

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses pendidikan berfungsi sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yakni kompetensi yang harus dicapai dalam ikhtiar pendidikan. Bagaimanapun bagus dan idealnya suatu rumusan kompetensi, pada akhirnya sangat tergantung kepada proses pembelajaran yang dilakukan guru. Dalam implementasi standar proses pendidikan, guru merupakan komponen yang sangat penting, sebab keberhasilan pelaksanaan proses pendidikan sangat tergantung pada guru sebagai ujung tombak.

Pembelajaran yang menganut sistem kompetensi, menuntut guru untuk mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*), mampu mendorong motivasi belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam artian peserta didik tidak hanya menguasai pengetahuan yang diajarkan, tetapi pengetahuan tersebut telah menjadi muatan nurani peserta didik yang nantinya dapat dihayati dan peserta didik terapkan secara optimal dalam kehidupan sehari-hari. Agar tercipta situasi belajar yang menyenangkan, guru harus memperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses belajar mengajar.

Kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “*tengah*”, “*perantara*”, atau “*pengantar*”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada

penerima pesan (Arsyad, 2011:3). Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Di lain pihak, *National Education Association* memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya.

Selain itu, kata media juga berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar”, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa supaya terjadi proses belajar. Menurut Musfiqon (2012:32) berpendapat bahwa salah satu fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu pembelajaran, yang ikut mempengaruhi situasi, kondisi dan lingkungan belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media bukan hanya berupa TV, radio, komputer, melainkan juga meliputi manusia sebagai sumber belajar, atau kegiatan seperti diskusi, seminar, simulasi, dan sebagainya.

Secara garis besar, media pembelajaran terbagi atas: media audio, media visual, media audiovisual, orang (*people*), bahan (*materials*), alat (*device*), teknik (*technic*), dan latar (*setting*). Dengan kemajuan teknologi, perpaduan komputer dan kepingan CD dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. CD interaktif disebut media dikarenakan memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi). Disebut interaktif karena media ini dirancang

dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Oleh karena itu CD interaktif merupakan media audiovisual karena media tersebut mempunyai unsur suara dan unsur gambar yang dapat dilihat.

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD. CD Interaktif memiliki beberapa keunggulan antara lain: (1) Penggunaanya bisa berinteraksi dengan program komputer, (2) Menambah pengetahuan, (3) Tampilan audio visual yang menarik. Dari beberapa keunggulan CD Interaktif, dapat diketahui bahwa CD Interaktif dapat membantu mempertajam pesan yang disampaikan dengan kelebihanannya menarik indera dan menarik minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara, dan gerakan, Suyanto (2004).

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Musfiqon, 2012:33). Penggunaan media pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses belajar dan hasil belajar yang optimal. Setiap proses belajar yang dilaksanakan oleh peserta didik akan menghasilkan hasil belajar. Di dalam proses pembelajaran, guru sebagai pengajar sekaligus pendidik memegang peranan dan tanggung

jawab yang besar dalam rangka membantu meningkatkan keberhasilan peserta didik.

Meski melalui proses belajar yang sama, hasil belajar yang dicapai seseorang tidak bisa sama. Sebab proses belajar dipengaruhi berbagai faktor yang bisa menyebabkan pencapaian hasil belajar menjadi beragam karena berbagai faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Hasil belajar dapat dilihat dan diukur. Keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki seseorang sebagai proses belajar, ataupun merupakan penguasaan pengetahuan keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, yang biasanya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan guru.

Hasil belajar dalam penelitian ini ditujukan pada pembelajaran IPA. Pembelajaran IPA berkaitan mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Kecenderungan pembelajaran IPA saat ini adalah peserta didik hanya mempelajari IPA sebagai produk, menghafalkan konsep, teori dan hukum. Pembelajaran lebih bersifat *teacher-centered*, guru hanya menyampaikan materi IPA dengan metode ceramah dan peserta didik menghafal informasi faktual.

Pembelajaran IPA di SD bertujuan agar siswa dapat memahami konsep-konsep IPA, memiliki keterampilan proses, mempunyai minat mempelajari alam sekitar, bersikap ilmiah, mampu menerapkan konsep-konsep IPA, menjelaskan gejala-gejala alam, memecahkan masalah dalam

kehidupan sehari-hari, mencintai alam sekitar, dan akhirnya berujung pada kesadaran akan kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa. Sesuai tujuan di atas, maka pembelajaran IPA di SD menuntut proses belajar mengajar yang tidak terlalu akademis dan verbalistik. Namun pada kenyataannya sering kali tujuan dari pembelajaran IPA diabaikan. Hal tersebut memudahkan peran guru sebagai fasilitator bagi siswa untuk mencapai hasil belajar yang komprehensif.

