

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dengan ini, manusia berhak mendapat dan berharap untuk selalu berkembang dalam sebuah pendidikan. Dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 ditegaskan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan adalah suatu usaha yang disengaja untuk menciptakan lingkungan dan proses belajar yang didalamnya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Sesuai dengan visi pendidikan nasional, yaitu mewujudkan sistem pendidikan sebagai lembaga sosial yang tangguh, berwibawah, dan bermutu serta mampu menjawab tantangan zaman yang selalu berubah, maka mutu pendidikan harus ditingkatkan dan dilaksanakan secara epektif, yang berarti agar kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat berjalan dengan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Perkembangan

¹Lukman Hakim, "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional" (Jurnal Edutech Vol. 2 No. 1 Maret 2016), hlm. 56

ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berdampak dalam meningkatkan mutu pendidikan, terkhususnya dalam proses pembelajaran di kelas.²

Yudhi Munandi, menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang efektif dan kondusif.³ Pemanfaatan komputer dalam proses pembelajaran di kelas saat ini sudah merupakan keharusan bagi seorang pendidik atau guru. Kreatifitas dan kemampuan guru diuji untuk menghasilkan suatu media yang efektif, inovatif dan menyenangkan.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang mengkaji sebuah peristiwa berupa fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah mata pelajaran yang dikonseptualisasikan oleh pola-pola terpadu yang mencakup bidang sosial seperti sejarah, geografi, sosiologi, antropologi, dan ekonomi. Menurut Wahidmurni, mengungkapkan bahwa IPS sebagai suatu studi yang terintegrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kemampuan masalah warga negara.⁴ Dengan adanya mata pelajaran IPS peserta didik dihadapkan agar dapat menjadi warga Negara yang demokratis dan bertanggung jawab serta menjadi warga yang mencintai kedamaian.

²Lukman Hakim, "Pemerataan Akses Pendidikan Bagi Rakyat Sesuai Dengan Amanat Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional"(Jurnal Edutech Vol, 2 No. 1 Maret 2016), hlm. 56

³Rachmat Agung Nugroho, dkk, "Media Pembelajaran Gambar Dengan Animasi Stopmotion Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI", (Jurnal FITK Unila: 2015), hlm. 2

⁴Henni Endahyani, "Sejarah dan Konsep Pendidikan IPS ", (Jurnal Ittidhad: 2018), hlm. 121

Peserta didik akan menghadapi tantangan berat di masa yang akan datang karena kehidupan masyarakat global selalu mengalami perubahan setiap saat. Mata pelajaran IPS dibuat untuk memajukan pengetahuan, dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat yang dinamis. Hakikat IPS itu sendiri merupakan pengembangan konsep pemikiran yang berdasarkan realita sosial yang ada di sekitar lingkungan peserta didik, sehingga dengan adanya mata pelajaran IPS dapat diharapkan melahirkan warga negara yang baik serta dapat bertanggung jawab bagi bangsa dan negara yang hendaknya dikembangkan berdasarkan realita kondisi sosial budaya yang ada di lingkungan peserta didik.⁵

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 22 Juli 2024 di MIS Al Madinah Ambon tahun ajaran ganjil pada mata pelajaran IPS dianggap sebagai mata pelajaran yang sangat membosankan dikarenakan kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran IPS serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis multimedia sehingga hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran rendah. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru karena masih menggunakan model konvensional dan cenderung menonton. Guru hanya memanfaatkan adanya buku ajar atau lembaran kerja peserta didik.

Berdasarkan masalah di atas, cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan terciptanya suasana belajar yang lebih efektif. Suasana efektif dapat tercipta dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media gambar. Penggunaan media gambar dapat memberikan efek yang sangat baik dalam

⁵Ahmad Susanto, *“Teori Belajar dan Pembelajaran”*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup: 2013), hlm. 138-139

meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan media gambar dalam proses pembelajaran dapat menarik minat peserta didik sehingga lebih fokus dalam memperhatikan penjelasan dari guru.

