BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan disiplin ilmu yang tergabung dari mata pelajaran ilmu bumi, sejarah, ekonomi, antropologi, serta ilmu sosial lainnya (Hamalik,1992,Hlm.3). Adapun yang menyatakan bahwa ilmu pengetahuan sosial ini merupakan mata pelajaran yang memberikan pengetahuan serta pemahaman bagi murid mengenai cara manusia hidup di lingkungannya, mengenali serta mengetahui kebutuhan dasar yang harus dipenuhi. Dapat disimpulkan bahwa ilmu pengetahuan sosial ini merupakan salah satu ilmu yang didalamnya terdapat gabungan dari berbagai macam ilmu untuk nantinya dijadikan bekal bagi suatu individu dalam menjalani kehidupan sosialnya.

Tujuan dari mata pelajaran IPS ini salah satunya yaitu memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan pendidikan nasional sepertti bidang studi lainnya serta mempersiapkan murid agar memiliki bekal dalam menjalani kehidupan sosialisasi. Dengan mempelajari ilmu pengetahuan sosial ini, suatu individu diharapkan mampu untuk memenuhi semua kebutuhan nya dalam hidup serta mampu bersosialisasi dengan masyarakat sekitar seperti yang dikatakan oleh Daldjoeni (1981,Hlm.25) bahwa masyarakat ini merupakan suatu kesatuan yang kompleks serta memiliki permasalahan yang saling bersangkut paut sehingga pemecahan masalahnya memerlukan pendekatan yang komprehensif.

Kemajuan sebuah negara dapat diukur dengan sistem pendidikan yang diterapkan di negara tersebut (Sarifani & Rasto, 2017). Oleh karena itu, pendidikan akan terus mengalami perubahan agar pembelajaran lebih efektif dan menghasilkan bakat yang berkualitas. Pada kenyataannya proses pembelajaran yang berlangsung di Indonesia memiliki kelemahan yaitu tidak berkembangnya kemampuan berpikir dan motivasi belajar selama proses

Annisa Chusnul Khotimah, 2022
PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMPUTER "TAMAN BELAJAR" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATERI INTERAKSI SOSIAL DI KELAS 5 SEKOLAH DASAR
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

belajar, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa tidak optimal dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan pengetahuan. Sebagai proses belajar, pengetahuan sangat kurang dalam kehidupan sehari-hari. Esensi dari proses pembelajaran merupakan "suatu proses yang melibatkan serangkaian tindakan oleh guru dan siswa berdasarkan interaksi yang terjadi dalam lingkungan pendidikan untuk mencapai tujuan tertentu" (Usman, 2006, hlm. 4). Menurut Sadiman (M. Sobrey Stikno, 2007, hal. 50) “Belajar merupakan usaha yang disengaja untuk memanipulasi sumber belajar agar terjadi proses belajar pada diri siswa.” Dapat disimpulkan sebagai suatu proses yang dilakukan dengan mencapai suatu tujuan akhir melalui proses memilih, memutuskan, dan mengembangkan.

Salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran adalah faktor sarana dan prasarana yang memudahkan proses belajar siswa. Faktor sarana dan prasarana ini diyakini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran karena memfasilitasi pengalaman belajar yang lebih efisien dan efektif bagi setiap siswa dan membantu guru melakukan pembelajaran yang lebih menarik. Semakin banyak sarana dan prasarana yang tersedia bagi siswa, semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk belajar sesuai dengan gaya belajarnya.

Seiring berjalannya waktu, proses belajar pun berubah. Ini melibatkan perubahan proses pembelajaran di Indonesia, yang sebelumnya mengandalkan paradigma transformasional berdasarkan teori behavioris, menjadi pembelajaran aktif berdasarkan teori konstruktivis. Pembelajaran aktif memfasilitasi pembelajaran siswa dengan menggunakan banyak sumber belajar, memungkinkan siswa untuk secara mandiri mengeksplorasi dan memperdalam pengetahuan mereka.

