

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Upaya peningkatan yang berkualitas sumber daya manusia di dalam sektor pendidikan merupakan suatu hal yang penting dan perlu mendapat tempat yang khusus dari pemerintah, pendidikan yang baik akan menciptakan generasi muda yang berkualitas sehingga mampu memperbaiki pembangunan. Pendidikan adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pembelajaran, pelatihan dan pengujian sehingga mampu menyelesaikan suatu masalah.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat mampu menjadikan suatu upaya untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang kondusif dalam proses belajar mengajar. Selain itu pendidik dituntut agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, sehingga proses belajar mengajar pun dapat berjalan dengan baik, untuk itu pendidik harus mempunyai alat- alat yang dapat disediakan oleh sekolah.

Pada masa pandemi saat ini sekolah melaksanakan pembelajaran secara online untuk memutuskan rantai penyebaran virus COVID-19. Untuk itu pembelajaran berlangsung menggunakan sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) salah satunya menggunakan aplikasi *google class room* sebagai wadah dalam proses pembelajaran.

Pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang akan memberikan dampak yang semakin terbuka dan tersebarnya informasi dan pengetahuan, . Pengaruhnya pun dapat meluas dalam berbagai kehidupan, termasuk bidang

pendidikan. Pendidikan merupakan komunikasi terorganisasi dan berkehidupan yang dirancang untuk menumbuhkan kegiatan belajar pada diri siswa. Siswa mampu mengembangkan kemampuannya untuk menemukan, mengelola, dan mengevaluasi informasi dan pengetahuan untuk memecahkan masalah-masalah pada dunia yang nyata dan ikut serta secara aktif dalam kegiatan bermasyarakat di lingkungannya.

Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa, dan mendorong siswa untuk mengetahui hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya di dalam kehidupan sehari-hari sebagai anggota keluarga dan masyarakat. Melalui implementasi tujuh komponen pembelajaran kontekstual (*contextual teaching and learning*) siswa akan lebih memaknai dan memahami materi pembelajaran, sehingga apa yang diperoleh di sekolah dapat diimplementasikan di dalam lingkungan sekitarnya. Dan dapat mengembangkan konsep-konsep visual seperti proyektor dan video, agar memudahkan siswa mengerti dan mampu menjelaskan apa saja yang dimaksud dalam proses pembelajaran tersebut.

Dalam menerapkan dan mengimplementasikan komponen-komponen pembelajaran yang kontekstual harus mempertimbangkan materi pembelajaran, sarana pembelajaran yang mendukung dan kompetensi apa yang harus dimiliki oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran. Misalnya penggunaan komponen pemodelan atau modeling pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang dimana siswa dituntut untuk menjelaskan contoh Peta.

Secara umum pengertian alat peraga adalah benda atau alat-alat yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tersedianya alat peraga pendidikan disekolah harus dengan perawatan dan pemeliharaan, agar alat peraga pendidikan tersebut dapat dipergunakan sebaik baiknya sesuai dengan kebutuhannya, dengan adanya alat peraga pendidikan yang lengkap disekolah, namun kurangnya perawatan dan pemeliharaan yang kurang baik menjadi penghambat proses belajar mengajar.

Penggunaan alat peraga sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang akan di gunakan adalah peta, globe dan audio visual sebagai contoh nyata pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam proses belajar semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil teknologi dalam proses belajar, kecenderungan teknologi pada era globalisasi pada saat ini telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Model pembelajaran yang konvensional yang banyak mewarnai pembelajaran di Indonesia, dirasakan masih memiliki berbagai kekurangan baik dalam proses pembelajaran maupun dengan hasil belajarnya.

Prestasi belajar siswa sangat berpengaruh pada kefokusannya yang sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran, karena niat saja untuk menjalani pembelajaran di dalam kelas tidak akan seimbang jika tidak diimbangi dengan fokus belajar. Hal ini sering kali kita jumpai di dalam kelas jika guru sedang menerangkan materi yang diajarkan, sementara siswa tidak fokus dalam menyimak materi yang

diajarkan, hal itu sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Seiring dengan perubahan kurikulum pembelajaran, maka keberhasilan kegiatan belajar mengajar disekolah tidak hanya ditentukan oleh faktor pengajar/ guru, melainkan peran orang tua di rumah sangat mempengaruhi terciptanya semangat belajar yang baik di dalam kelas. Dukungan atau dorongan dari orang tua merupakan hal yang utama yang diperlukan oleh siswa untuk melaksanakan proses pembelajaran di sekolah.

Peran orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap proses belajar anak dan prestasi belajar yang akan dicapai. Hasil penelitian Baker dan Stevenson menunjukkan bahwa, peran atau partisipasi orang tua memberikan pengaruh baik terhadap penilaian guru kepada siswa. Orang tua mempunyai peran serta untuk ikut menentukan inisiatif, aktivitas terstruktur di rumah untuk melengkapi program-program pendidikan di sekolah sebagaimana yang terjadi di Indonesia. Selain itu, juga dinyatakan bahwa jaringan komunikasi yang dibangun oleh orang tua mengingat di masa pandemi ini siswa yang belajar dari rumah tentunya di butuhkan juga pengawasan orangtua. Orang tua lah yang memegang peran penting dalam pembelajaran online.

Oleh karena itu, maka diperlukan suatu strategi atau rancangan-rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan pengetahuan dan motivasi dalam proses pembelajaran yang aktif dan dapat dimengerti oleh seluruh siswa-siswa yaitu melalui model pembelajaran yang menggunakan alat peraga sebagai contoh langsung atau contoh nyata yang digunakan oleh guru untuk membantu siswa-siswi memahami dan mengerti isi dari materi dalam pembelajaran dan didorong dengan peran orang tua

yang aktif memberi motivasi dan dukungan yang positif sehingga dapat memberi dampak yang positif dalam prestasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran IPS.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka kesimpulan dari masalah yang timbul dalam pembelajaran dapat diidentifikasi sebagai berikut.

