

## **BAB IV**

### **PAPARAN DATA, TEMUAN PENELITIAN, DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Paparan Data**

Paparan data disini akan memaparkan hal-hal yang berkaitan dengan berbagai temuan penelitian yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi. Pada saat penelitian, peneliti melakukan prosedur pengumpulan data yang dipilih yaitu menggunakan wawancara dalam penelitian, peneliti memperoleh informasi mengenai data dengan melakukan wawancara secara langsung atau bertatap muka dengan responden.

Kedua yaitu dengan observasi, yang dilakukan dengan pengamatan secara langsung. Dengan hal ini peneliti dapat mengetahui objek yang diteliti secara langsung dan tentunya data yang diperoleh juga menunjukkan fakta yang sebenarnya.

Ketiga yaitu dokumentasi, pengumpulan informasi melalui dokumentasi atau arsip yang dibutuhkan peneliti yang berupa media pembelajaran yang dipakai, struktur organisasi sekolah dan lain-lain. Dengan dokumentasi tersebut, peneliti dapat menjadikan data yang diperoleh untuk dijadikan sebagai bukti penelitian, untuk mencari data dari hasil penelitian serta untuk menjaga kebenaran data.

Peneliti menjelaskan tentang hasil penelitiannya yang berjudul Problematika Yang Di Hadapi Guru IPS Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Di kelas VII SMP Darussalam Tlanakan Pamekasan. Pengumpulan informasi diatas bertujuan untuk memperoleh data tentang guru IPS dalam menghadapi

problematika menggunakan media pembelajaran di kelas VII SMP Darussalam Tlanakan Pamekasan.

Pada bab ini akan dipaparkan data dan temuan penelitian yang diperoleh dilokasi penelitian, yaitu di SMP Darussalam Tlanakan Pamekasan, baik yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, maupun dokumentasi.

## **B. Temuan Penelitian**

Setelah ditemukan beberapa data yang diinginkan, baik itu dari hasil observasi, hasil wawancara, dan hasil dokumentasi, maka peneliti akan menganalisis temuan penelitian yang ada yaitu tentang problematika yang di hadapi guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran di kelas VII SMP Darussalam Tlanakan Pamekasan.

Dari hasil penelitian, peneliti menggunakan penelitian dengan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menggunakan data yang diperoleh berupa observasi, wawancara dan dokumentasi. Semua data tersebut diperoleh dari pihak-pihak yang mengetahui tentang data-data yang dibutuhkan peneliti, adapun data-data temuan penelitian dikelas VII SMP Darussalam Bukek Tlanakan Pamekasan sebagai berikut :

### **1. Problematika Yang Di Hadapi Guru IPS Dalam Menggunakan Media Pembelajaran 3D Di Kelas VII SMP Darussalam Bukek Tlanakan Pamekasan**

Pada saat proses observasi peneliti melakukan pengamatan dalam proses belajar mengajar IPS terutama dalam penggunaan mediap pembelajaran 3D yang

berupa peta globe yang digunakan oleh guru pada mata pelajaran IPS di kelas VII SMP Darussalam. Peneliti melakukan observasi pada tanggal 3 Maret 2020, pada jam 07:00 siswa masuk ke dalam kelas dan membaca surat-surat pendek secara bersama-sama, setelah itu jam 07:15 peneliti datang ke kelas VII SMP Darussalam untuk mengamati proses pembelajaran.

a. Pendahuluan

- 1) Guru masuk ke dalam kelas dan mengucapkan salam.

Guru : “Assalamu’alaikum wr. wb”

Siswa :” wa alaikum salam wr. wb”

- 2) Guru menanyakan kabar.

Guru : “bagaimana kabarnya hari ini anak-anak ?”

Siswa : “alhamdulillah, luar biasa, Allahu Akbar, Yes”

- 3) Guru berdo’a sebelum memulai pelajaran.

Guru : “ayo ketua kelas, silahkan pimpin do’a dulu”

Ketua kelas : “sebelum pelajaran dimulai marilah kita membaca do’a terlebih dahulu, berdo’a mulai.”

- 4) Guru Mengecek kehadiran peserta didik.
- 5) Guru menyampaikan kompetensi dasar (KD) yang akan diajarkan.
- 6) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.
- 7) Guru melakukan Tanya jawab tentang letak dan luas Indonesia yang pernah dipelajari sebelumnya.

Guru : “dimanakah letak negara Indonesia ?”

