

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan zaman di era globalisasi ini menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas tinggi serta berkompeten. Salah satu tempat untuk meningkatkan sumber daya manusia tersebut adalah pendidikan. Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk seluruh umat manusia. Karena pada hakikatnya setiap orang sudah selayaknya wajib mengenyam pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar hingga ke jenjang yang lebih tinggi. Karena pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia serta memiliki peranan untuk menciptakan manusia yang berkompeten dan berkualitas. Semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin tinggi pula sikap, pengetahuan, dan keterampilannya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dipaparkan oleh *Dictionary of Psychology* (dalam Sagala, 2006, hlm. 3) menyatakan bahwa “Pendidikan berarti tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya”.

Sedangkan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (2000, hlm. 63) “Pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tatalaku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan”. Oleh karena itu pendidikan sangat dibutuhkan oleh semua manusia. Pendidikan jenjang Sekolah Dasar memiliki peran penting dalam perkembangan kognitif, afektif serta psikomotor siswa. Hal tersebut sejalan dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) Nomor 20 tahun 2003 Bab I pasal 1 ayat 1 menyebutkan.

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.

Salah satu disiplin ilmu di Sekolah Dasar yang memiliki peran penting dalam pendidikan serta perkembangan individu adalah pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA. Menurut Sujana (2013, hlm. 25) menyatakan bahwa “Pada dasarnya ilmu pengetahuan alam (IPA) atau sains mempelajari mengenai gejala alam beserta isinya sebagaimana adanya, serta terbatas pada pengalaman manusia”. IPA merupakan muatan matapelajaran yang sangat bermanfaat untuk siswa, karena di dalam pembelajaran IPA di Sekolah Dasar menekankan pada pemberian pengalaman secara langsung yang tujuannya untuk mengembangkan kompetensi siswa agar dapat memahami alam sekitarnya. Siswa diminta untuk bisa menemukan atau mencari penjelasan sendiri mengenai berbagai macam penyebab, sebab-akibat, kejadian-kejadian yang ada di alam sekitar. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dipaparkan oleh Permendiknas No.22 tahun 2006 (dalam Sujana, 2013, hlm. 14) bahwa “IPA merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan”.

Pembelajaran IPA memiliki tujuan agar siswa dapat memiliki keahlian dalam mengembangkan materi atau konsep IPA yang bisa dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran IPA menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (dalam Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2006, hlm. 37), yaitu sebagai berikut.

IPA bertujuan agar siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif, dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat, serta meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga dan melestarikan lingkungan alam.

Banyak orang beranggapan bahwa IPA merupakan ilmu pengetahuan yang sulit untuk dipelajari karena kontennya bersifat abstrak. Sudah selayaknya seorang guru memiliki peran yang sangat penting di dalamnya. Guru tidak hanya sekedar memberikan pemahaman mengenai materi secara abstrak, melainkan guru harus bisa menanamkan pembelajaran IPA dalam kehidupan nyata dengan siswa sebagai objek yang berperan dan mengalami langsung pada saat pembelajaran. Oleh sebab

itu, pembelajaran IPA tidaklah lepas dari kata eksperimen, percobaan, praktek lapangan, dan kegiatan yang menuntun siswa untuk menemukan teori sendiri. Arti pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (dalam Sagala, 2006, hlm. 62), pembelajaran ialah “kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar”. Pembelajaran di Sekolah Dasar harus mengacu pada perkembangan siswa, salah satunya adalah perkembangan kognitif.

