BAB I

PENDAHULUAN

1. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaruan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Guru dituntut mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru dituntut dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakannya untuk mengajar. Untuk itu, benar apa yang dikatakan Hamalik (2001: 6) bahwa dalam mengajar guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.

Pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pengajaran yang dilakukan oleh guru harus sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan sesuai dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran. Kebutuhan akan rasa aman dan nyaman didalam proses pembelajaran merupakan salah satu hal penting yang harus diperhatikan oleh Guru.

1

Pembelajaran IPS merupakan salah satu pelajaran yang dicantumkan dalam struktur KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang penggunaanya ditetapkan dalam Permen Nomor 24 Tahun 2006. IPS atau studi sosial merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang diturunkan dari isi materi cabang-cabang ilmu-ilmu sosial, sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, antropologi, filsafat, dan psikologi sosial.

Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar penting diberikan kepada siswa sebagai bekal untuk mempersiapkan diri menjadi orang yang lebih baik, bertanggung jawab terhadap setiap persoalan yang dihadapinya serta bermasyarakat dengan penuh kebersamaan dan kekeluargaan, serta menjadi warga negara yang baik dalam kehidupan di masyarakat. Untuk itulah dalam pembelajaran IPS guru diharapkan mampu membawa siswa pada kenyataan hidup yang sebenarnya dan dapat dihayati, dimengerti dan dianalisis oleh siswa.

Guru dalam menyusun rencana dan strategi pembelajaran harus berdasarkan kurikulum yang berlaku dengan memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran secara efektif dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai yang diharapkan. Hal demikian dapat tercapai secara optimal jika pembelajaran ditunjang dengan pemanfaatan media pembelajaran yang memadai. Oleh sebab itu, guru dituntut berperan sebagai mediator, fasilitator, dan sumber aspirasi dalam proses pembelajaran, terutama dalam memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang paling menonjol selain metode mengajar dalam pembelajaran. Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa yang pada hakekatnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Sudjana, 2005:2).

Media gambar merupakan salah satu media alternatif dalam pembelajaran. Media gambar termasuk dalam bentuk visual berupa gambar representasi seperti gambar, lukisan, atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda. Media gambar mempunyai keunggulan yang diantaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal. Media gambar mampu memberikan detail dalam bentuk gambar apa adanya, sehingga anak didik mampu mengingatnya secara lebih baik dibandingkan dengan metode verbal. Keindahan warna pada suatu benda pada umunya menarik perhatian indera pandang. Selain itu media gambar juga bisa memecahkan masalah yang ada dalam media oral/verbal, yakni dalam hal keterbatasan daya ingat dalam bercerita atau menjelaskan sesuatu.

Seiring dengan perkembangan teknologi kemudian media gambar dalam proses belajar mengajar dapat digabungkan dengan teknologi komputer untuk tujuan pembelajaran. Media berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor, penyampaiannya juga dalam bentuk digital bukan dalam bentuk cetak atau visual. Perpaduan antara media gambar dengan komputer ini memungkinkan seorang guru dapat menyampaikan pembelajaran yang akan menarik minat siswa dan menghibur siswa. Dengan demikian pada akhirnya hasil belajar siswa diharapkan akan mengalami peningkatan.

Berdasarkan survei di lapangan pada tanggal 5 Januari 2015 menunjukkan bahwa saat ini guru belum efektif menggunakan media pembelajaran. apalagi dengan penggunaan media berbasis komputer didalam proses pembelajaran. Tetapi hal ini tidak terlepas dari ketersediaan media dan kemampuan guru mengoperasikan komputer dalam pembelajaran, penyampaian materi ajar yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran cenderung hanya dengan penyampaian informasi secara verbal, sehingga siswa kurang aktif, kreatif dan termotivasi dalam pembelajaran.

Untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran dikelas perlu adanya media. Salah satu media yang dapat digunakan adalah media gambar berbasis komputer. Pemilihan media gambar berbasis komputer dalam pembelajaran IPS diharapkan dapat meningkatkan partisipasi, motivasi, dan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini mengacu pada teori Edgar Dale (Musfiqon, 2012:42) yang terkenal dengan Kerucut Pengalaman *(Cone of experience)* bahwa pengalaman belajar seseorang, 75% diperoleh melalui indera lihat (mata), 13% melalui indera dengar (telinga), dan selebihnya melalui indera lain. Penggunaan media gambar berbasis komputer dapat memberi warna baru dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya media gambar berbasis komputer ini siswa diharapkan mampu mengembangkan kreatifitas dan kemampuannya khususnya pada mata pelajaran IPS.

Media gambar berbasis komputer dalam pembelajaran IPS pada dasarnya harus sesuai dengan prosedur pengembangan media pembelajaran yang sistematis. Dalam hal ini pengembangan media gambar berbasis komputer yang akan dikembangkan mengacu pada model pengembangan yang dikembangkan oleh Dick & Carey, dimana prosedur pengembangan media gambar berbasis komputer meliputi: 1) mengidentifikasi tujuan, 2) melakukan analisis pembelajaran, 3) mengidentifikasi tingkah laku awal pebelajr, 4) menulis tujuan pembelajaran khusus, 5) mengembangkan tes acuan patokan, 6)mengembangkan strategi pembelajaran, 7) mengembangkan dan memilih materi pembelajaran, 8) mendesain dan melakukan evaluasi formatif, 9) mendesain dan melakukan evaluasi sumatif, 10) merevisi pembelajaran.

Pembelajaran dengan menggunakan media gambar berbasis komputer ini dilaksanakan di kelas IV SDN No. 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar. Hal ini yang menjadi pertimbangan pemilihan di kelas IV SDN No. 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar dalam penelitian ini karena penelitian tentang pengembangan media gambar berbasis komputer pada mata pelajaran IPS belum pernah dilakukan disekolah tersebut. Hal ini didukung dengan berbagai penelitian yang telah dilakukan. Penelitian tersebut dilaporkan dalam penelitian oleh Sutiani (2009), berjudul “Pengembangan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Menggambar Busana pada Siswa SMK Muhammadiyah Berbah Sleman Yogyakarta”, menunjukkan bahwa media gambar sangat efektif digunakan dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Selanjutnya, penelitian oleh Riana (2009), berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komputer Pada Mata Pelajaran Seni Budaya/Seni Rupa SMP Kelas VII Semester I”, menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis komputer dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran IPS.

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media gambar berbasis komputer pada mata pelajaran IPS kelas IV SDN NO. 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar pada materi pokok perkembangan teknologi dengan subpokok bahasan; perkembangan teknologi produksi, perkembangan teknologi komunikasi, perkembangan teknologi transportasi, serta pengalaman menggunakan teknologi. Dalam penelitian ini, pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan media gambar berbasis komputer, gambar-gambar yang ditampilkan dapat dipilih sesuai dengan subpokok bahasan jika salah satu subpokok bahasan dipilih/diklik maka akan muncul gambar sesuai dengan materi yang dipilih, dengan demikian diharapkan dapat memotivasi dan mengaktifkan siswa sehingga pembelajaran menjadi efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Masalah ini perlu diteliti karena berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SDN No. 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar bahwa penerapan media gambar berbasis komputer belum pernah dilakukan disekolah itu. Proses belajar mengajar yang dilakukan guru selama ini hanya dengan penyampaian materi ajar secara verbal tanpa menggunakan media yang mampu meningkatkan motivasi dan keterampilan siswa.

Berdasarkan temuan masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan tindakan perbaikan dalam pembelajaran IPS melalui Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pembelajaran IPS Kelas IV SDN No. 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.

1. RUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah penelitian berdasarkan latar belakang masalah di atas adalah:

1. Bagaimana Gambaran Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar?
2. Bagaimana Gambaran Rancangan Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar?
3. Bagaimana Tingkat Validasi Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar?
4. Bagaimana Tingkat Keefektifan Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar?
5. TUJUAN PENGEMBANGAN

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengetahui Gambaran Kebutuhan Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar
2. Untuk mengetahui Gambaran Rancangan Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar.
3. Untuk mengetahui Tingkat Validasi Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar
4. Untuk mengetahui Tingkat Keefektifan Pengembangan Media Gambar Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar
5. MANFAAT PENELITIAN
   * 1. Manfaat Teoretis
6. Bagi akademis/lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan tentang pentingnya penggunaan media gambar berbasis komputer dalam mendukung proses pembelajaran khususnya pelaksanaan pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

1. Bagi peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, yaitu penelitian yang berhubungan dengan media gambar berbasis komputer sebagai bahan kajian untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

* + 1. Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa
   * + 1. Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengingat, berkonsentrasi, dan membuat catatan yang efektif.
       2. Siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
       3. Siswa dapat termotivasi agar aktif dalam proses pembelajaran.
       4. Siswa dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).
2. Bagi Guru
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menambah variasi media.
4. Diharapkan dapat menjadi bahan acuan dalam menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran dan melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.
5. Bagi Sekolah
6. Memberikan sumbangan yang positif terhadap kemajuan sekolah serta kondusifnya iklim pendidikan di sekolah, khususnya pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) dan umumnya seluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.
7. Dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

**A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang merujuk pada rumusan masalah dalam penelitian ini, maka dirumuskan kesimpulan sebagai berikut:

* + - 1. Pengembangan media gambar berbasis komputer pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar berdasarkan data hasil analisis yaitu: 1) penyampaian materi pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran cenderung hanya dengan penyampaian informasi secara verbal, yang mengakibatkan siswa lebih banyak mendengarkan atau terbilang pasif, 2) materi pembelajaran tidak dibuat menyesuaikan kondisi siswa sebab berpatokan pada buku paket yang ada sehingga pembelajaran terkesan monoton dan, 3) media gambar yang digunakan masih terbatas dan terkadang tidak difungsikan, sehingga dilakukan pengembangan media pembelajaran.
      2. Rancangan pengembangan media gambar berbasis komputer yang dilakukan pada penelitian ini mengadaptasi model pengembangan Dick and Carey sebab langkah-langkah pengembangannya lebih terstruktur yang terdiri dari : 1) tahap analisis kebutuhan, 2) tahap perancangan pengembangan produk, 3) tahap pengembangan produk, 4) tahap evaluasi dan revisi produk, 5) produk akhir.

121

121

* + - 1. Hasil penilaian ahli media dan ahli materi pada uji validitas yang dilaksanakan menyatakan bahwa media gambar berbasis komputer yang dikembangkan secara keseluruhan telah memenuhi kriteria kevalidan. Media dikatakan valid jika semua komponen media satu sama lain berhubungan secara konsisten.
      2. Media gambar berbasis komputer yang dikembangkan dapat dikatakan efektif juka: 1) telah melaui proses validasi ahli media dan ahli materi, 2) adanya respon yang baik dari guru fasilitator dan siswa, 3) keselurahan aktivitas guru dan siswa terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran.

**B. SARAN-SARAN**

Seorang guru diharapkan selalu menggunakan media dalam proses pembelajaran, karena penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan mampu menarik minat dan perhatian siswa untuk lebih termotivasi sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Penelitian ini dapat dieksplorasi dan dilanjutkan dengan menambah gambar-gambar yang lebih menarik yang mampu menggali kemampuan siswa seperti dengan mengimplementasikan pakar.

Media gambar berbasis komputer yang digunakan dalam proses pembelajaran dapat diterima oleh siswa, guru, khususnya guru dan siswa kelas IV SDN No 188 Inpres Uweya Kecamatan Galesong Selatan Kabupaten Takalar serta dapat dimanfaatkan dan mengembangkan lebih lanjut media ini sebagai sumber pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman pada mata pelajaran.