

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU No.20 Tahun 2003 Pasal 1). Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa, dimana setiap warga negara berhak atas pendidikan itu. Dengan adanya pendidikan maka manusia dapat memperkaya diri dan mencapai taraf kebudayaan yang lebih tinggi, sehingga masing-masing manusia akan mengalami perkembangan di berbagai bidang kehidupan. Pendidikan Sekolah Dasar bukan hanya memberikan bekal kemampuan intelektual, dasar dalam membaca, menulis dan berhitung saja melainkan juga berbagai proses pengembangan kemampuan dasar peserta didik secara optimal dalam segala aspek.

Pendidikan akan berjalan sebagaimana fungsinya jika memiliki kurikulum yang baik. Kurikulum dapat dilaksanakan dengan baik jika ada kerjasama dari berbagai pihak, salah satunya adalah guru. Guru merupakan komponen dalam belajar mengajar yang berinteraksi langsung dengan siswa. Guru mempunyai peranan penting terhadap terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa ke tujuan pengajaran yang telah ditetapkan.

Berbagai usaha pembaharuan kurikulum, perbaikan sistem pengajaran, peningkatan kualitas kemampuan guru, dan lain sebagainya, merupakan suatu upaya ke arah peningkatan mutu pembelajaran. Banyak hal yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan tersebut, salah satunya adalah bagaimana cara menciptakan suasana belajar yang baik, mengetahui kebiasaan dan kesenangan

belajar siswa agar siswa bergairah dan berkembang sepenuhnya selama proses belajar berlangsung. Untuk itu seharusnya guru mencari informasi tentang kondisi mana yang dapat meningkatkan pembelajaran di sekolah dasar.

Ilmu Pengetahuan Alam merupakan hasil kegiatan manusia yang berupa pengetahuan, gagasan dan konsep-konsep yang terorganisasi tentang alam sekitar, yang diperoleh dari pengalaman melalui serangkaian proses kegiatan ilmiah antara lain penyelidikan, penyusunan dan pengujian gagasan-gagasan. Pembelajaran yang konvensional mempengaruhi hasil belajar yang diharapkan pendidik dari siswa tidak akan optimal. Mata pelajaran IPA sebagai salah satu mata pelajaran eksak menuntut pendidik untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi secara nyata dan fakta agar tidak menjadi bayangan saja bagi siswa. Dengan segala keterbatasan dan kemampuan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran mengakibatkan pendidik hanya menyampaikan materi saja dengan metode yang monoton, tidak menuntun anak untuk memperoleh konsep dengan kemampuan sendiri. Maka yang terjadi adalah hasil belajar siswa jauh dari harapan pendidik.

Salah satu konsep IPA yang belum dipahami siswa SD kelas IV adalah tentang pokok bahasan alat indera. Ini menjadi sulit karena materi di sampaikan dengan menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran sehingga siswa mengalami kebosanan. Siswa hanya diminta untuk mendengarkan guru berceramah dan mengerjakan evaluasi tanpa siswa memahami materi alat indera. Dalam penyampaian materi di sekolah yang peneliti teliti saat ini masih menggunakan sistem seperti sekolah-sekolah pada umumnya, yaitu guru menyampaikan materi di depan kelas dengan sarana papan tulis dengan kapur ataupun spidol untuk memberikan contoh atau gambaran kepada peserta didiknya. Dengan penyampaian materi pelajaran seperti disebutkan di atas, kualitas ilmu yang tersampaikan kepada peserta didik cenderung monoton, kreativitas peserta didik tidak berkembang dan suasana kelas menjadi biasa saja serta peserta didik

mengalami kebosanan dan minat belajarnya kurang. Maka dari itu perlu adanya variasi dalam pembelajaran terutama media untuk visualisasi terhadap pelajaran matematika karena salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar.