Perkembangan kognitif siswa usia Sekolah Dasar masuk kedalam tahap *concreat-operational*. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Piaget (dalam Syah, 2010, hlm. 71) ‘Tahap operasional konkret, perkembangan ranah kognitif yang terjadi pada usia 7-11 tahun’. Pada periode tahap perkembangan operasional konkret anak memperoleh tambahan kemampuan, yaitu kemampuan untuk mengkoordinasikan idenya dengan kejadian-kejadian tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Hal di atas sejalan dengan pendapat menurut Syah (2010, hlm. 71) yaitu “masih ada keterbatasan-keterbatasan kapasitas anak dalam mengkoordinasikan pemikirannya. Anak-anak dalam rentang usia 7-11 tahun baru mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa-peristiwa yang konkret”. Siswa sekolah dasar termasuk ke dalam rentang usia 7-11 tahun yang dimana pembelajaran harus menggunakan benda-benda yang konkret untuk memudahkan cara berpikirnya mengenai materi yang diajarkan. Namun fakta di lapangan banyak guru dalam menyampaikan materi tidak dengan menggunakan benda-benda konkret pada saat pembelajaran, hal tersebut membuat siswa cenderung merasa bosan dan kurang menyerap materi pelajaran, yang berujung pada hasil belajar siswa menjadi kurang baik.

Hal tersebut terlihat pada rata-rata nilai Ujian Nasional matapelajaran IPA terbilang cukup rendah yakni sebesar 78,9 jika dibandingkan dengan nilai matapelajaran Matematika sebesar 80,5 dan Bahasa Indonesia sebesar 79,2. Data nilai Ujian Nasional tersebut diambil dari arsip UPTD Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon pada tahun ajaran 2012/2013.

Pembelajaran akan berlangsung dengan baik apabila guru tidak hanya melihat dari sisi perkembangan kognitif siswanya saja, melainkan guru juga

dituntut mampu menguasai materi pelajaran, menguasai metode pengajaran sesuai dengan kebutuhan materi pelajaran yang akan disampaikan pada siswa dengan mengacu pada ilmu pedagogik. Pedagogik disini berarti ilmu yang mempelajari bagaimana mendidik dan memahami karakteristik peserta didik.

Oleh karena itu dalam mengajarkan IPA dibutuhkan guru yang bisa mengembangkan perangkat pembelajaran yang kreatif dan inovatif baik itu dari materi ajar, model, metode, pendekatan dan media. Tujuannya untuk membangun semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran langsung, agar siswa tidak merasa bosan karena pembelajaran hanya bersifat monoton. Menurut Briggs (dalam Sadiman *et al.* 1984, hlm. 6) “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya”.

Guru dalam memilih media pembelajaran harus memperhatikan kriteria dalam memilih media yang tepat. Berikut adalah kriteria yang perlu diperhatikan, menurut Sadiman, *et al.* (1984, hlm. 84) yaitu.

Beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan, misalnya tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa atau sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Melihat kriteria di atas, guru harus bisa membuat media pembelajaran yang mencakup kriteria diatas. Keberhasilan suatu pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh adanya kelengkapan media. Sebab semakin media tersebut bervariasi, maka penyampaian materi dalam pembelajaran akan semakin optimal diterima oleh siswa. Karakteristik siswa dalam menyerap materi berbeda-beda, hal tersebut sejalan dengan pendapat Lusita (2012, hlm. 95) “kemampuan menyerap pengetahuan yang berbeda-beda dalam bentuk Visual, *Auditory*, dan Kinestetik (VAK)”. Kreativitas guru sangat dibutuhkan untuk mengolaborasi berbagai metode, model, multimedia dan aktivitas belajar sesuai dengan materi yang diajarkan sehingga siswa memiliki kesempatan untuk beraktivitas dalam pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan apa yang dipaparkan oleh Rusman, (2012, hal. 110) yang menyatakan bahwa “Ada beberapa tipe gaya belajar yaitu

gaya belajar visual (*visual learner*), gaya belajar auditif (*auditory learner*), dan gaya belajar kinestetik (*tactual learner*)”. Pembelajaran yang dapat mengakses ketiga tipe gaya belajar tersebut adalah pembelajaran yang berorientasi pada aktivitas siswa dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Dengan kata lain, perlu adanya media yang kreatif dan inovatif yang mampu membangkitkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut menggambarkan bahwa perkembangan teknologi berperan penting dalam pembelajaran, tidaklah memadai apabila sumber belajar hanya didapatkan dari media buku teks saja. Media pembelajaran multimedia interaktif adalah solusi yang dapat membuat siswa menjadi semangat saat mengikuti pembelajaran. Karena media tersebut mengajak siswa untuk belajar sambil bermain, menyenangkan, dan memberikan pengalaman yang bersifat teknologi agar siswa dapat mampu bersaing di era globalisasi ini.