Pembelajaran aktif diartikan sebagai kemampuan guru untuk mendukung siswa dengan berbagai jenis bahan ajar yang dikemas secara efektif dan efisien untuk mendorong siswa menggali dan memperdalam ilmu yang diajarkan. Dalam proses pelaksanaannya, materi harus begitu menarik sehingga siswa merasa termotivasi dan tertarik untuk mengerjakannya,

termasuk penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran ini merupakan metode penyampaian informasi yang dapat digunakan selama pembelajaran dan yang dapat menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga hadir dalam banyak variasi dan pada akhirnya digunakan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa dan dimaksudkan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan individu siswa. Kesimpulannya, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengkomunikasikan dan menyampaikan pesan secara terarah melalui sumber informasi agar nantinya tercipta lingkungan belajar yang bermanfaat dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dapat dikatakan bahwa dalam proses pembelajaran saat ini, media pembelajaran tentunya banyak digunakan dalam pembelajaran SD, SMP, dan SMA. Berbagai media pembelajaran juga memungkinkan pendidik untuk memilih media yang dapat memfasilitasi pembelajaran yang dilakukan dengan baik. Selain itu, media pembelajaran interaktif dibuat selama periode ini.

Terdapat beberapa pola-pola dalam proses pembelajaran di dalam kelas, dan pola-pola itu menunjukkan bagaimana pembelajaran itu berlangsung. Salah satu pola pembelajaran adalah pembelajaran berbasis media. Pola belajar siswa yang menggunakan media tersebut menunjukkan bahwa interaksi hanya terjadi antara siswa dengan media pembelajaran setelah proses pembelajaran dilakukan. Adanya interaksi antara siswa dengan media secara langsung menjadikan pembelajaran lebih mandiri, membantu siswa membangun bidang studi yang lebih maju dan mencapai hasil belajar yang maksimal.

Perubahan yang terjadi sebagai individu siswa mengalami proses belajar adalah bentuk hasil belajar, dan perubahan yang ada dapat dilihat melalui tiga dimensi: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berhubungan dengan pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran, aspek afektif berhubungan dengan perubahan sikap siswa setelah melakukan proses pembelajaran, dan aspek psikomotorik berhubungan dengan keterampilan yang didapat siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Salah satu hasil

belajar tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal, yaitu kesempatan belajar siswa yang tepat seperti penggunaan media pembelajaran. Kesesuaian penggunaan media pembelajaran yang diarahkan pada siswa berdampak positif terhadap hasil belajar siswa karena memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran.

Terdapat teori perkembangan kognitif oleh Piaget yang mengutarakan bahwa anak usia 6-12 tahun merupakan tahap operasional konkret, tahap ini merupakan tahap dimana pikiran anak terbatas pada objek yang ia jumpai dari pengalaman langsung. Kemampuan kognitif yang dimiliki anak pada fase ini meliputi (1) Conservation, yaitu kemampuan anak dalam memahami aspek-aspek kumulatif materi, (2) Addition of Classes, yaitu kemampuan anak dalam memahami cara mengombinasikan atau mengelompokkan suatu benda, dan (3) Multification of Classes, yaitu kemampuan untuk melibatkan pengetahuan untuk membuat suatu gabungan atau memisahkan suatu gabungan benda. Oleh karena itu pada tahap usia6-12 tahun siswa akan lebih mudah memahami apabila melihat contoh nyata dari suatu materi atau melakukan kegiatan secara langsung Pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar jenjang kelas 5 SD, materi yang disampaikan sudah mulai kompleks dan memiliki tingkat kognitif yang berada pada C2-C4 dimana siswa dalam belajar harus bisa memahami, menerapkan, serta menganalisis. Maka dari itu peran guru harus bisa memberikan pengetahuan mengenai materi belajar yang bersifat abstrak menjadi memiliki visualisasi yang lebih nyata. Pada proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, guru lebih banyak menerapkan metode ceramah yang mana menjadikan murid cepat bosan dengan pembelajaran yang berlangsung. Pembelajaran yang dilakukan secara monoton tentunya akanmembuat siswa cenderung lebih pasif, diam, dan kurang fokus untuk mencerna materi yang sedang diberikan, sehingga dari sikap pasif ini lah menjadi tanda bahwapembelajaran yang dilakukan kurang efektif. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial ini harus bisa dikemas secara lebih menarik lagi agar murid bisa memahamiserta memiliki pengetahuan yang lebih dan perubahan perilaku kearah yang lebih baik sebagai bukti