Mengingat peserta didik sekolah dasar kelas IV (kurang lebih berusia 8/9 tahun) menurut Piaget masih berada dalam taraf berfikir operasional kongkret (antara usia 7-11),⁶ maka dalam pembelajaran IPS sedapat mungkin mengenalkan benda yang nyata yaitu melalui bantuan media yang dapat menimbulkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar. Hal tersebut untuk mengatasi kejenuhan dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar yang akhirnya dapat membantu meningkatkan prestasi/hasil belajar.

Melihat hal ini peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian di MIS Al Madinah terkhususnya kelas IV, dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas IV di MIS Al-Madinah Ambon”.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penelitian membatasi masalah hanya mengacu kepada efektivitas penggunaan media gambar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIS Al Madinah Ambon.

⁶ Zulaikhah, “*Gambar Animasi Sebagai Media Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar*”, (Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Dan Keislaman: 2013), hlm. 131

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, disini peneliti merumuskan suatu permasalahan yaitu bagaimana efektivitas penggunaan media gambar terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS kelas IV di MIS Al Madinah Ambon?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas penggunaan media gambar dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS peserta didik kelas IV di MIS Al Madinah Ambon.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

- a. Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh guru sekolah lain sebagai alat tambahan untuk membuat pembelajaran IPS lebih kreatif dalam menyelesaikan permasalahan disekitar.
- b. Dapat digunakan sebagai pengetahuan untuk kelayakan pengajaran IPS yang akan datang bagi pihak-pihak yang terkait.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik
Dapat mendorong dan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS.

b. Bagi guru

- 1) Melakukan perbaikan dan peningkatan proses pembelajaran sehingga menciptakan suasana yang aktif dan menyenangkan.
- 2) Mendorong guru untuk menyediakan media pembelajaran yang lebih bervariasi, sehingga pembelajaran dapat lebih aktif dan kondusif.

c. Bagi sekolah

Dengan penelitian ini dapat diharapkan memberikan fungsi yang baik bagi sekolah untuk memperbaiki dan mengembangkan proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan.

F. Definisi Operasional Variabel

Agar tidak terjadi penafsiran pada judul ini, maka penulis perlu menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Media gambar adalah sebuah media yang dipakai sebagai penunjang dalam meningkatkan kreativitas peserta didik. Media gambar dapat memberikan efek yang sangat baik dalam peningkatan keterampilan peserta didik.
2. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan ilmu sosial yang disederhanakan dan disesuaikan oleh program pendidikan atau kelompok belajar yang sederajat. Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu sosial yang mempelajari konsep dan teori sosial secara terintegrasi untuk memahami, mempelajari, memecahkan persoalan yang terjadi di masyarakat, dengan tujuan mendidik agar menjadi warga negara yang baik.
3. Karakteristik pembelajaran IPS yaitu pemahaman dan tanggapan tentang sesuatu yang rasional yang berada di lingkungan sosial dalam rangka

mempelajari persoalan kehidupan sosial dalam memahami pengalaman masalah hidup sehari yang berupa perbedaan pendapat, kebutuhan ekonomi, budaya, dan lain-lain.

4. Tujuan utama ilmu pengetahuan sosial adalah mengembangkan kemampuan peserta didik agar peka terhadap masalah sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan timpangan yang terjadi, dan terampil dalam menyelesaikan setiap permasalahan yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik yang menimpa dirinya sendiri maupun masyarakat. Manfaat pembelajaran IPS menjadikan peserta didik menjadi masyarakat yang baik budi, religius, budi pekerti, berakhlak mulia, mempunyai moral, dalam upaya melaksanakan nilai-nilai positif untuk masyarakat serta menjadi warga negara yang percaya diri, demokratis dan bertanggung jawab.
5. Hasil belajar meliputi prestasi, usaha keras dan ketekunan. Dampak ini dapat ditimbulkan oleh proses interaksi dengan lingkungan dalam jangka waktu tertentu.