Pengertian multimedia sebagai sarana pendidikan menurut Ariani (2010, hlm. 5) menyatakan bahwa “Multimedia sebagai sarana pendidikan memiliki arti gabungan dari berbagai macam media (bahan cetak/teks, audio, video, slide, siaran radio, siaran televisi) yang masing-masing berdiri sendiri namun terprogram dan komputer multimedia”.

Dari kelima pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan media dengan kombinasi data teks, audio, gambar, slide, interaksi dan lain-lain yang dikemas menjadi file digital digunakan untuk menyampaikan informasi kepada publik.

Penggunaan media berbasis multimedia interaktif dalam pembelajaran akan menghasilkan proses kognitif yang lebih baik. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Ariani (2010, hlm. 7) “dengan memanfaatkan banyak ragam media (teks, audio, gambar, slide, dan lain-lain) maka akan menghasilkan proses kognitif yang maksimal”. Multimedia memiliki tujuan untuk membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan memberikan efek termotivasinya siswa untuk belajar. Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menarik, menyenangkan, mudah dimengerti, singkat dan jelas. Karena informasi akan mudah dimengerti dan dipahami apabila

sebanyak mungkin indera yang digunakan, terutama indera telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi tersebut.

Merujuk dari tujuan di atas maka akan dijadikan dasar pertimbangan untuk menciptakan salah satu contoh media pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan untuk siswa dalam menerima informasi yang disampaikan dalam bentuk media interaktif. Dalam penelitian ini diciptakanlah Multimedia Interaktif. Multimedia Interaktif adalah media yang dibuat dari software komputer terdapat beberapa menu dan halaman, meliputi menu utama, menu materi, halaman isi materi, halaman soal, dan halaman penutup, yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media tersebut dengan siswa yang menggunakan. Dalam multimedia interaktif ini di dalamnya terdapat, teks, gambar, suara dan animasi yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna, serta memberikan semangat baru untuk siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dengan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dipaparkan oleh Arsyad (2011, hlm. 154), yaitu.

Gabungan slide dengan tape audio adalah jenis sistem multimedia yang paling mudah diproduksi. Sistem multimedia ini serba guna, mudah digunakan, dan cukup efektif untuk pembelajaran kelompok atau pembelajaran perorangan dan belajar mandiri. Jika didesain dengan baik, sistem multimedia gabungan slide dan tape dapat membawa dampak yang dramatis dan tentu saja dapat meningkatkan hasil belajar.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif, dalam pelaksanaan di lapangan hanya sedikit sekolah yang memiliki komputer dengan jumlah yang banyak. Karena permasalahan tersebut menjadi latar belakang peneliti untuk menutupi kekurangan tersebut dengan pembelajaran berkelompok, sehingga siswa bukan hanya berinteraksi dengan medianya saja melainkan bisa berinteraksi dan berdiskusi bersama teman sekelompoknya.

Multimedia Interaktif ini terdapat gambar yang mengarahkan siswa dengan gaya belajar visual, terdapat suara yang mengarahkan untuk siswa dengan gaya belajar auditori, dan ada praktek menggunakan media tersebut sehingga siswa terlibat secara langsung mengarahkan untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik. Disini tugas guru sebagai fasilitator dapat terlaksana dengan baik, dengan cara

guru memberikannya fasilitas untuk siswa yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan teknologi sehingga siswa tidak akan buta dari teknologi, dan kemampuan siswa disini bukan hanya kemampuan yang bersifat kognitif, melainkan banyak aspek siswa yang muncul dengan berubahnya tingkah laku siswa menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukanlah penelitian ini dengan judul “Pengaruh Multimedia Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Materi Peristiwa Alam”(Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas V SD N 3 Weru Lor dan SD N 2 Weru Kidul di Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, muncul suatu rumusan masalah umum untuk diteliti lebih lanjut apakah penggunaan Multimedia Interaktif memberikan pengaruh terhadap hasil belajar IPA pada materi peristiwa alam. Peneliti merumuskan secara lebih rinci rumusan masalah tersebut dinyatakan sebagai berikut.

