

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini dilakukan dengan pengamatan awal di lembaga sekolah menengah pertama. Peneliti menemukan permasalahan dimana dalam pembelajaran guru masih belum optimal menggunakan media dalam proses pembelajaran. Peserta didik di kelas VIII rata-rata mempunyai daya ingat yang rendah dalam pembelajaran IPS. Rendahnya daya ingat siswa terlihat saat proses kegiatan pembelajaran berlangsung. Siswa terlihat masih belum mampu mengembangkan imajinasi dalam bentuk ide atau pendapatnya mengenai materi IPS yang disampaikan. Salah satu penyebab rendahnya daya ingat siswa adalah karena dalam kegiatan pembelajaran guru belum mengeksplorasi media pembelajaran yang bersifat inovatif, kreatif yang dapat menstimulus daya ingat siswa. Pada konsep materi IPS yang berkaitan dengan konsep abstrak dan bahasan yang cukup banyak, guru hanya menggunakan media peta dan globe saja, dan tidak jarang pada saat kegiatan pembelajaran guru masih menjadi *teacher center*. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya daya ingat siswa juga karena masih kurangnya interaksi guru dengan siswa yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat mencapai target atau tujuan yang ditetapkan dalam pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran IPS yang demikian terkesan monoton dan dapat mengakibatkan siswa menjadi pasif sehingga siswa merasa bosan, jenuh dan cenderung sulit memahami apa yang sedang mereka pelajari mengenai contoh dan konsep materi IPS yang disampaikan, yang menyebabkan daya ingat siswa rendah. Materi IPS di dalamnya banyak membahas mengenai konsep-konsep materi yang bersifat teoritis dan abstrak sehingga membutuhkan kreatifitas dari guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara terarah dan dapat dipahami dan diingat oleh siswa. Konsep-konsep dalam pembelajaran IPS tersebut seperti geografi, arah mata angin, lingkungan, akulturasi, peranan ekonomi yang dalam penyampaian materinya membutuhkan pemahaman konsep yang

lebih nyata dan mendalam. Untuk itu perlu penggunaan media pembelajaran yang nyata dan tepat guna dalam membantu siswa mengingat dan memahami kembali materi IPS yang telah disampaikan.

Upaya penggunaan media yang kreatif dan inovatif dalam pembelajaran diharapkan dapat mengembangkan aspek kognitif seseorang. Dalam proses pembelajaran siswa dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensi yang ada pada dirinya karena pada dasarnya setiap siswa memiliki potensi, karakter dan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda. Namun kecerdasan yang dimiliki masing-masing siswa seringkali tidak terasah dengan baik oleh orang tua dan pendidik di sekolah, sehingga kecerdasan tersebut kurang berkembang. Salah satu jenis kecerdasan yang cenderung dilupakan guru dalam proses pembelajaran yaitu kecerdasan visual spasial. Hal ini sesuai dengan pendapat Deddy Wahyudi (2011: 39-40), saat ini pembelajaran IPS lebih menitikberatkan pada kecerdasan matematis logis, sedangkan kecerdasan lainnya diabaikan. Oleh karena itu, kecerdasan yang dimiliki siswa harus terus diasah dan dalam hal ini pendidik dan orang tua memegang peranan penting dalam meningkatkan kecerdasan yang dimiliki oleh siswa.

Kecerdasan visual spasial siswa dapat dikembangkan melalui mata pelajaran IPS, karena kecerdasan visual spasial merupakan kecerdasan yang berkaitan dengan daya bayang ruang siswa, dengan cara menampilkan gambaran yang jelas seperti grafik, peta dan visualisasi lainnya yang berkaitan dengan imajinasi siswa. Siswa dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi mampu memperlihatkan kemampuannya untuk menciptakan imajinasi kedalam bentuk pemikirannya. Sehingga kecerdasan visual spasial dapat membantu siswa dalam memecahkan suatu masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Jurmita (2020: 20), bahwa kecerdasan visual spasial sangat penting bagi siswa karena siswa yang mempunyai kecerdasan visual spasial tinggi, siswa mampu menggunakan imajinasi dan kreativitasnya dalam meningkatkan daya ingat siswa untuk menghasilkan ide atau gagasannya dalam memecahkan suatu masalah.

