

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Ilmu pengetahuan sosial merupakan mata pelajaran yang dianggap penting dari sekian mata pelajaran disekolah, karena dengan belajar IPS dapat mempermudah siswa dalam kehidupan bersosialnya, hususnya menjadi warga negara yang baik dalam ranah nasional maupun internasional. Akan tetapi, selain dari pembelajaran IPS itu sendiri, guru merupakan salah satu fasilitator terpenting dari sebuah kegiatan dalam proses belajar mengajar. Mengingat pentingnya kualitas dari seorang guru dalam pendidikan IPS sangatlah dibutuhkan, guru yang berkualitas adalah guru yang mampu memberikan perubahan terhadap diri seorang siswa melalui tahap belajar.

Dalam suatu pembelajaran pastinya akan selalu ada pembaharuan-pembaharuan yang terjadi, misalnya dalam hal perubahan kurikulum seperti yang terjadi di Indonesia akhir-akhir ini. Awal mulanya kurikulum yang dipakai ialah KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) 2006 dan sekarang mengalami pembaharuan menggunakan kurikulum 2013. Jika dalam KTSP seorang guru hanya memakai metode ceramah dimana seorang guru memiliki peran aktif dalam proses pembelajaran sedangkan siswa bersifat pasif, hal ini justru berbanding balik dengan kurikulum 2013 yang lebih menekankan siswa untuk bersifat aktif dalam proses pembelajaran sedangkan guru lebih bersifat pasif. Namun, bukan berarti guru tidak memiliki peran apapun, dalam hal ini guru hanya dianggap sebagai fasilitator. Fakta yang terjadi disekolah-sekolah banyak guru-guru yang mengalami kesulitan dalam

menyesuaikan dirinya dengan kurikulum K-13. Seperti yang terjadi di SMP Darussalam, guru IPS banyak mengalami kesulitan dalam rangka penggunaan media pembelajaran. hal ini dikarenakan banyak faktor, yaitu seperti terbatasnya sarana dan prasarana disekolah, kurangnya kreatifitas dari seorang guru serta ada sebagian guru yang memang belum paham betul mengenai apa itu K-13. sehingga hal ini akan berdampak buruk terhadap pemahaman guru dalam hal penggunaan media pembelajaran yang nantinya akan berdampak pula terhadap hasil belajar siswa.

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang sangat penting dalam proses pembelajaran, penggunaan media pada saat proses pembelajaran telah menjadi tuntutan atau bahkan keharusan bagi setiap guru, pentingnya penggunaan media pada saat proses pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Rusman (2013:93-94) berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap. Senada dengan pendapat diatas, Hamalik (1994) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan gairah yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, pentingnya media pembelajaran sejalan dengan paradigma *student centered learning* atau pembelajaran yang berpusat pada siswa, dimana guru tidak lagi berperan sebagai penyampai informasi, sebagai satu-satunya sumber pengetahuan, melainkan sebagai mediator dan fasilitator. Meskipun keberadaannya sangat penting, penggunaan media pembelajaran juga harus memperhatikan banyak hal seperti ketersediaan sarana dan prasarana pendukung, kemampuan guru dalam menggunakan media, dan

lain sebagainya. Maka disinilah letak ke urgenan media dalam menunjang proses pembelajaran.

Dalam hal penggunaan media pembelajaran, di SMP Darussalam Bukek Tlanakan Pamekasan. Sama dengan sekolah lainnya, IPS merupakan mata pelajaran wajib disekolah ini. Adapun terkait dengan penggunaan media, berhubungan dengan tema yang diambil oleh penulis disini bahwa guru-guru IPS di SMP Darussalam telah memiliki kesadaran akan pentingnya media dalam pembelajaran IPS, karena dapat mempermudah proses pembelajaran yang akan mereka lalui, dalam pembelajaran IPS guru telah menggunakan berbagai macam media seperti peta, gambar, foto dan lain-lain. Akan tetapi mereka masih memiliki banyak keluhan dalam hal penggunaan media IPS dalam proses pembelajaran khususnya media Tiga Dimensi (3D) di kelas VII SMP Darussalam. Dalam penelitian ini media 3D yang digunakan berupa globe dengan bentuk yang menyerupai bumi. Dalam KBBI globe memiliki makna bola bumi buatan, peta bumi yang bulat seperti bola (tiruan bumi), dunia (planet bumi).

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “ Problematika yang dihadapi Guru IPS dalam Menggunakan Media Pembelajaran Tiga Dimesi (3D) di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan”.

B. Fokus Penelitian

1. Problematika apa saja yang dihadapi guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi (3D) di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan?

2. Apa saja faktor yang menjadi pendorong dan penghambat guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi (3D) di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan ?
3. Bagaimana upaya mengatasi problematika guru IPS dalam menggunakan menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi (3D) di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan ?