Siswa : “Indonesia terletak antara 95 derajat BT-141 derajat BT dan 6 derajat LU-11 derajat LS”

b. Kegiatan Inti

- 1) Guru menjelaskan dengan menggunakan peta globe tentang titik derajat yang seperti disebutkan oleh siswa, sambil menunjukkan bagian-bagiannya.
- 2) Guru meminta siswa bergantian satu-persatu untuk menunjukkan letak Indonesia sesuai dengan contoh yang diberikan sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran 3D berupa peta globe.

c. Penutup

Guru menyimpulkan kembali apa yang telah dibahas sebelumnya dan menutup pelajaran dengan mengucapkan salam.

Kegiatan guru dalam pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran 3D di kelas VII SMP Darussalam sudah bisa dikategorikan baik, karena siswa sudah bisa mengikuti cara-cara mengoperasikan media pembelajaran 3D peta globe dalam materi letak dan luas wilayah Indonesia. Terlebih lagi dengan adanya media ini dapat menarik minat siswa dalam belajar, hal ini telah peneliti jumpai di kelas VII SMP Darussalam Bukek Tlanakan Pamekasan, bahwasanya dari sekian siswa kelas VII SMP sangat antusias dalam pelajaran hari ini. Hal ini dibuktikan dengan semangat mereka yang saling berebutan mengacungkan tangan untuk bergantian satu persatu maju ke depan untuk menjelaskan kembali letak wilayah Indonesia berdasarkan dengan teori dan cara yang telah di peragakan oleh guru IPS disekolah tersebut.

Dari hasil observasi yang peneliti lakukan diperoleh hasil bahwa problematika yang dihadapi guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran itu sangat tergantung bagaimana kecakapan guru dalam mengoperasikannya, hal ini dapat diketahui dari kemampuan guru dalam mengoperasikan media 3D peta globe di depan siswa. sehingga siswa bisa mengikuti bagaimana cara mengoperasikan media 3D peta globe di depan kelas.<sup>1</sup>

Hal itu seperti ungkapan yang disampaikan kepala sekolah yaitu Bapak Firman Hidayat dalam wawancara sebagai berikut :

“ guru merupakan kunci utama dalam pendidikan formal, elemen terpenting dari proses pembelajaran, yang menjadi motivator, korektor dan evaluator dari proses pembelajaran yang dilalui peserta didik. Maka dari itu guru harus menjadi teladan yang baik bagi siswanya, karena sukses atau tidaknya proses pembelajaran tergantung sejauh mana kesiapan dari seorang guru. Baik dari segi kualitas maupun profesionalitasnya.”<sup>2</sup>

Hal itu juga diungkapkan oleh Ibu Dewi Fatmawati selaku guru mata pelajaran IPS yaitu :

“ Guru merupakan salah satu fasilitator dari sekian fasilitator seperti media dan sumber belajar yang lainnya yang mempertemukan antara siswa dengan pengetahuan atau pelajaran.”<sup>3</sup>

Berdasarkan pemaparan diatas, guru merupakan orang pertama yang menjadi contoh bagi siswanya, selain memiliki peran sebagai tauladan guru juga

---

<sup>1</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

<sup>2</sup>Firman Hidayat, Kepala Sekolah SMP Darussalam, wawancara langsung (3 Maret 2020)

<sup>3</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

merupakan salah satu fasilitator terpenting dalam pendidikan. Berbicara masalah kualitas, tentunya setiap guru memiliki kualitas yang berbeda dalam setiap backgroundnya. Akan ada saat dimana seorang guru memiliki problematika tersendiri dalam bidangnya masing-masing.

Seperti yang diungkapkan oleh Bapak Firman Hidayat dalam wawancara sebagai berikut :

“problematika yang dialami guru dalam mengajar itu banyak sekali, banyak keluhan dari para guru bahwasanya salah satu problematika yang dialami oleh guru dalam pembelajaran itu tentang latar belakang peserta didik, bagaimana cara beradaptasi dan mensinkronkan latar belakang peserta didik yang sekian jumlahnya dengan pembelajaran yang akan dimulai, baik dalam pemilihan media maupun metode pembelajaran dan lain sebagainya.”<sup>4</sup>

Salah satu problematika terbesar yang dialami oleh guru IPS terletak pada latar belakang peserta didik. Dalam hal pemilihan media, bagaimana cara guru mensinkronkan antara latar belakang peserta didik dengan proses pembelajaran baik dalam pemilihan metode pembelajaran maupun media pembelajaran agar siswa bisa lebih mudah paham. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh ibu Dewi fatmawati dalam wawancara sebagai berikut :

“ pelajaran IPS itu sangat mudah untuk dipahami bagi sebagian siswa, karena pelajaran IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang memperagakan contoh alam disekitarnya, mulai dari lingkungan

---

<sup>4</sup>Firman Hidayat, Kepala Sekolah SMP Darussalam, wawancara langsung (3 Maret 2020)

sekolah, dan lingkungan yang lainnya. Terlebih lagi apabila dalam penyampainnya menggunakan media pembelajaran semacam 3D.”<sup>5</sup>