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti, maka salah satu cara untuk meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa dalam pembelajaran IPS adalah dengan menerapkan media visual yang inovatif dan kreatif yaitu dengan menggunakan media *magic card*. Penggunaan media tersebut diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami, menghayati, dan mengingat materi dalam jangka waktu yang relative lama. Media *magic card* atau bisa disebut sebagai kartu ajaib ini dikemas dengan penuh warna yang menarik dan bervariasi agar dapat menarik perhatian siswa dalam memahami materi IPS yang disampaikan karena media disajikan dengan lebih banyak warna dan gambar yang dapat membantu siswa dalam melatih daya ingat, kreativitas, dan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan bagi siswa. Hal ini akan mempermudah pikiran siswa untuk membayangkan secara garis besar apa yang bakal ia terima dari guru. Pendapat tersebut sejalan dengan Febby Achmad (2015: 3), menggunakan media pembelajaran yang menarik tidak hanya membantu memotivasi siswa untuk belajar, tetapi menggunakan media yang menarik juga dapat menstimulus kecerdasan visual spasial siswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat dipahami bahwa permasalahan di tempat penelitian yaitu rendahnya kecerdasan visual spasial siswa dalam pembelajaran IPS. Hal tersebut disebabkan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran. Maka peneliti ingin melakukan suatu penelitian dengan menggunakan media pembelajaran *magic card* di kelas VIII C dan media gambar di kelas VII B dengan memuat konsep atau materi yang dapat memberikan peluang bagi siswa untuk memahami materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dan pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN. Dengan demikian, pentingnya melaksanakan penelitian ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran *magic card* yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS dalam meningkatkan kecerdasan visual spasial siswa sehingga siswa dapat

memperoleh pengetahuan, menguasai konsep yang esensial dari materi ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya kecerdasan visual yang dimiliki siswa, dikarenakan dalam proses pembelajaran guru belum mengeksplorasi media pembelajaran kreatif dan inovatif berbasis visual yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan daya ingat, dan menstimulus kecerdasan visual spasial sehingga siswa cenderung sulit mengingat dan memahami kembali apa yang sedang mereka pelajari mengenai materi IPS yang disampaikan.
2. Guru hanya sebatas berceramah serta kurangnya interaksi sosial antar guru dengan siswa dalam menyampaikan materi IPS yang menyebabkan siswa pasif sehingga siswa belum mampu mengembangkan ide atau pendapatnya mengenai materi IPS yang disampaikan.
3. Kurangnya kreativitas pada guru mata pelajaran IPS dalam menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang kecerdasan visual spasial siswa dalam memahami materi IPS.

C. Pembatasan Masalah

1. Kecerdasan visual spasial siswa dalam penelitian ini berkaitan dengan aspek berpikir dan aspek kegemaran siswa dalam pembelajaran IPS.
2. *Magic card* dalam penelitian ini dibuat dalam bentuk kartu dan didalamnya dikemas dengan penuh warna yang menarik dan bervariasi agar dapat menarik perhatian siswa dan siswa dapat mengingat kembali materi IPS yang disampaikan dalam media *magic card* tersebut. Sedangkan media gambar merupakan media yang sangat umum digunakan guru dalam pembelajaran di sekolah.
3. Media gambar yang digunakan dalam penelitian ini berupa gambar berbentuk *print-out* terkait tentang materi IPS mengenai keunggulan dan keterbatasan antarruang dan pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN.

4. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII C dan VIII B semester genap tahun akademik 2021/2022 dengan materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dan pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi, sosial, budaya di Indonesia dan ASEAN.

D. Rumusan Masalah

Bersumber pada latar belakang yang dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar kecerdasan visual spasial siswa dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media *magic card* di kelas VIII C?
2. Seberapa besar kecerdasan visual spasial siswa dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media gambar di kelas VIII B?
3. Apakah terdapat perbedaan kecerdasan visual spasial siswa antara yang menggunakan media *magic card* dengan yang menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas VIII C dan VIII B?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian ini yakni:

1. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial siswa dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media *magic card* di kelas VIII C.
2. Untuk mengetahui kecerdasan visual spasial siswa dalam pembelajaran IPS setelah menggunakan media gambar di kelas VIII B.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kecerdasan visual spasial siswa antara yang menggunakan media *magic card* dengan yang menggunakan media gambar pada pembelajaran IPS di kelas VIII C dan VIII B.

F. Manfaat Penelitian

1. Peneliti

- a. Melalui penerapan media *magic card* dan media gambar, dapat menambah wawasan mengenai keefektifan media visual yang inovatif dan kreatif untuk diterapkan kepada siswa.
- b. Penelitian ini dilakukan sebagai tugas akhir dan dapat dijadikan referensi untuk menulis penelitian selanjutnya, serta menambah kajian tentang hasil penelitian dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif khususnya dalam pelajaran IPS.

2. Siswa

Mengetahui pentingnya media pembelajaran menggunakan *magic card* dan media gambar dalam proses pembelajaran IPS untuk menambah kecerdasan visual spasial dalam mengingat dan memahami materi IPS.

3. Guru

Memberikan wawasan dan keterampilan bagi guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan yang mampu menstimulus kecerdasan visual siswa.

4. Sekolah

Media visual dapat dijadikan alat evaluasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran IPS dalam rangka memperbaiki proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan tenaga pendidik khususnya di tingkat Tsanawiyah sehingga tujuan penyelenggaraan pendidikan di sekolah dapat tercapai dengan optimal.