

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Proses pembelajaran memerlukan penyesuaian dan penyempurnaan bila hasil pembelajaran ingin meningkat dan berkualitas. Di era globalisasi, alat-alat teknologi masuk di dunia persekolahan dan di dalam ruang lingkup kelas sebagai alat bantu (media) dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, maka guru harus memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai alat bahan sarana pengajaran.

Dalam proses pembelajaran harus terjadi suatu kegiatan yang efektif dan efisien agar mencapai suatu tujuan. Kegiatan belajar mengajar tersebut dikondisikan dengan rancangan yang tepat sehingga siswa termotivasi, sehingga bahan ajar yang disampaikan oleh guru dapat diterima, ditanggapi, dikuasai dan dikembangkan oleh siswa.

Kurikulum yang dipergunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran memerlukan penyesuaian dan penyempurnaan pula, seperti Kurikulum 2006 yang dikenal dengan KTSP. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), merupakan suatu model pengelolaan kurikulum yang dirancang mengikuti potensi dan karakteristik daerah, kondisi sosial budaya masyarakat setempat, dan peserta didik. Kurikulum ini lahir sejalan dengan kebijakan makro pemerintah, yakni otonomi daerah sehingga pusat-pusat kekuasaan dilimpahkan kewenangannya kepada daerah

kota dan kabupaten, termasuk kebijakan pendidikan (Mulyasa, 2009: 1).

Kurikulum ini menekankan pada *Life Skill* (keterampilan hidup). Hampir sama dengan Kurikulum KBK. Setiap bahan ajar yang diberikan kepada siswa tidak hanya harus bisa dihafal, tapi harus mampu mengubah sikap dan mampu mempraktekannya untuk bekal hidup.

Kenyataan yang terdapat di lapangan, banyak guru yang dalam proses pembelajaran pada umumnya menggunakan pola-pola pembelajaran lama yang didominasi oleh metode ceramah. Banyak faktor yang menjadi kendala sehingga menyebabkan guru-guru sering menggunakan metode ceramah, dengan pertimbangan praktis, mudah, murah, cepat faktor waktu dan program serta kurangnya pengetahuan guru untuk menggunakan metode lain. Dengan banyaknya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran IPS, maka berarti Penggunaan media pembelajaran termasuk media GloTa (Globe dan Peta) menjadi kurang bahkan terlupakan.

Dalam proses belajar mengajar yang terjadi di sekolah-sekolah pada saat ini, siswa dituntut untuk bersikap patuh, perhatian diarahkan ke depan sambil mendengarkan penjelasan guru saat menyampaikan bahan ajar. Aktifitas yang terjadi hanya sepihak yaitu hanya guru, di mana guru menggerakkan anggota seluruh anggota badan, tangan bergerak ke sana kemari. Bahan pelajaran semua disampaikan dengan cepat tanpa menghiraukan faktor psikologi siswa, sementara siswa diam di tempat masing-masing dengan mata asyik memandang, aktifitas guru di depan kelas, kemudian mencatat dan di tuntutan harus hafal.

Dalam pembelajaran seperti ini aktifitas siswa sangat kurang bahkan mungkin tidak ada, sebagai akibatnya gairah belajar berkurang, dan hasil pelajaran tidak sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Hasil belajar yang bermutu bukan hanya dituntut agar siswa mendapatkan hasil yang baik, tetapi disertai dengan adanya sikap yang positif dan mampu melakukan sesuatu dari bahan ajar (materi) tersebut.

Dalam rangka merangsang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran sangat dibutuhkan adanya alat (media) yang sesuai dengan bahan yang diajarkan, karena proses pembelajaran pada kurikulum yang akan datang dituntut siswa harus aktif, sementara guru hanya sebagai fasilitator.

Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pasal 3 menyebutkan:

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab”.

Banyak potensi yang ada pada diri siswa yang dapat dikembangkan guna mencapai tujuan pendidikan di atas. Menurut Kuswana (2012: 5), dalam terori Bloom secara garis besar tujuan pembelajaran dikelompokkan menjadi tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor.

Untuk mencapai tujuan secara operasional di kelas ditumbuhkan suasana belajar yang kondusif, yang dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa, serta sikap dan perilaku yang inovatif dan kreatif, sehingga tercipta manusia yang memiliki kemampuan ketiga aspek tersebut, yang akhirnya

dapat membangun dirinya sendiri dan berpartisipasi serta bertanggung jawab atas pembangunan masyarakat dan bangsanya. Oleh karena itu kemampuan melaksanakan proses pembelajaran merupakan salah satu syarat bagi seorang guru dalam mengupayakan hasil pembelajaran yang diharapkan.

Agar terjadi proses pembelajaran yang optimal maka seorang guru harus menguasai berbagai keterampilan membelajarkan siswa. Menurut Mulyasa (2013: 10), Banyak keterampilan dasar membelajarkan yang harus dikuasai guru seperti: keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan bertanya, keterampilan penguatan, keterampilan mengelola kelas, keterampilan menjelaskan dan keterampilan variasi.