Dalam hal itu peserta didik memerlukan sebuah media yang bisa membantu meningkatkan minat, daya tarik, stimulus peserta didik dan mempermudah dalam memahami materi. Kalau semua itu sudah terpenuhi maka akan terjadi proses pembelajaran yang menyenangkan dan akhirnya bisa meningkatkan hasil belajar khususnya pelajaran matematika.

Di lihat dari permasalahan pembelajaran di atas bahwa dengan CD interaktif merupakan salah satu media yang dapat mengarahkan perhatian peserta didik untuk merespon pelajaran. Dengan tampilan yang menarik dan lebih interaktif bisa memberikan motivasi serta bisa memvisualisasikan hal-hal yang bersifat abstrak sehingga peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan lebih mudah dan jelas dalam memahami materi untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar adalah media pembelajaran yang digunakan saat proses belajar mengajar berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yakni proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan penyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi dapat berupa pengetahuan, keahlian, *skill*, ide, pengalaman dan sebagainya.

CD ROOM merupakan wujud teknologi informasi yang telah memasyarakat dalam dunia pendidikan. Teknologi CD ROOM menjadi bagian tak terpisahkan dari komputer. Teknologi ini memungkinkan kita menyimpan dan *me-retrieve* informasi yang tersimpan dalam kepingan CD (*compact disk*), khususnya sistem basis data elektronik dan perangkat

lunak multimedia dengan demikian teknologi ini hadir di dalam dunia pendidikan karena potensinya sebagai perpustakaan dan multimedia interaktif yang mempunyai banyak keunggulan daripada media konvensional.

Vernom A.Magnesen (dalam Niken Ariani, 2010: 35) mengemukakan bahwa kita belajar, 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, 90% dari apa yang dilakukan. Berpijak kepada konsep Vernom, pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audiovisual atau CD Interaktif dijamin mampu meningkatkan kemampuan belajar peserta didik sebesar 50%, dari pada dengan tanpa mempergunakan media. Akan tetapi dengan melihat pada realitas yang ditemukan pada proses pembelajaran tersebut, maka pencapaian belajar efektif akan tercapai. Upaya membuat anak betah belajar disekolah dengan memanfaatkan teknologi multimedia sudah merupakan kebutuhan, sehingga sekolah tidak lagi menjadi ruangan yang menakutkan atau menjemukan dengan berbagai tugas dan ancaman yang justru mengkooptasi kemampuan atau potensi dalam diri peserta didik.

Berdasarkan hasil belajar siswa dan observasi peneliti setelah dilaksanakan pembelajaran sebelum menggunakan media pembelajaran CD interaktif diperoleh kesimpulan: 1) Dari 28 siswa yang mengikuti pembelajaran sebanyak 6 siswa yang mencapai KKM 70 atau sebesar 21.42% atau tuntas belajar. 2) Siswa tidak termotivasi untuk belajar karena pembelajaran berpusat pada guru (*teacher oriented*), tidak menarik karena tidak menggunakan media pembelajaran yang cocok. Dari hasil analisis data terdapat permasalahan yang harus diatasi yakni meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran CD interaktif agar siswa lebih termotivasi dalam belajar sehingga pembelajaran tidak lagi terpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa.

Berdasarkan latar belakang diatas maka untuk menjawab semua permasalahan yang timbul dalam pembelajaran IPA terutama yang berkaitan dengan materi alat indera, adalah dengan menerapkan berbagai strategi, metode, pendekatan dan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa dan materi. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memahami materi alat indera secara jelas dan nyata yaitu dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif.

Dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif diharapkan akan mempermudah siswa dalam memahami materi alat indera dikarenakan penyajiannya yang menarik. Dengan menggunakan CD Interaktif juga dapat menarik minat dan motivasi siswa untuk belajar dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta jumlah siswa yang mencapai KKM lebih meningkat.