Terbukti bahwasanya media pembelajaran 3D merupakan media yang sangat ampuh untuk memberikan penjelasan terhadap siswa karena peragaannya itu dia bisa mewakili benda aslinya. Sehingga merangsang pola pikir siswa dari yang abstrak ke realitasnya. Hal ini senada dengan ungkapan Moh. Fadil selaku siswa kelas VII SMP Darussalam dalam wawancara sebagai berikut :

“Ibu Dewi Fatmawati saat mengajar di dalam kelas seperti guru pada umumnya, menggunakan media pembelajaran, sehingga saya tertarik untuk menyimak pembelajaran dan juga iya, mampu memberikan pemahaman yang baik terhadap siswa, hal ini ditandai dengan keaktifan teman-teman menanyakan setiap hal yang tidak mereka pahami dari pembelajaran, jika masih belum paham juga, ibu Dewi fatmawati memberikan pemahaman terhadap kami sampai kami paham dengan berbagai cara yang beliau lakukan bersamaan dengan media yang beliau gunakan.”<sup>6</sup>

Tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki energi positif terhadap minat siswa dalam belajar, senada dengan ungkapan Moh. Fadil siswa kelas VII SMP Darussalam bahwa ia tertarik belajar IPS dengan menggunakan media pembelajaran. Hal ini juga mendapat

---

<sup>5</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

<sup>6</sup>Moh. Fadil, Siswa Kelas VII SMP Darussalam, wawancara langsung (6 Maret 2020)

dukungan positif dari kepala sekolah SMP Darussalam Bapak Firman Hidayat seperti yang diungkapkan dalam wawancara sebagai berikut :

“penggunaan media dalam pembelajaran itu efeknya sangat baik sekali karena menurut saya, dengan adanya media terlebih lagi media 3D memungkinkan siswa untuk mengembangkan pola berfikirnya dari yang abstrak ke real, sehingga nantinya siswa akan paham akan sesuatu yang abstrak melalui benda tiruannya, karena juga media pembelajaran semacam 3D sangat cocok untuk anak seusia SMP”<sup>7</sup>

Selain guru, media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam pembelajaran, tanpa adanya media memungkinkan guru masih wara-wiri menjelaskan materi kepada siswa dengan metode ceramah seperti yang terjadi pada guru kebanyakan pada umumnya. Seperti yang diungkapkan ibu Dewi fatmawati dalam wawancara sebagai berikut tentang pengertian media pembelajaran :

”media pembelajaran merupakan seperangkat alat yang dipakai oleh guru untuk menarik minat siswa dalam belajar, dan hal ini merupakan salah satu alternatif yang dapat membantu guru dalam menunjang proses pembelajaran, kadang-kadang saya menggunakan media pembelajaran berupa 3D. salah satu contoh dalam pembelajaran peta disini, saya menggunakan media 3D peta globe, akan tetapi jika nanti beralih pada teori yang lain belum tentu saya menggunakan media 3D ini lagi. sebab saya menyesuaikan antara media dengan teori juga ketersediaan sarana dan prasarannya”<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup>Firman Hidayat, Kepala Sekolah SMP Darussalam, wawancara langsung (3 Maret 2020)

<sup>8</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

Dalam penggunaannya media pembelajaran harus tepat sasaran, sebagai guru harus se efektif mungkin memilih media pembelajaran, selain di sinkronkan dengan materi kita juga harus melihat ketersediaan sarana dan prasarananya. Ketika pemilihan media tidak tepat sasaran maka bukan malah mengatasi problematika yang ada, akan tetapi hal itu dapat menambah problematika dalam pembelajaran hususnya pada kita sebagai seorang guru. Hal ini senada dengan yang diungkapkan ibu Dewi Fatmawati dalam wawancara sebagai berikut :

”ketika media pembelajaran 3D dikatakan dapat mengatasi hambatan dalam mengajar, saya rasa itu tidak 100 persen mengatasi, hanya saja lebih memberikan situasi yang lebih kondusif dalam mengajar. Karena ketika media ini digunakan dalam pembelajaran siswa memberikan respon positif terhadap kegiatan pembelajaran. Akan tetapi disisi lain, siswa memiliki kecendrungan untuk membuat media ini sebagai mainan.<sup>9</sup>

Berdasarkan penjabaran temuan penelitia dapat disimpulkan temuan penelitian yaitu :

- a. Guru menyiapkan siswanya untuk belajar.
- b. Guru menggunakan media 3D berdasarkan dengan materi dan ketersediaan media.
- c. Sebagian murid ada yang menyukai terhadap media 3D berupa peta globe, sebagian lagi ada yang menggunakannya hanya sebagai mainan.
- d. Penggunaan media pembelajara 3D peta globe terlaksana selama 3 kali pertemuan, karena disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

---

<sup>9</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

- e. Guru meminta siswanya untuk bisa menjelaskan kembali materi dengan menggunakan peta globe sesuai dengan contoh dari guru sebelumnya.

