

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah di Indonesia. IPS di luar negeri lebih dikenal dengan *social studies*, *social education*, *social studies education*, dan sebagainya. Menurut Susanto (2013: 137) IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu pengetahuan sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya ditingkat sekolah dasar.

Proses pembelajaran pendidikan IPS di jenjang persekolahan terutama di sekolah dasar sebagian besar masih bersifat konvensional, belum banyak yang melakukan pembelajaran dengan menerapkan model-model pembelajaran yang bersifat kontekstual. Model pembelajaran kontekstual ditandai dengan adanya orientasi pada kebutuhan dan minat anak, memperhatikan masalah-masalah sosial, lebih mengedepankan keterampilan berfikir dari pada ingatan atau hafalan, keterampilan inkuiri atau menyelidiki, meneliti dan menyelesaikan masalah, pembelajaran kooperatif, serta pembelajaran yang berbasis pemanfaatan lingkungan alam sekitar atau sains teknologi dan masyarakat. Guru masih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional, kurang mengikutsertakan peserta didik dalam proses pembelajaran (Sanjaya, 2013: 2).

Pembelajaran IPS di SD/MI lebih mengutamakan mendidik peserta didik menjadi seseorang yang mampu menempatkan diri dalam situasi yang membuatnya mampu melakukan konstruksi-konstruksi pemikirannya dalam situasi wajar, alami, dan mampu mengekspresikan dirinya secara tepat apa yang mereka rasakan dan mampu melaksanakannya sesuai tingkat dan lingkungan dimana peserta didik tersebut berada. Tujuan pembelajaran IPS di SD/MI adalah untuk memberi bekal kemampuan dasar kepada peserta didik untuk mengembangkan diri sesuai bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya dalam

bidang pembelajaran di SD/MI. Tujuan yang lebih spesifik bisa ditelaah berikut ini: 1) mengembangkan konsep-konsep dasar sosiologi, ekonomi, sejarah, dan kewarganegaraan melalui pendekatan psikologis, 2) mengembangkan kemampuan berfikir kritis dan kreatif, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial, 3) membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan, 4) meningkatkan kemampuan bekerjasama dan kompetensi dalam masyarakat yang majemuk, baik secara nasional, maupun internasional (Riyanti, 2018: 6).

Febryanda (2019: 170-174), Hasil Belajar adalah penguasaan yang sudah didapat seseorang atau siswa selepas siswa menyerap pengalaman belajar. Sedangkan menurut Rusman (2014: 129), hasil belajar merupakan sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, efektif, dan psikomotrik. Belajar tidak hanya penguasaan konsep teori pelajaran saja, tetapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penyesuaian sosial, jenis-jenis keterampilan, cita-cita, keinginan, dan harapan.

Indikator hasil belajar menurut Ricardo & Meilani (2017: 188), ada tiga ranah yaitu: 1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan serta evaluasi, 2. Ranah efektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai, 3. Ranah psikomotrik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*. Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroe, & Graham dalam Ricardo & Meilani (2017: 209), 1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi, 2. Ranah efektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku, 3. Ranah psikomotrik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan.

Observer mewawancarai wali kelas ibu Raista, S.Pd. dari hasil wawancara tersebut diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas III A SDN Bintara IV Bekasi Barat kurang menyenangi pelajaran IPS karena menurut siswa banyak materi pelajaran yang membosankan dan penuh dengan hafalan-hafalan.

Dari hasil pengamatan pada siswa kelas III A SDN Bintara IV Bekasi Barat, guru belum menggunakan media pembelajaran secara optimal sebagai penunjang proses pembelajaran dalam penyampaian konsep-konsep IPS. Padahal disekolah terdapat fasilitas media pembelajaran seperti gambar pahlawan, globe, peta, dan komputer. Guru dalam proses pembelajaran belum menggunakan media karena ada beberapa alasan. Alasan pertama, guru belum menggunakan media dalam pembelajaran karena mengajar dengan menggunakan media perlu persiapan yang lama dan memakan waktu banyak sehingga tidak efisien. Jadi guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran. Alasan kedua, guru tidak sempat memikirkan, membuat media pembelajaran dan biaya yang mahal. Demikianlah alasan yang dikemukakan oleh guru. Padahal jika guru mau berfikir dari aspek lain, bahwa dengan media kegiatan pembelajaran akan lebih efektif walaupun sedikit repot tetapi akan mendapatkan hasil yang optimal.

