yaitu untuk menemukan peningkatan hasil

belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di SMP Negeri 1 Lembang antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan menggunakan multimedia *Power Point*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di SMP Negeri 1 Lembang antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* dilihat dari aspek mengingat.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di SMP Negeri 1 Lembang antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* dilihat dari aspek memahami.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sosiologi di SMP Negeri 1 Lembang antara yang menggunakan multimedia *Prezi Desktop* dengan yang menggunakan multimedia *Power Point* dilihat dari aspek menerapkan.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dari hasil penelitian ini penyajian materi pembelajaran sosiologi dengan menggunakan multimedia presentasi *Prezi Desktop*. Dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena lebih menekankan kepada guru untuk mendisain konten materi yang menarik, sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar serta dapat memberikan sumbangan wawasan keilmuan pelajaran sosiologi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya untuk mata pelajaran sosiologi.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui penggunaan dan pemilihan pendekatan model pembelajaran secara inovatif untuk digunakan pada saat proses belajar mengajar.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan peneliti ini dapat memberi masukan bagi sekolah dalam rangka memberdayakan fasilitas belajar yang telah tersedia secara optimal sehingga dapat meningkatkan mutu peserta didik.

d. Bagi Peneliti

Peneliti berharap dapat menambah wawasan keilmuan, pengalaman baru dan informasi dalam menerapkan multimedia *Prezi Desktop* di dalam proses pembelajaran sosiologi.

G. Asumsi

Asumsi merupakan anggapan awal yang mendasari dilakukannya suatu penelitian, Adapun anggapan dasar dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. *Prezi Desktop* sebagai multimedia presentasi dirancang khusus untuk mempermudah penyampaian informasi.
2. Setiap peserta didik ingin meningkatkan prestasi belajarnya dan memperoleh hasil belajar yang tinggi.
3. Seluruh peserta didik kelas VIII mempunyai kesempatan yang sama dalam mempelajari ilmu sosiologi.