Penggunaan media pembelajaran 3D berupa peta globe merupakan sesuatu yang harus dipersiapkan dengan baik oleh guru sebelum kemudian diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Seorang guru harus paham betul bagaimana langkah-langkah dalam mengoperasikan media 3D peta globe sehingga nanti tersampaikan dengan baik kepada siswa. Guru juga harus melihat kondisi antara kesesuaian materi dengan media pembelajaran yang akan dipakai. Setelah penggunaan media 3D diterapkan mayoritas siswa kelas VII SMP Darussalam memiliki minat yang cukup baik dalam menyimak pembelajaran. Hal ini sangat membantu problematika guru dalam pembelajaran sekalipun kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran 3D peta globe terbilang 80 persen dalam penguasaannya.

Guru IPS yang mengajar dikelas VII SMP Darussalam sudah menggunakan media pembelajaran 3D peta globe dengan baik. Hal ini dibuktikan dengan respon dari rangsangan media yang dipakai itu nampak dalam kegiatan Tanya jawab yang terjadi antara guru dan siswa serta antusiasnya mereka dalam mengacungkan tangan terhadap guru ketika mereka disuruh untuk mempraktekkan kembali tata cara menggunakan kembali media peta globe didepan kelas.

Media pembelajaran 3D peta globe merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa dilihat dari arah sudut pandang mana saja. media ini juga mewakili sesuatu dari bentuk aslinya.

**2. faktor yang menjadi pendorong dan penghambat guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran 3D di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan kabupaten Pamekasan**

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa faktor yang menjadi pendorong dan penghambat guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran 3D di kelas VII SMP Darussalam adalah kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran 3D, dan juga bergantung pada keseriusan siswa dalam menyimak pembelajaran IPS. Akan tetapi, terkait kemampuan dari seorang guru, tidak perlu diragukan lagi, karena setiap guru memiliki cara tersendiri dalam mengatasi problematika yang timbul dari dalam dirinya, hal ini sesuai dengan ungkapan ibu Dewi Fatmawati, dalam wawancara sebagai berikut :

”cara mengatasi problematika dalam menggunakan media pembelajaran, caranya yaitu saya rutin menghadiri MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran ) IPS yang biasa rutin diadakan tiap berapa bulan sekali, karena disana memang sebuah wadah yang disiapkan untuk kita para guru IPS sharing mengenai pembelajaran dalam IPS itu sendiri. Mulai dari perencanaan perimbangan hingga penggunaan perangkat pembelajaran dan lain sebagainya.”<sup>10</sup>

Guru sangat berperan penting dalam proses belajar mengajar, namun tidak semua guru memiliki kapasitas kemampuan yang sama, kadang ada yang paham dalam mengoperasikan media, kadang pula ada yang tidak bisa dalam

---

<sup>10</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

mengoperasikan media. Hal ini dikarenakan ada beberapa faktor yang menjadipendorong dan penghambatnya, antara lain sebagai berikut :

a. Faktor pendorong

Media pembelajaran 3D merupakan salah satu media yang memperagakan sesuatu hampir sama dengan wujud aslinya. Hal ini merupakan alternatif terbaik yang mampu menumbuhkan pemikiran siswa dari yang awalnya tidak mampu memahami tentang sesuatu menjadi paham akan hal tersebut dengan adanya tiruan aslinya. Sebagaimana ugkapan ibu Dewi fatmawati dalam wawancara sebagai berikut :

“dalam setiap pembelajaran terlebih lagi dalam penggunaan media pembelajaran pasti ada faktor pendorong dalam penggunaan media pembelajaran yaitu media pembelajaran berupa 3D disini mampu menarik minat siswa dalam belajar dan juga sebagai alat bantu guru dalam mengajar. Terlebih lagi media 3D seperti contoh peta globe yang mampu memberikan pemahaman terhadap siswa dari sesuatu yang tidak dapat mereka pahami melau benda tiruannya.”<sup>11</sup>

Faktor pendorong dalam penggunaan media pembelajaran 3D ini merupakan faktor terpenting dalam menunjang sukses atau tidaknya pembelajaran. Terlebih ketika faktor itu timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Seperti contoh, dengan adanya media pembelajaran 3D, siswa kelas VII SMP Darussalam memiliki minat belajar yang lebih baik dari sebelumnya. Minat ini timbul dari rangsangan media 3D yang hampir