C. Tujuan Penelitian

Setiap melakukan penelitian sudah sepantasnya apabila peneliti merumuskan tujuan yang ingin dicapai, maka dengan demikian dalam penelitian ini tujuan yang akan dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui problematika yang dihadapi guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi (3D) di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan.
2. Untuk mengetahui faktor yang menjadi pendorong dan penghambat guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi (3D) di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan.
3. Untuk mengetahui upaya mengatasi problematika guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi (3D) di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi beberapa kalangan :

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya yang berkaitan dengan Problematika yang dihadapi guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi (3D).

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat mempunyai nilai manfaat atau kegunaan bagi berbagai pihak sebagai berikut :

a. Kegunaan bagi peneliti

- 1) Untuk mengetahui apa saja yang menjadi hambatan guru dalam menggunakan media pembelajaran Tiga Dimensi dalam mata pelajaran IPS di dalam kelas.
- 2) Untuk menambah pengalaman dan juga pengetahuan tentang manfaat menggunakan media pembelajaran 3D dalam pelajaran IPS.
- 3) Memberikan informasi bagi peneliti selanjutnya tentang problematika guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran 3D.
- 4) Menjadi bekal bagi peneliti sebagai calon guru IPS yang siap untuk melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran 3D dalam pelajaran IPS didalam kelas.

b. Kegunaan bagi guru

- 1) Untuk membantu guru dalam proses pembelajaran IPS.
- 2) Untuk mengembangkan keprofesionalan guru IPS dalam proses pembelajaran.
- 3) Untuk menambah wawasan mengenai media pembelajaran 3D dalam pembelajaran IPS.
- 4) Untuk menambah bahan referensi bagi guru IPS sebagai bahan acuan dalam proses pembelajaran IPS.
- 5) Untuk membuat guru lebih kreatif lagi dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran 3D dalam mata pelajaran IPS.

c. Kegunaan bagi siswa

- 1) Mengatasi kesulitan belajar siswa itu sendiri dalam memahami materi pembelajaran IPS.
- 2) Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar IPS di dalam kelas.
- 3) Membantu siswa lebih semangat lagi dalam belajar IPS.
- 4) Memberi pengetahuan tersendiri bagi siswa dalam berpikir kritis tentang materi pembelajaran IPS.
- 5) Menumbuhkan inovasi bagi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS di dalam kelas.

d. Kegunaan bagi sekolah

Untuk pengembangan media pembelajaran 3D IPS disekolah sesuai dengan sarana dan prasarana disekolah dan juga kreatifitas yang dimiliki oleh para guru IPS, dalam mewujudkan tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

e. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai bahan acuan dalam mengembangkan karya tulis selanjutnya, khususnya yang berkenaan dengan Problematika guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran 3D dikelas VII SMP.

E. Ruang Lingkup Dan Batasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian adalah batasan atas variabel yang diteliti, populasi dan subjek penelitian. Sedangkan lokasi penelitian meliputi penjabaran variabel menjadi subvariabel beserta indikator-indikatornya.

Untuk menghindari pembahasan yang melebar maka penulis memberi batasan sebagai berikut :

1. Ruang lingkup materi yaitu meliputi,
 - a. Problematika guru IPS ini meliputi pengertian guru, persyaratan guru, tanggung jawab guru, peranan guru, pengertian IPS, karakteristik IPS di SMP, tujuan IPS di SMP, serta prinsip-prinsip pembelajaran dalam IPS.
 - b. Sedangkan tentang media pembelajaran 3D ini meliputi pengertian media pembelajaran 3D, faktor pendorong dan penghambat dalam penggunaan media pembelajaran 3D, serta manfaat media pembelajaran 3D.

2. Ruang lingkup lokasi

Sasaran atau lokasi yang dijadikan tempat penelitian oleh peneliti adalah SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan. Sedangkan batasan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah guru dan siswa kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan.

F. Definisi Istilah

Untuk menghindari salah pengertian dan pemahaman dalam penulisan ini tentang problematika guru IPS dalam pembuatan media pembelajaran, maka penulis akan menegaskan istilah-istilah yang dipandang perlu didefinisikan antara lain:

1. Problematika

Problematika adalah permasalahan atau persoalan. Sedangkan substansi dari proposal ini adalah problematika yang dialami guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran 3D.

2. Guru

Guru adalah pekerjaan profesional yang membutuhkan keahlian khusus hasil proses pendidikan yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan keguruan.¹

3. IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) adalah integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, hukum, politik, dan budaya.²

¹WinaSanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 15

4. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.³

5. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupu mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.⁴

²Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm. 6

³ArifS Sadiman, Dkk. *Media Pendidika, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PTRajaGrafindoPersada, 2015), hlm. 6

⁴Septiati Norita Sari, *Pengembangan Media Chart Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran* (Oktober 2012) hlm. 40