

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang wajib ditempuh oleh seseorang. Setiap orang membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan potensi dan menerima pengetahuan. Sesuai dengan Undang-Undang Dasar 1945 tentang pendidikan dan kebudayaan pasal 31 ayat (1) setiap warga negara berhak mendapatkan pendidikan (2) setiap warga negara wajib mengikuti pendidikan Dasar dan Pemerintah membiayainya. Buktinya pemerintah sudah memberikan program BOS (Bantuan Operasional Sekolah) yaitu berupa bantuan dana dari pemerintah untuk biaya pelaksanaan pembelajaran di sekolah, program bantuan ini bertujuan supaya warga negara Indonesia khususnya anak-anak generasi penerus bangsa dapat menikmati pendidikan.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) dalam Sagala (2011:2), “Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan merupakan usaha yang sadar dan terencana yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui proses belajar dan pembelajaran.

Pembelajaran dan belajar sangat erat kaitanya dengan pendidikan. Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk menciptakan suasana dan lingkungan belajar, agar seseorang dapat belajar. Sedangkan belajar adalah proses yang dilakukan oleh seseorang untuk

memperoleh pengetahuan dan mengembangkan potensi yang dimiliki yang terdiri dari aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas merupakan proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik, dengan tujuan mentransfer pengetahuan dan mengembangkan potensi peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat para ahli dalam bidang pendidikan, “Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh pihak peserta didik” (Sagala, 2011:61).

Guru membuat perencanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas. Sehingga proses pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif, menarik, dan menyenangkan siswa, pendidik harus pintar-pintar memilih dan memilih model pembelajaran, metode dan media pembelajaran yang akan digunakan.

Keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari peran guru/pendidik yang menciptakan suasana pembelajaran yang menarik perhatian siswa dan menjadikan siswa sebagai subjek, sehingga siswa akan lebih aktif pada saat pelaksanaan pembelajaran. Pendidik harus memahami karakteristik peserta didik yang ada di kelas, sehingga pendidik lebih mudah mengendalikan peserta didik/ siswa pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di kelas.

Peneliti melaksanakan penelitian di SDN Bancaran 3 – Bangkalan. Letak SDN tersebut berada di pinggiran kota Bangkalan dan termasuk SD pilihan di daerah Kabupaten Bangkalan. Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti pada tanggal 5 Januari pada saat proses pembelajaran guru tidak

menggunakan media pembelajaran. Di SDN Bancaran 3 terdapat LCD dan Proyektor akan tetapi media tersebut tidak difungsikan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil observasi tersebut peneliti memilih SDN Bancaran 3 Bangkalan, dengan tujuan untuk menerapkan penggunaan media pembelajaran pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar). Langkah selanjutnya peneliti melaksanakan wawancara dengan guru untuk memperoleh data.

Berdasarkan hasil wawancara tidak terstruktur dengan narasumber Guru kelas III A pada tanggal 5 Januari 2015 di SDN Bancaran 3 Bangkalan, bahwa dalam pelaksanaan proses pembelajaran tidak pernah menggunakan media pembelajaran, hanya menggunakan sumber belajar dari buku paket dan LKS (Lembar Kerja Siswa). Sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran kurang maksimal. Alasan tidak menggunakan media pembelajaran karena adanya beberapa faktor diantaranya yaitu: (1) faktor biaya dalam pembuatan media pembelajaran (2) faktor waktu, sebab guru tidak hanya mengajar akan tetapi tidak lupa dengan kodratnya untuk mengurus keluarga (3) kurangnya pemahaman pentingnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran. Sehingga pada saat ulangan harian mata pelajaran IPA kelas III masih banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu metode pembelajaran untuk menstransfer informasi dari pengirim ke penerima. Media pembelajaran merupakan sarana/sumber belajar yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Jadi pada saat pelaksanaan pembelajaran di kelas guru/pendidik bukanlah satu-satunya sumber belajar, sebab banyak sumber belajar yang lainnya untuk menunjang kelancaran dalam KBM (Kegiatan Belajar