---

<sup>11</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

menyerupai wujud aslinya. Hal ini juga diperkuat dengan pertanyaan Siti Hozeimah dalam wawancara sebagai berikut :

“media pembelajaran 3D selain bisa menarik minat saya dalam belajar juga mampu membuat saya paham akan sesuatu yang tidak bisa dijangkau dengan kasat mata.”<sup>12</sup>

b. Faktor penghambat

Pada saat penggunaan media pembelajaran selain ada faktor pendorong pasti ada faktor penghambat dalam penggunaannya, hal ini dikarenakan dalam penggunaan media 3D berupa peta globe untuk melihat dengan jelas, siswa masih harus berebutan tempat untuk mendapatkan posisi yang nyaman dalam menyimaknya. Sebagaimana ungkapan dari ibu Dewi Fatmawati sebagai berikut :

“faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran disini ada dua yaitu, ada faktor intern yaitu faktor yang timbul dari dalam diri sendiri seperti kemampuan dalam mengoperasikan media pembelajaran, ada juga faktor ekstern yaitu faktor yang datangnya dari luar diri kita sendirimisalnya datangnya dari siswa seperti siswa sulit diatur, berebutan tempat untuk mendapat penglihatan yang lebih jelas dan lain sebagainya.”<sup>13</sup>

Sekalipun faktor penghambat terlihat jelas ada, akan tetapi siswa kelas VII SMP Darussalam memiliki pola pikir yang cocok dengan media pembelajaran 3D.

---

<sup>12</sup>Siti Hozaimah, siswa kelas VII SMP Darussalam, wawancara langsung (6 Maret 2020)

<sup>13</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

Hal ini dibuktikan dengan ungkapan Siti Hozaimah siswa kelas VII SMP Darussalam dalam wawancara sebagai berikut :

“mengenai media pembelajaran 3D seperti peta globe cukup mudah di mengerti karena seakan-akan kita itu sama guru diajak berjelajah di dunia sesungguhnya”.<sup>14</sup>

Penggunaan media pembelajaran 3D dalam mata pelajaran IPS Kelas VII SMP Darussalam dapat terlaksana sebagaimana mestinya. Sekalipun terkadang ada hambatan didalamnya akan tetapi guru IPS di SMP Darussalam dapat mengatasinya dengan baik.

Berdasarkan hasil temuan diatas, dapat disimpulkan sebagai berikut :

Hal ini serupa dengan apa yang dirasakan oleh guru IPS di kelas VII SMP Darussalam, akan tetapi ada juga faktor pendorong dalam penggunaan media pembelajaran ini yaitu, dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, hususnya dalam penyampaian materi, mayoritas siswa dapat memahaminya dengan cukup baik. Hal ini berdasarkan dari temuan penelitian faktor pendorong penggunaan media pembelajaran 3D peta globe yaitu :

- a. Mampu mewakili benda aslinya
- b. Dapat menarik minat siswa dalam belajar
- c. Cara guru memberikan rangsangan terhadap siswa dalam menerapkan media pembelajaran

Adapun faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran 3D yaitu :

---

<sup>14</sup>Siti Hozaimah, siswa kelas VII SMP Darussalam, wawancara langsung (6 Maret 2020)

1. Kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran terbilang masih kurang dalam penguasaannya.
2. Siswa yang hanya membuat media pembelajaran sebagai mainan belaka.
3. Fasilitas yang kurang memadai.

Maka dari itu, sekalipun dalam hal penguasaannya menggunakan media pembelajaran masih terbilang kurang, guru IPS di kelas VII SMP Darussalam mampu menerapkan media pembelajaran 3D peta globe dengan baik.

### **3. Manfaat menggunakan media pembelajaran 3D di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Pamekasan**

Ketika media pembelajaran digunakan dalam kegiatan proses belajar, tentunya kita sebagai guru maupun murid akan merasakan manfaat dari hal itu. Dalam penggunaan media pembelajaran 3D berupa peta globe yang digunakan di Kelas VII SMP Darussalam mendatangkan manfaat sebagaimana ungkapan dari Ibu Dewi Fatmawati sebagai berikut :

“manfaat menggunakan media 3D peta globe itu sangatlah banyak, untuk para guru bisa lebih mengifisiensikan waktu dalam mengajar, bisa member pemahaman yang real terhadap siswa tanpa harus membuat pengimajinasian terlalu jauh ke bentuk aslinya, hal ini termasuk kepada pemanfaatan media 3D sebagai alat bantu guru. Selain itu media peta globe sebagai komponen dalam pembelajaran, media semacam ini dapat membantu guru untuk menyajikan materi sehingga tujuan pembelajarannya dapat dicapai dengan baik.”<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup>Dewi Fatmawati, Guru Mata Pelajaran IPS, wawancara langsung (6 Maret 2020)