1. Apakah dengan menggunakan metode konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa alam di kelas V SD N 2 Weru Kidul Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon?
2. Apakah dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa alam di kelas V SDN 3 Weru Lor Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon?
3. Apakah hasil belajar materi peristiwa alam di kelas V yang menggunakan Multimedia Interaktif lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa kelas V SD pada materi peristiwa alam. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui dengan menggunakan metode konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa alam di kelas V SD N 2 Weru Kidul Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.
2. Untuk mengetahui dengan menggunakan Multimedia Interaktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi peristiwa alam di kelas V SDN 3 Weru Lor Kecamatan Weru Kabupaten Cirebon.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada materi peristiwa alam di kelas V yang menggunakan Multimedia Interaktif lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan metode konvensional.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pihak-pihak yang terkait mengenai penelitian ini, baik siswa, guru, sekolah, pembaca atau peneliti lain. Adapun manfaat bagi masing-masing pihak sebagai berikut.

1. Bagi Guru Sekolah Dasar
 - a. Meningkatkan kemampuan guru serta profesionalisme guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbasis teknologi.
 - b. Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran lebih kreatif, inovatif dan menyenangkan.
 - c. Memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dan lebih interaktif dalam pembelajaran IPA.
2. Bagi Sekolah
 - a. Meningkatnya mutu pembelajaran bagi sekolah yang dijadikan tempat penelitian dibandingkan dengan sekolah lainnya.
 - b. Terciptanya pembelajaran yang berbasis teknologi di Sekolah Dasar.
 - c. Memberikan inovasi dalam pembelajaran dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar.
3. Bagi Peneliti Selanjutnya
 - a. Memberikan gambaran atau saran dalam menyelesaikan permasalahan di Sekolah Dasar yang berkaitan dengan pemanfaatan pembelajaran

menggunakan multimedia interaktif sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi peristiwa alam.

- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya terkait dengan pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah diperlukan agar tidak akan ada terjadinya kesalahan penafsiran terhadap judul penelitian yang dibuat, penjelasan mengenai istilah yang terdapat pada judul penelitian yaitu sebagai berikut.

1. Multimedia merupakan kombinasi dari data teks, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi. Multimedia Interaktif adalah media yang dibuat dari software komputer terdapat beberapa menu dan halaman, meliputi menu utama, menu materi, halaman isi materi, halaman soal, dan halaman penutup, yang memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara media tersebut dengan siswa yang menggunakan. (Ariani, 2010).
2. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktifitas belajar. Hasil belajar adalah terjadinya suatu perubahan tingkah laku siswa yang dihasilkan dari proses pembelajaran. (Tri Anni, 2004).
3. Peristiwa alam merupakan segala suatu yang terjadi di alam yang tidak biasa yang ditimbulkan oleh alam. Semua jenis aktivitas di alam disebut peristiwa alam. Segala macam-macam bencana alam termasuk dalam peristiwa alam. Contoh dari peristiwa alam adalah bencana banjir, gunung meletus, gempa bumi, dan lain-lain. (Maryanto, 2009).
4. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang biasa dilakukan di dalam kelas, biasanya hanya menggunakan metode ceramah. Pembelajaran ekspositori ceramah adalah pembelajaran langsung (*direct instruction*), karena dalam metode ini materi disampaikan secara langsung oleh guru. Roy Killen (Sanjaya, 2006)