Berdasarkan data observasi dan wawancara kelas III A SDN Bintara IV Bekasi Barat terlihat bahwa hasil rata-rata nilai semester I siswa kelas III A untuk mata pelajaran IPS masih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran lain. Apalagi jika dilihat dengan KKM IPS yaitu 80, sementara dari 25 siswa hanya 12 siswa (48%) yang mencapai KKM dan 13 siswa (52%) belum mencapai KKM. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari, kemampuan pemahaman siswa dalam menjelaskan materi kurang baik, siswa belum mampu menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki, siswa belum mampu menguraikan informasi dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat, siswa belum mampu menghasilkan pendapat atau teorinya sendiri, siswa belum mampu membuat keputusan atau kebijakan yang tepat.

Berdasarkan masalah di atas, guru hendaknya menggunakan media dan metode yang inovatif untuk meningkatkan proses pembelajaran di kelas. Sesuai dengan tujuan kurikulum 2013, guru dituntut untuk menciptakan situasi pembelajaranyang kreatif inovatif dengan media pembelajaran yan tepat dan efektif. Guru sebagai pendidik harus mampu mengembangkan media

pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan peserta didik, serta perkembangan teknologi informasi. Penggunaan media pembelajaran bukan sekedar upaya untuk membantu guru dalam mengajar, tetapi lebih dari itu sebagai usaha memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat cocok digunakan oleh guru sekolah dasar dalam pembelajaran IPS yaitu dengan menggunakan media gambar.

Media gambar dimaksud dalam penelitian adalah *flat opaque picture*, yaitu gambar datar yang tidak tembus pandang berupa gambar, foto, gambar fotografi, ilustrasi dan lukisan cetak (Nursalim, 2013:48). Media gambar yang dominan dipakai adalah media gambar foto yang berupa, foto alat komunikasi dan foto alat transportasi. Media ini mudah pengadaannya dan biasanya relatif murah. Penggunaan media gambar dalam proses kegiatan pembelajaran akan memberikan hasil belajar IPS yang optimal jika digunakan secara tepat.

Menurut Sudjana (2017: 68), Media Gambar adalah media visual dalam bentuk grafis. Media grafis didefinisikan sebagai media yang mengkombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Kelebihan media gambar menurut Amir (2016: 37) yaitu: media gambar merupakan media yang umum dipakai. Media gambar disesuaikan dengan taraf berfikir siswa dari sederhana ke kompleks. Melibatkan siswa untuk mengoprasikan media pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Warna dari media gambar yang bervariasi dapat memotivasi belajar siswa. Pendapat ini diperkuat oleh beberapa peneliti tentang menggunakan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar IPS.

Penelitian Mijil Widianingtias (2013: 90) dengan judul penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar Bagi Siswa Kelas IV MI AL-Fatah Kemutug Wadaslintang Wonosobo Jawa Tengah”, menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat dan hasil belajar siswa dengan menggunakan media gambar dalam pembelajaran IPS dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa yaitu nilai rata-rata kelas pada pra siklus sebesar

65,76 kemudian pada siklus I menjadi 71,92 dan pada siklus II menjadi 79,6. Jumlah siswa mampu mencapai  $KKM \geq 70$  pada pra siklus ada 12 siswa dari 25 siswa, pada siklus I ada 15 siswa, dan pada siklus II ada 22 siswa. Persentase ketuntasan pada pra siklus yaitu 48%, siklus I yaitu 60% dan siklus II 88%. Sehingga pada siklus ke II sudah lebih mencapai kriteria 75% siswa mencapai  $KKM \geq 70$ .