Menghitung setiap manfaat dari penggunaan media pembelajaran tentunya tidak hanya sebatas satu atau dua manfaat saja. Pemaparan dari guru IPS diatas hanyalah sebagian dari yang ia rasakan. Tentunya masih banyak lagi manfaat yang kita dapatkan dari penggunaan media pembelajaran. Sebagaimana ungkapan dari Siti Sholeha siswa kelas VII SMP Darussalam sebagai berikut :

“saya sebagai murid bisa merasakan manfaat dari diterapkannya media pembelajaran salah satunya yaitudalam memahami materi yang dijelaskan oleh beliau ternyata lebih mudah dipahami jika dibandingkan dengan belajar tanpa menggunakan media pembelajaran.”<sup>16</sup>

Berdasarkan hasil observasi, peneliti dilapangan terdapat hal-hal yang ditemui :

- a. Guru bisa lebih efisien dalam waktu.
- b. Bisa membuat siswa mudah memeahami mater pelajaran.
- c. Membantu guru dalam pembelajaran sehinga tujuan belajar bisa dicapai.
- d. Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran.

Manfaat dari penggunaan media pembelajaran 3D peta globedi kelas VII SMP Darussalam bisa dirasakan oleh siswa dan juga guru IPS dalam pencapaian tujuja pembelajaran. Hal ini merupakan bentuk dari kerjasama antara guru dan siswa dalam menjalani proses pembelajaran, karena siswa, guru, dan media merupakan satu kesatuan dalam komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan. Jika tidak ada guru maka tidak akan ada yang mengontrol proses pembelajaran. Ini merupakan salah satu tugas guru sebagai

---

<sup>16</sup> Siti Soleha, siswa kelas VII SMP Darussalam, wawancara langsung (6 Maret 2020)

korektor. Begitu juga dengan ketiadaan media pembelajaran pastinya guru akan merasa lebih sulit dalam mengatasi perhatian siswa.

Guru IPS di kelas VII SMP Darussalam menggunakan media pembelajaran 3D yang sekiranya cocok dengan materi yang bersangkutan seperti halnya letak geografis Indonesia, dan luas negara Indonesia. Selain itu, tidak semua siswa paham akan penggunaan media pembelajaran 3D peta globe dalam pembelajaran IPS ini, tergantung dengan tingkat kemampuan berfikir masing-masing siswa. Hal ini merupakan poin terpenting dalam cara guru mengetahui karakter siswa. Meskipun demikian, dengan penggunaan media pembelajaran 3D setidaknya memiliki manfaat dalam merangsang proses berfikir siswa, dari yang mulanya hanya diam bengong mendengarkan penyampaian materi dari guru, sekarang sudah mulai mengeluarkan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi pembelajaran.

### **C. Pembahasan**

Setelah diperoleh data yang diharapkan, baik itu dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi, maka uraian berikut ini akan menjelaskan tentang pembahasa dari penelitian sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian pada bagian bab ini, peneliti mengaitkan temuan data di lapangan dengan teori media pembelajaran 3D.

- 1. Problematika apa saja yang dihadapi guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran 3D di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan**

Sebuah pembelajaran yang baik akan membuat siswanya semangat dalam belajar dan memiliki keinginan mencari tahu dan menggali sumber pengetahuan yang ada, hal ini merupakan respon positif dari rangsangan pembelajaran. Tentunya dalam meningkatkan keaktifan siswa, dalam hal ini guru menggunakan media guna memberikan stimulus terhadap siswanya. Media Pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.<sup>17</sup> Maka dari itu, Secara operasional ada sejumlah pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, antara lain :

- a) *Access* yaitu kemudahan penggunaan dan kebermanfaatan media.
- b) *Cost*, yaitu biaya yang dibutuhkan dengan pertimbangan aspek manfaat.
- c) *Technology*, yaitu media berbasis teknologi perlu memperhatikan keberadaan teknis dan kemudahan penggunaannya.
- d) *Interactivity*, yaitu munculnya komunikasi dua arah.
- e) *Organization*, yaitu lembaga atau organisasi yang mendukung pembuatan media.
- f) *Novelty*, yaitu kebaruan media dapat membuat siswa lebih tertarik (Sutijono, 2010).<sup>18</sup>

Media tiga dimensi merupakan sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat

---

<sup>17</sup>Arif S. Sadiman, Dkk. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 6

<sup>18</sup>Siti Umayah, Dkk, "Unnes Science Education journal" *USEJ*, 2 (November, 2013) hlm. 283

berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.<sup>19</sup>

Guru IPS di SMP Darussalam dapat mengatasi problematika yang dihadapinya dalam menggunakan media pembelajaran 3D dikelas VII SMP. Berdasarkan temuan dari hasil penelitian tentang problematika yang dihadapi guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran telah teratasi dengan baik. Hal ini terlihat ketika siswa sudah mulai memiliki minat pembelajaran yang baik dan memahami tentang materi pelajaran letak dan luas negara Indonesia melalui peragaan dengan menggunakan media pembelajaran 3D peta globe yang dilakukan oleh guru IPS dalam pembelajaran.