bahwa siswa sudah mengalami proses belajar yang benar.

Berdasarkan pengamatan awal peneliti, beberapa permasalahan atau kekurangan dalam pembelajaran IPS diidentifikasi, termasuk kinerja kognitif siswa dan aktivitas belajar yang rendah dalam pembelajaran IPS. Pembelajaran IPS terutama pada materi interaksi sosial hanya dilakukan secara metode ceramah oleh guru diakibatkan keterbatasan waktu yang dimiliki pada saat pembelajaran serta keterbatasan dari siswa apabila ingin diadakan praktik. Guru akhirnya memilih hanya menerangkan materi secara metode ceramah, sehingga menjadikan siswa kurang memahami serta merasa bosan sehingga pembelajaran yang dilakukan saat materi interaksi sosial diberikan terasakurang afektif. Hal ini juga ditunjukkan dari hasil ulangan harian siswa yang menunjukkan bahwa masih banyak nya siswa dengan nilai dibawah nilai kelulusan,yang mengartikan bahwa masih belum paham nya siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru pada materi interaksi sosial ini.

Penelitian ini dilakukan berlandaskan dari keinginan peneliti untuk mengetahui apakah ada peningkatan dalam hasil belajar melalui pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran komputer dengan menggunakan *Articulate Storyline 3* sebagai alat pembuat media pembelajaran. penelitian ini juga bertujuan sebagai sarana untuk memperkenalkan murid pada media pembelajaran yang bisa digunakan secara interaktif yang diharapkan bisa meningkatkan pengetahuan murid dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perubahan pada aspek kognitif memahami (C2) sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komputer Taman Belajar terhadap materi pembelajaran interaksi sosial?

2. Apakah terdapat perubahan pada aspek kognitif mengaplikasikan (C3) sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komputer Taman Belajar terhadap materi pembelajaran interaksi sosial?

3. Apakah terdapat perubahan pada aspek kognitif menganalisis (C4) sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran komputer Taman Belajar terhadap materi pembelajaran interaksi sosial?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan, dapat ditentukan tujuan daripenelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek memahami (C2) sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komputer.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek mengaplikasikan (C3) sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komputer.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan hasil belajar pada ranah kognitif aspek menganalisis (C4) sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran komputer.

1.4 Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini bisa digunakan sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya dalam menentukan media pembelajaran komputer.
2. Manfaat Praktis
   a. Bagi perkembangan ilmu pengetahuan

      Hasil dari penelitian ini bisa digunakan untuk rujukan dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran selanjutnya.
   b. Bagi murid

      Murid yang dijadikan sebagai objek penelitian, diharapkan bisa mendapatkan pengetahuan baru terkait dengan materi interaksi sosial

dan mendapatkan pengalaman belajar yang baru serta menyenangkan.

c. Bagi guru/ Lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan rujukan dalam menentukan media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan pada murid dalam pembelajaran.

d. Bagi peneliti

Penelitian ini dilakukan sebagai sarana peneliti untuk terus berkembang, belajar dan berkarya untuk bisa menciptakan karya ilmiah lainya. Serta dijadikan sebagai pengalaman berharga guna menambah ilmu untuk diterapkan di masa depan