Sebagai wujud kontribusi peneliti untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran IPA pokok bahasan Alat Indera maka peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas dengan judul **Penggunaan Media Pembelajaran CD Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Alat Indera.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut peneliti merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimanakah upaya perencanaan penggunaan media pembelajaran CD Interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan alat indera di Kelas IV SD Persatuan Kecamatan Warudoyong Kota Sukabumi?.
2. Bagaimakah pelaksanaan pembelajaran IPA pokok bahasan alat indera dengan menggunakan CD Interaktif di Kelas IV SD Persatuan Kecamatan Warudoyong Kota Sukabumi?.

3. Bagaimanakah peningkatan hasil belajar siswa Kelas IV SD Persatuan Kecamatan Warudoyong Kota Sukabumi setelah menggunakan media pembelajaran CD Interaktif pada pembelajara IPA pokok bahasan alat indera?.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Mengetahui perencanaan pembelajaran IPA pokok bahasan alat indera dengan menggunakan media pembelajaran CD Interaktif di Kelas IV SD Persatuan Kecamatan Warudoyong Kota Sukabumi.
2. Mengetahui pelaksanaan pembelajaran IPA pokok bahasan alat indera dengan menggunakan CD Interaktif di Kelas IV SD Persatuan Kecamatan Warudoyong Kota Sukabumi.
3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa Kelas IV SD Persatuan Kecamatan Warudoyong Kota Sukabumi setelah menggunakan media pembelajaran CD Interaktif pada pembelajara IPA pokok bahasan alat indera.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Bagi Peneliti

- a. Sebagai tolak ukur keberhasilan proses perbaikan pembelajaran yang telah dilaksanakan
- b. Sebagai motivator untuk melaksanakan pengelolaan pembelajaran yang lebih baik.

2. Bagi sekolah

R.Mia Resmiaty, 2014

Penggunaan media pembelajaran CD interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pokok bahasan alat indera

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a. Sebagai bahan masukan atau input untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan untuk mendorong guru dalam menentukan alat peraga yang tepat untuk menentukan keberhasilan pengelolaan pembelajaran di sekolah.
- b. Sebagai referensi penelitian untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran di kelas kelas yang lain dengan kasus yang hampir sama.

3. Bagi guru

- a. Sebagai bahan masukan untuk dijadikan dasar yang akan dikerjakan dalam pelaksanaan kegiatan guru lebih berkembang dan terarah dalam mengelola situasi dan kondisi kelas.
- b. Sebagai motivator untuk melaksanakan perbaikan pembelajaran yang lebih baik sehingga kualitas hasil belajar dapat meningkat.

4. Bagi siswa

- a. Dengan menggunakan CD interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa terutama pada pokok bahasan alat indera.
- b. Dapat menyelesaikan tugas dengan cepat, tepat dan benar, dapat memanfaatkan waktu dengan baik dan tepat, mampu menyelesaikan soal yang tak terbatas dalam waktu yang relatif singkat.

E. Hipotesis Tindakan

Rumusan hipotesis tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah “Penggunaan media pembelajaran CD interaktif pada mata pelajaran IPA pokok bahasan alat indera dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Persatuan Kota Sukabumi”.

F. Penjelasan Istilah

Untuk memperoleh persamaan persepsi terhadap pokok - pokok masalah yang diteliti, maka dalam bagian berikut ini dijelaskan secara operasional beberapa teknis yang dipandang penting untuk dijelaskan.

1. Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran (Rudi dan Cipi Riyana, 2008 : 7). CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia yang 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, disini terlihat bahwa sistem interaktif yang dipakai CD Interaktif sama persis dengan sistem navigasi pada internet, hanya yang berbeda di sini adalah media yang dipakai keduanya.
2. Hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar (Dimiyati dan Mudjiono, 1999 : 251). Hasil belajar adalah sesuatu yang dicapai atau diperoleh siswa berkat adanya usaha atau fikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan dan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan nampak pada diri individu perubahan tingkah laku secara kuantitatif.