Dari hasil wawancara peneliti dengan guru Kelas III SDN Socah 4, pembelajaran masih sering menggunakan metode konvensional (ceramah). Guru hanya mengandalkan buku atau LKS, tanpa menggunakan media pembelajaran yang lain untuk mempermudah siswa. Namun terkadang guru menggunakan strategi kontekstual dalam pembelajaran. Dalam metode konvensional ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang masih berpusat pada guru. Siswa hanya diorientasikan pada tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini siswa hanya sebagai penerima informasi tanpa adanya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa susah memahami pembelajaran dan kurangnya minat belajar siswa.

Guru hanya menyampaikan materi dengan ceramah tanpa menggunakan metode ataupun media pembelajaran yang akan mempermudah siswa dalam memahami materi dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Masih banyak siswa yang kurang memahami terhadap apa yang telah dipelajari karena materi pelajaran yang terlalu banyak seperti halnya pelajaran IPA. Dari sekian banyaknya materi yang harus dipelajari dan guru masih menggunakan pembelajaran yang monoton menjadikan

siswa jenuh dalam melakukan proses pembelajaran. Padahal dalam pembelajaran yang efektif, guru hanya sebagai fasilitator dan murid harus aktif menemukan sendiri permasalahan dari materi yang telah dipelajari. Kurangnya sarana pembelajaran dan waktu yang membuat guru Kelas III SDN Socah 4 hanya menggunakan metode ceramah dan strategi kontekstual dalam proses pembelajaran.

Untuk mengatasi permasalahan di SDN Socah 4, guru haruslah selalu berusaha untuk menemukan strategi/metode yang tepat dalam pembelajaran. Adapun strategi/metode yang dapat digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar IPA ialah dengan penggunaan media CD (*Compact Disk*) Interaktif dalam proses belajar mengajar. Bersandar dari fakta-fakta di lapangan, peneliti tertarik untuk mengetahui adanya Pengaruh Media CD Interaktif terhadap Hasil Belajar IPA.

Berdasarkan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Erni Suardani (2013) didapatkan kesimpulan bahwa penelitian ini terdapat perbedaan motivasi dan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar IPA menggunakan media CD interaktif dan konvensional. Sehubungan dengan hal tersebut penulis ingin mengetahui “Pengaruh penggunaan Media CD Interaktif dalam Pembelajaran IPA Materi Energi dan Perubahannya terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SDN Socah 4”.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1.2.1 Adakah pengaruh penggunaan media CD interaktif dalam pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Socah 4?

1.2.2 Bagaimanakah pengaruh penggunaan media CD interaktif dalam pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Socah 4?

### **1.3 Tujuan Kajian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.3.1 Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media CD interaktif dalam pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Socah 4.

1.3.2 Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media CD interaktif dalam pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Socah 4.

### **1.4 Manfaat Kajian**

Penelitian ini dilaksanakan agar memberikan manfaat antara lain:

#### **1.4.1 Teoritis**

Penelitian ini dapat menambah khasanah pengetahuan mengenai penggunaan media CD interaktif pada pembelajaran energi dan perubahannya.

### **1.4.2 Praktis**

1. Bagi siswa dapat menambah keaktifan siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui hasil belajar siswa melalui penggunaan media CD interaktif pada pembelajaran energi dan perubahannya.
3. Bagi Sekolah, dapat memberikan informasi dan masukan yang berarti bagi peningkatan mutu dan peningkatan dalam pencapaian tujuan pendidikan melalui proses belajar mengajar.
4. Bagi peneliti lain, sebagai bahan informasi untuk melakukan penelitian lebih lanjut.

## **1.5 Hipotesis Penelitian**

Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan hipotesis penelitian yaitu:

Ho: Tidak ada pengaruh penggunaan media CD interaktif dalam pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya terhadap hasil belajar siswa Kelas III SDN Socah 4.

Ha: Ada pengaruh penggunaan media CD interaktif dalam pembelajaran IPA materi energi dan perubahannya terhadap hasil belajar siswa kelas III SDN Socah 4.