Mengajar) di kelas. Jenis media pembelajaran ada media pembelajaran audio visual, visual dan audio. Dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sumber belajar pelaksanaan pembelajaran akan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Proses pembelajaran di kelas tidak terlepas dari berbagai bidang mata pelajaran dengan disiplin ilmu tertentu. Bidang mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa jenjang Sekolah Dasar (SD) mempunyai karakteristik tersendiri. Dalam kurikulum KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) setiap bidang mata pelajaran masih terpisah yaitu ada mata pelajaran IPA, IPS, Matematika, Bahasa Indonesia, Pendidikan Kewarganegaraan, Agama, Bahasa Daerah. Matapelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa tingkat Dasar (SD/MI). Pembelajaran IPA yaitu mempelajari semua gejala alam yang ada di permukaan bumi beserta isinya.

Pelaksanaan pembelajaran IPA SD rata-rata materinya banyak melakukan praktek secara langsung. Akan tetapi menurut narasumber Guru kelas III di SDN Bancaran 3 pelaksanaan praktik secara langsung untuk matapelajaran IPA sangat minim sekali dilaksanakan, dikarenakan ada beberapa faktor diantaranya (1) kurangnya persiapan guru untuk merancang pembelajaran yang berbasis praktik (2) kesulitan dalam menggunakan alat KIT IPA karena alat-alatnya kurang lengkap (3) kurangnya pemahaman menggunakan media pembelajaran yang berbasis multimedia pembelajaran interaktif.

Untuk mata pelajaran IPA guru tidak hanya menjelaskan materinya saja, akan tetapi juga menggunakan media pembelajaran. Contoh untuk kenampakkan permukaan bumi sebaiknya menggunakan multimedia interaktif. Isi dari

multimedia interaktif berupa gambar-gambar tentang kenampakan alam dan permukaan bumi, jika hanya di jelaskan dengan menggunakan metode ceramah, materi yang diterima oleh siswa tidak maksimal. Untuk mata pelajaran IPA materi Kenampakkan Permukaan Bumi rata-rata nilai ulangan dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75, untuk mata pelajaran IPA.

Seiring dengan perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi di era globalisasi yang semakin pesat sebaiknya dimanfaatkan sebaik mungkin, untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) di kelas. Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis komputer ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berbasis komputer atau disebut dengan multimedia interaktif. Pembelajaran menggunakan Multimedia interaktif ini sangat cocok diterapkan di SDN Bancaran 3 Bangkalan, dengan alasan karena di SD tersebut ada perangkat LCD dan Proyektor sehingga dapat menerapkan pembelajaran menggunakan multimedia interaktif mata pelajaran IPA materi Kenampakkan Permukaan Bumi.

Multimedia menggabungkan beberapa media diantaranya media visual dan media audio. Pembelajaran menggunakan multimedia interaktif, proses pelaksanaan pembelajaran di kelas lebih efektif, hemat waktu, siswa/peserta didik aktif, senang, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Pembelajaran menggunakan Multimedia interaktif yang akan digunakan dalam penelitian di SDN Bancaran 3 berupa CD Interaktif mata pelajaran IPA kelas III materi Kenampakkan Permukaan Bumi.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka diajukan penelitian yang berjudul: “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Adakah Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan?
- 2) Bagaimanakah efektivitas penggunaan multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA siswa kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan?

1.3 Tujuan Kajian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA siswa kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan.
- 2) Untuk mengetahui efektivitas Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA siswa kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan.

1.4 Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dari hasil penelitian secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

- 1) Secara Teoretis

Memberikan sumbangan penelitian bidang kajian Pengaruh penggunaan multimedia interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa

Kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan. Membantu guru untuk mengetahui tingkat efektivitas Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan.

- 2) Secara Praktis, Memberikan pengetahuan dan informasi kepada guru tentang pentingnya penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar dalam pembelajarn IPA siswa kelas III pada saat KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

1.5 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijabarkan oleh peneliti, dapat diajukan rumusan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan.

H_a : Ada Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Siswa Kelas III SDN Bancaran 3 Bangkalan.