Penelitian Ari Yanto (2018:22-23) dengan judul penelitian “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Menggunakan Media Gambar bagi Siswa Kelas IV SDN Cigasong III Kecamatan Cigasong Kabupaten Majalengka”, hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar IPS kelas IV SDN Cigasong III. Hasil belajar saat pratindakan, rata-rata kelas adalah 65,76 untuk ketuntasan ada 12 siswa atau 48% dan belum tuntas ada 13 siswa atau 52%. Hasil ini belum memenuhi KKM yaitu 70,00. Pada siklus 1 diperoleh peningkatan hasil rata-rata kelas 71,92, ketuntasan ada 15 siswa atau 60% dan belum tuntas ada 10 siswa atau 40%, berarti ada kenaikan nilai rata-rata pra tindakan ke siklus 1 sebesar 6,16. Sedangkan siklus II sebesar 4,98. Selain itu keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran juga meningkat. Hal ini ditandai dengan meningkatnya keaktifan siswa dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengemukakan pendapat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “ **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR IPS MENGGUNAKAN MEDIA GAMBAR BAGI SISWA KELAS III SDN BINTARA IV BEKASI BARAT**”.

#### B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial belum mencapai KKM.
2. Guru belum menggunakan media saat proses pembelajaran.
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari.

4. Kemampuan pemahaman siswa dalam menjelaskan materi kurang baik.
5. Siswa belum mampu menerapkan konsep dan prinsip yang ia miliki.
6. Siswa belum mampu menguraikan informasi dan membedakan pendapat dan fakta serta menemukan hubungan sebab akibat dalam pembelajaran.
7. Siswa belum mampu menghasilkan pendapat atau teorinya sendiri.
8. Siswa belum mampu membuat keputusan atau kebijakan yang tepat.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, maka perlu adanya suatu rumusan masalah yang akan memberikan arah pada langkah penelitian. Adapun rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media gambar dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III SDN Bintara IV Bekasi Barat?”

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar IPS menggunakan media gambar bagi siswa kelas III SDN Bintara IV Bekasi Barat.

### E. Manfaat Penelitian

Adapun dua manfaat yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

#### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini memberikan masukan mengenai berbagai hal yang berkaitan dengan penggunaan media gambar sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa di sekolah dasar.

#### 2. Segi Praktis

- a. Manfaat bagi sekolah

Dengan hasil penelitian diharapkan sekolah dapat menggunakan media gambar dalam kegiatan pembelajaran, tidak hanya pada pembelajaran IPS, tetapi dapat diterapkan pada mata pelajaran IPA, Bahasa Indonesia, dan mata pelajaran lainnya.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai bahan masukan dalam meningkatkan mutu pembelajaran dikelasnya.
- 2) Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan refleksi bagi guru untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran IPS.

c. Manfaat bagi siswa

- 1) Membangkitkan motivasi kegiatan belajar siswa serta memberikan pengalaman secara menyeluruh.
- 2) Mempermudah pemahaman siswa terhadap konsep-konsep IPS.
- 3) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS.

## F. Definisi Operasional

### 1. Hasil Belajar IPS

Pada umumnya, hasil belajar berupa keterampilan, pengertian dan nilai yang telah di kuasai oleh seseorang akibat dari proses belajar yang telah ia lakukan dalam kurun waktu tertentu.

Sedangkan indikator hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar dari segi kognitif berupa penguasaan materi setelah guru menggunakan media gambar pada saat proses pembelajaran yang ditunjukkan dengan penilaian tes kognitif. Jenjang kemampuan yang diperoleh siswa dibagi kedalam kategori yaitu, (C1) mengingat, (C2) memahami, (C3) menerapkan, (C4) menganalisis, (C5) mengevaluasi, (C6) mencipta.

### 2. Media gambar

Media gambar yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar *flat opaque* yaitu media gambar datar yang tidak tembus pandang berupa foto yang dipakai dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah penggunaan media gambar dalam penelitian ini yaitu: (1) guru menyiapkan media gambar yang akan digunakan untuk memberikan materi kepada siswa. (2) guru menggunakan media gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa. (3) siswa diperkenalkan dengan strategi pembelajaran yang dipakai dan diperkenalkan dengan media gambar. (4) guru menyampaikan materi dengan menggunakan media gambar. (5) guru menerangkan materi pelajaran dengan mengupas satu demi satu materi yang dikemas dalam media gambar dan siswa diminta untuk mengamati. (6) guru bertanya jawab dengan siswa mengenai media gambar yang diamati. (7) bersama siswa guru menyimpulkan materi pembelajaran.