- 1.2.1 Kurangnya kelengkapan dan ketersediaan alat peraga pendidikan yang menimbulkan kesulitan pada siswa dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran yang ada hanya menggunakan metode ceramah tanpa adanya alat peraga yang mendukung untuk siswa.
- 1.2.2 Siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru karena keberadaan alat peraga yang kurang mendukung memberi pengertian kepada anak didik dari yang abstrak sampai kepada bentuk yang kongkret.
- 1.2.3 Kurangnya dukungan moral dari orang tua, sehingga menyebabkan anak didik kurang fokus dalam menerima materi di dalam kelas.
- 1.2.4 Menciptakan peran orang tua sebagai salah satu media pembantu untuk menunjang prestasi siswa, guna mencapai prestasi belajar yang optimal.
- 1.2.5 Sebagian besar siswa membaca semata-mata karena tuntutan atau disuruh oleh guru yang bersangkutan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dan ruang lingkup masalah seperti pada identifikasi masalah yang cukup luas, maka peneliti dibatasi agar jelas ruang lingkup dan batasannya. Maka penulis dipenelitian ini akan membahas hal sebagai berikut.

- 1.3.1 Prestasi belajar siswa di pengaruhi karena adanya alat peraga yang memadai untuk membantu siswa dalam proses belajar selama pembelajaran di dalam kelas sedang berlangsung.
- 1.3.2 Prestasi belajar siswa di pengaruhi karena adanya peran orang tua yang fungsinya sebagai pendorong dan pemberi motifasi secara moral kepada peserta didik dalam pembelajaran di kelas.
- 1.3.3 Prestasi belajar siswa di pengaruhi karena adanya alat peraga dan peran orang tua yang dapat membantu siswa dalam belajar di kelas selama proses pembelajaran sedang berlangsung.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah sebagaimana yang telah di uraikan di atas, maka Adapun rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Apakah pengaruh Alat Peraga signifikan terhadap Prestasi Belajar siswa mata pelajaran IPS semester 1 SMP Ganesha Denpasar?
- 1.4.2 Apakah pengaruh Peran Orang tua signifikan terhadap Prestasi Belajar siswa mata pelajaran IPS semester 1 SMP Ganesha Denpasar?

1.4.3 Apakah pengaruh Alat Peraga dan Peran Orang tua simultan terhadap Prestasi Belajar siswa mata pelajaran IPS semester 1 SMP Ganesha Denpasar?

1.5 Tujuan Penelitian

Setiap kegiatan tentunya mempunyai tujuan atau sasaran yang hendak dicapai. Demikian pula dengan penelitian ini, rumusan tujuan penelitian akan memberikan sebuah pedoman yang jelas dalam melaksanakan penelitian guna memperoleh hasil yang tepat sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Terkait dengan hal tersebut, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh alat peraga terhadap prestasi belajar siswa kelas VII semester I SMP Ganesha Denpasar.
- 2) Untuk mendeskripsikan ada tidaknya pengaruh peran orang tua terhadap prestasi belajar siswa kelas VII semester I SMP Ganesha Denpasar.
- 3) Untuk menganalisis pengaruh alat peraga dan peran orang tua terhadap prestasi belajar siswa kelas VII Semester I SMP Ganesha Denpasar.

1.6 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian pastilah mempunyai suatu manfaat atau kegunaan. Adapun manfaat atau kegunaan dari penelitian ini adalah:

1.6.1 Manfaat Teoristis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan kajian ilmu pengetahuan khususnya yang berkaitan dengan proses pembelajaran IPS yang dapat memperkaya wawasan sehingga dapat dikembangkan secara umum dalam lingkungan sekitar, pada hal ini ditekankan pada penggunaan alat peraga yang ada di dalam kelas dan peran

orang tua guna untuk mendukung proses pembelajaran yang akhif sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPS.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai wahana untuk mengkaji secara ilmiah gejala – gejala proses pendidikan dan mengetahui kondisi sebenarnya tentang alat peraga dan peran orang tua yang akan berpengaruh kepada prestasi belajar siswa di sekolah. Selain itu, diharapkan agar peneliti dapat meningkatkan profesionalisme di bidang pengajaran. Adapun temuan penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi calon peneliti yang tertarik melakukan penelitian dibidang pendidikan dan menjadi referensi khususnya bagi peneliti selanjutnya yang akan mengkaji masalah yang relevan dengan masalah yang ada dalam penelitian ini.

2) Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan pihak sekolah memperoleh masukan, gambaran, serta informasi yang kongkrit tentang pengaruh alat peraga dan media internet dalam meningkatkan prestasi belajar siswa yang nantinya juga dapat dijadikan sebagai salah satu indikator yang menunjang peningkatan kualitas lulusan dan lembaga terkait , khususnya di SMP Ganesha Denpasar. Selain itu, juga diharapkan sekolah dapat menyediakan alat peraga berupa fasilitas – fasilitas yang membantu dalam proses belajar mengajar di sekolah

serta melibatkan media internet sebagai alat bantu dan referensi lain selain buku untuk membantu proses pembelajaran yang efektif dan kondusif bagi siswa.

3) Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai salah satu sumber informasi dan bahan bacaan pada perpustakaan . Hasil dari pada penelitian ini juga dapat dijadikan pembimbing oleh mahasiswa yang ingin mengadakan penelitian tentang alat peraga dan peran orang tua dalam meningkatkan prestasi belajar siswa secara lebih luas dan mendalam.