Guru IPS SMP Darussalam menggunakan media pembelajaran 3D dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Pegang gagang dengan kuat dan mapan dengan tangan kiri.
2. Diangkat diatas bahu kiri, kalau berat diletakkan diatas meja.
3. Letakkan posisi globe yang benar (0 derajat sampai dengan 180 derajat) belahan bumi timur berada di sebelah kanan kita dan (180 derajat sampai dengan 0 derajat ) belahan bumi selatan berada di sebelah kiri kita berdiri.
4. Diputar dengan satu jari saja (telunjuk) berlawanan dengan arah jarum jam.

---

<sup>19</sup>Septiati Norita Sari, *Pengembangan Media Chart Tiga Dimensi (3D) Pembelajaran* (Oktober 2012) hlm. 40

5. Memutar dengan pelan-pelan, jika globenya berat cukup letakan diatas meja yang agak tinggi didepan kelas, untuk penggunaan selanjutnya sama dengan diatas.

Penerapan media pembelajaran 3D di kelas VII SMP Darussalam memberikan sebuah pembaharuan sikap dalam cara berfikir siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Sehingga dengan penggunaan media 3D ini mampu memberikan daya serap yang cukup baik terhadap siswa dalam menyerap setiap informasi dari pembelajaran yang telah guru paparkan. Hal ini dilihat dari sekian keaktifan siswa yang terlihat jelas saat pembelajaran berlangsung dari yang mulanya hanya menyimak pembelajaran saja tanpa ada yang mau memberikan feedback terhadap proses pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran 3D siswa mengalami kemajuan dalam proses berfikirnya. Sehingga dalam hal ini dikatan bahwa problematika guru IPS telah teratasi.

## **2. Apa saja faktor yang menjadi pendorong dan penghambat guru IPS dalam menggunakan media pembelajaran di kelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten Pamekasan**

Kegiatan belajar mengajar yang berlangsung didalam kelas maupun diluar kelas pasti keduanya memiliki faktor pendorong dan juga faktor penghambat, terlebih lagi saat guru menggunakan media pembelajaran ataupun tidak, pasti juga memiliki faktor pendorong dan penghambat dalam proses pembelajaran ketika berlangsung. Diantaranya sebagai berikut :

Moedjiono (1992) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan yaitu :

- a) Memberikan pengalaman secara langsung, penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.
- b) Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- c) Dapat diperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- d) Dapat mewujudkan alur suatu proses secara jelas.

Selain itu, media tiga dimensi juga memiliki kelemahan, yaitu tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya yang rumit.<sup>20</sup>

Media tiga dimensi disamping memiliki keunggulan, juga memiliki kelemahan. Maka dari itu guru harus pandai-pandai dalam mengoperasikan media pembelajaran 3D berupa peta globe dengan sebaik mungkin.

Hal ini sesuai dengan apa yang dirasakan oleh guru IPS dikelas VII SMP Darussalam. Bahwasanya yang menjadi faktor pendorong yaitu dapat menarik minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, hususnya dalam penyampaian materi, mayoritas siswa dapat memahaminya dengan cukup baik.

Berdasarkan hasil temuan dari penelitian ini faktor pendorong penggunaan media pembelajaran 3D peta globe yaitu :

- a. Mampu mewakili benda aslinya

---

<sup>20</sup>Ahmad Harjono, dkk. Implementasi Media Tiga Dimensi kemagnetan Berbasis Inkuiri Melalui Strategi Kooperatif Terhadap Sikap Ilmiah Siswa, "*Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*." Vol. 1 No.1 januari 2015

- b. Dapat menarik minat siswa dalam belajar
- c. Cara guru memberikan rangsangan terhadap siswa dalam menerapkan media pembelajaran

Adapun faktor penghambat dalam penggunaan media pembelajaran 3D yaitu :

- a. Kemampuan guru dalam mengoperasikan media pembelajaran terbilang masih kurang dalam penguasaannya.
- b. Siswa yang hanya membuat media pembelajaran sebagai mainan belaka.
- c. Fasilitas yang kurang memadai.

Tingkat pemahaman siswa berbeda-beda antara siswa yang satu dengan yang lainnya, maka dari itu dalam menyeragamkan kualitas tingkat berfikir siswa, setidaknya dapat menarik minat siswa dalam menyimak pembelajaran guru IPS di kelas VII SMP Darussalam menggunakan media pembelajaran 3D berupa peta globe demi tercapainya tujuan pembelajaran dalam IPS.