Keterampilan variasi dalam proses pembelajaran dibedakan atas; variasi dalam gaya mengajar, variasi dalam interaksi antara guru dan siswa, dan variasi dalam menggunakan alat (media) pengajaran.

Mengenai media pembelajaran ini, seorang guru harus terampil menggunakannya. Untuk itu dalam melaksanakan proses pembelajaran seorang guru menghubungkan antara kegiatan pembelajaran dengan media yang digunakan. Dari hasil pengamatan di dapat hasil ujian akhir sekolah nilai IPS kurang memuaskan jika dibandingkan dengan mata pelajaran Matematika maupun IPA. Sedangkan yang menjadi standar sekolah untuk mata pelajaran IPS, nilai rata-rata minimal 7,00.

Dalam penelitian ini penulis lampirkan data yang diperoleh dari hasil rata-rata ujian akhir pada kelas VI SDN Karangduak I Kecamatan Kota Sumenep, Kabupaten Sumenep.

**Tabel 1.1 Data Perolehan Nilai Rata-rata Ujian Harian Kelas VI  
SDN Karangduak I**

No	Mata pelajaran	Tahun			Ket
		2015/2016	2016/2017	2017/2018	
1	IPS	65	68	67	

(Pak Adi, tgl 05 Oktober 2017)

Dalam meningkatkan hasil belajar dari siswa, penulis mempunyai saran yang dapat digunakan oleh guru untuk bisa mengoptimalkan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yaitu GloTa (Globe dan peTa). Macam-macam peta yang dapat digunakan seperti, peta tentang tiap-tiap bagian dunia, peta ekonomi, penduduk, walau GloTa hanya sebagai pengganti benda aslinya. GloTa dipakai dalam pembelajaran mengandung maksud bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran IPS, GloTa (Globe dan peTa) merupakan media penting, karena dengan menggunakan media GloTa dapat tercapai pemahaman tentang berbagai informasi Ilmu Pengetahuan Sosial.

Atas dasar uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul tentang “Penggunaan Media GloTa Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pokok Benua di Dunia Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Kelas VI Semester I SDN Karangduak I Kabupaten Sumenep Tahun 2017-2018”.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penerapan pembelajaran yang menggunakan media GloTa pada mata pelajaran IPS materi pokok Benua di Dunia dalam meningkatkan hasil belajar kelas VI Semester I SDN Karangduak I Kabupaten Sumenep Tahun 2017-2018?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa kelas VI SDN Karangduak I ?

### C. Manfaat

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menjadi bahan masukan:

a. Manfaat dan masukan bagi guru :

- 1) Dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran IPS yang diterapkan oleh guru.
- 2) Dapat menerapkan penggunaan media GloTa dalam proses pembelajaran IPS di SD.
- 3) Dapat merumuskan rancangan pembelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran GloTa.

b. Manfaat Penelitian bagi Siswa :

- 1) Dapat meningkatkan motivasi dan inovasi belajar siswa, dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.
- 2) Dapat meningkatkan kreatifitas belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD.
- 3) Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran IPS di kelas VI SDN Karangduak I.
- 4) Dapat meningkatkan hasil pembelajaran IPS.

### D. Definisi Operasional

1. Pembelajaran adalah merupakan proses dan upaya dengan menggunakan pendekatan belajar kontekstual untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan karakter warga Indonesia (sanjaya, 2013: 6)

2. Hasil belajar merupakan segala perilaku yang dimiliki siswa dari proses belajar yang ditempuhnya meliputi semua kegiatan yang ditempuhnya berlangsung di sekolah maupun luar sekolah yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor yang disengaja maupun tidak disengaja (Istiyah, 2010:16).
3. Ilmu Pengetahuan Sosial adalah salah satu masa pelajaran yang di Sekolah Dasar yang terdiri dari bahan kajian pokok pengetahuan sosial, geografi, ekonomi, tata negara, sedangkan bahan kajian sejarah meliputi perkembangan masyarakat Indonesia sejak masa lampau hingga masa kini.
4. Materi benua di duni dalam IPS di SD merupakan materi yang membahas tentang seluruh benua yang ada di dunia yang mencakup, sejarah dari terbentuknya benua, ciri-ciri khas dari negara, kondisi geigrafis, dan letak astronomis dari seluruh Benua.
5. Media GloTa adalah alat. Maksudnya adalah alat media grafis yang berbentuk peta atau globe untuk mempermudah pemahaman dalam proses pembelajaran.
6. Penggunaan adalah proses, perbuatan, cara mempergunakan sesuatu (KBBI, 2012: 286). Maksudnya adalah cara mempergunakan media GloTa dalam pembelajaran IPS.