### **3. Bagaimana manfaat menggunakan media pembelajaran 3D dikelas VII SMP Darussalam Bukek Kecamatan Tlanakan Kabupaten pamekasan**

Penggunaan media pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar sudah menjadi keharusan bagi setiap guru. Mengingat kurikulum yang dianut oleh satuan pendidikan bukan lagi KTSP melainkan kurikulum K13. Dalam hal ini, yang dituntut untuk aktif adalah siswa, guru hanya menjadi fasilitator dalam kegiatan proses belajar mengajar. Selain guru, media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran yang tidak kalah

penting fungsinya dari guru. Menurut Roestiyah N.K bahwa guru dalam mendidik anak didik memiliki tugas untuk :

- a) menyerahkan kebudayaan kepada anak didik berupa kepandaian, kecakapan, pengalaman-pengalaman.
- b) Membentuk kepribadian anak yang harmonis, sesuai cita-cita dan dasar negara kita Pancasila.
- c) Sebagai perantara dalam belajar.
- d) Guru sebagai penghubung antara sekolah dan masyarakat.
- e) Sebagai penegak disiplin.
- f) Guru sebagai administrator dan manajer.
- g) Pekerjaan guru sebagai suatu profesi.
- h) Guru sebagai perencana kurikulum.
- i) Guru sebagai pemimpin (*Guidance worker*).
- j) Guru sebagai sponsor dalam kegiatan anak-anak. Maksudnya guru harus ikut aktif dalam segala aktifitas anak, misalnya dalam ekstrakurikuler membentuk kelompok belajar dan sebagainya.

Selain itu, guru juga memiliki peranan dalam proses pembelajaran. Banyak peranan yang diperlukan dari guru sebagai pendidik, diantaranya sebagai berikut :

- a) *Korektor*, seorang guru harus bisa membedakan mana yang baik dan buruk.
- b) *Inspirator*, bagaimana seorang guru memberikan petunjuk bagi anak didik baik dalam proses belajar mengajar.

- c) *motivator*, guru harus bisa memotivasi siswa, menciptakan lingkungan dan suasana yang mendorong siswa untuk mau belajar dan memiliki keinginan untuk belajar secara kontinu .
- d) *evaluator*, guru bertugas mengevaluasi (menilai) proses belajar mengajar dan memberikan umpan balik hasil (prestasi) belajar siswa, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.
- e) *Manajer* dalam pembelajaran, seorang guru pada hakekatnya berfungsi untuk melakukan semua kegiatan-kegiatan yang perlu dilaksanakan dalam rangka pencapaian tujuan dalam batas-batas.<sup>21</sup>

Selain itu, media pembelajaran memiliki fungsi yang penting dalam proses pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”.Jenis-jenis media sangat banyak sekali diataranya ada media visual dan media audio visual serta multimedia.

Guru IPS di kelas VII SMP Darussalam menggunakan media 3D berupa peta globe dalam pembelajaran IPS.Berdasarkan hasil temuan dalam observasi dan wawancara maupun dokumentasi manfaat dari penggunaan media pembelajaran yaitu :

- a. Guru bisa lebih efisien dalam waktu.
- b. Bisa membuat siswa mudah memahami materi pelajaran.

---

<sup>21</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hlm. 43-48

- c. Membantu guru dalam pembelajaran sehingga tujuan belajar bisa dicapai.
- d. Sebagai salah satu komponen dalam pembelajaran.  
secara khusus manfaat media pembelajaran adalah:
  - a) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan. Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antara guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara para pelajar dimanapun mereka berada.
  - b) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media disini dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi. sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
  - c) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan media akan ada terjadinya komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
  - d) Efisiensi dalam waktu dan tenaga. Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, pelajar akan lebih mudah memahami pelajaran.
  - e) Meningkatkan kualitas hasil belajar pelajar. Media pembelajaran dapat membantu pelajar menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, pelajar kurang

memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pemahaman pelajar akan lebih baik.

- f) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa sehingga pelajar dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru. Perlu kita sadari waktu belajar disekolah sangatlah terbatas dan waktu terbanyak justru diluar lingkungan sekolah.
- g) Media dapat menumbuhkan sikap positif pelajar terhadap materi dan proses belajar. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong pelajar untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.
- h) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif, maksudnya guru dapat berbagi peran dengan media sehingga banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian pada aspek-aspek edukatif lainnya. Seperti membantu kesulitan belajar, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain.<sup>22</sup>

---

<sup>22</sup>Mukhid, *Media Pembelajaran*, hlm. 6-8.