

PENGARUH PENGGUNAAN MULTI MEDIA (WATER CYCLE BOX,
AUDIO VISUAL DAN PUZZLE) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V PADA MATERI DAUR AIR

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan terhadap berbagai dimensi kehidupan manusia, baik dalam bidang ekonomi, sosial, budaya maupun pendidikan. Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan seseorang terhadap orang lain untuk mencapai kedewasaan. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Prof. S. Brojenegoro (dalam Sadulloh, 2012, hlm. 53) bahwa ‘Mendidik berarti memberi tuntutan kepada manusia yang belum dewasa dalam pertumbuhan dan perkembangan, sampai mencapai kedewasaan dalam arti rohani dan jasmani. Secara khusus pendidikan berarti mendewasakan manusia yang belum dewasa’. Artinya pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan yang sesuai dengan prosedur pendidikan itu sendiri. Dengan pendidikan manusia dapat merubah dunia karena pendidikan merupakan senjata paling ampuh untuk mengubah suatu negara bahkan mengubah dunia.

Pendidikan merupakan sarana untuk mencapai apa yang dicita-citakan oleh manusia. Cita-cita tersebut akan tercapai apabila pada proses pendidikan berlangsung dengan baik. Untuk mempermudah seseorang mencapai cita-cita maka orang tersebut harus dapat menempuh pendidikan sehingga kualitas sumber daya manusia dapat meningkat. Hal ini sesuai dengan fungsi pendidikan seperti yang tertuang pada UUSPN No 20 tahun 2003 (dalam Sujana, 2013, hlm. 5).

Fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Artinya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan meningkatkan sumberdaya manusia baik perlu adanya usaha mencapai tujuan tersebut yaitu dengan mengubah sistem pengajaran di setiap sekolah, untuk mengetahui tujuan tersebut tercapai atau tidak maka dapat dilihat dari hasil belajar setiap siswa. Hasil

belajar merupakan salah satu indikator pengukuran kualitas pendidikan untuk mengembangkan program pendidikan nasional sehingga bangsa Indonesia dapat bersaing di era global.

Tuntutan dikembangkannya kemampuan tes hasil belajar di sekolah dasar khususnya di bidang *sains* semakin menjadi pusat perhatian di bidang pendidikan, mengingat banyak hasil penelitian yang menunjukkan bahwa Indonesia selalu berada di peringkat akhir atau terakhir. Hal ini terbukti dari hasil PISA 2006 skor yang dicapai anak Indonesia bidang *sains* masih dibawah rata-rata skor Internasional yakni 395 (skor rata-rata Internasional yakni 451) urutan ke 53 dari 57, kemudian dari hasil TIMSS pada tahun 2007 pencapaian ranking anak Indonesia dalam bidang *sains* berada pada posisi ke 35 dari 45 negara dengan skor rata-rata *sains* anak Indonesia adalah 433 sedangkan skor rata-rata Internasional adalah 500 (dalam Tjalla, Tanpa tahun, hlm. 18). Selanjutnya hasil PISA tahun 2007 (dalam Sari, 2012, hlm. 76), bahwa kemampuan *sains* di Indonesia berada pada peringkat ke 60 dari 65 negara.

Melihat hasil studi TIMSS dan PISA dari tahun ketahun Indonesia selalu menduduki peringkat akhir atau terakhir, hal ini menunjukkan rendahnya mutu pendidikan di Indonesia. Untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia hal yang paling berperan penting adalah guru. Guru merupakan komponen yang sangat penting dan utama dalam mencapai keberhasilan proses belajar-mengajar. Hal ini sejalan dengan Dimiyati & Mudjiono (2013, hlm. 287) bahwa "...guru bertanggung jawab atas terciptanya hasil belajar yang diinginkan." Guru bertugas menyampaikan materi pembelajaran dan keberhasilan guru dalam menyampaikan materi tergantung pada cara bagaimana guru menyampaikannya. Penyampaian materi dilakukan dengan cara adanya proses interaksi antara guru dengan siswanya. Keberhasilan atau ketidakberhasilan interaksi antara guru dengan siswa tergantung pada guru, dimana ketidakberhasilan komunikasi dapat mengakibatkan proses interaksi antara guru dengan siswa terhambat dan siswa tidak dapat memahami materi dengan baik hal itu berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang baik. Guru beranggapan dengan menggunakan metode ceramah, anak telah menguasai isi pembelajaran secara keseluruhan tetapi pada kenyataannya siswa hanya dapat menangkap sebagian materi yang disampaikan oleh guru karena

kecerdasan siswa berbeda dan memiliki gaya belajar yang berbeda pula. Berdasarkan penelitiannya, Michael Grinder (dalam Karwati, 2014, hlm. 189) menyatakan 'Beberapa gaya belajar peserta didik, yaitu, visual, auditorial, kinestetik, digital auditori/pembelajaran logis'. SDN Rancaekek 02

Visual menurut kamus bahasa Indonesia berarti dapat melihat dengan mata. Dengan kata lain gaya belajar visual adalah gaya belajar dengan cara melihat. Peserta didik yang mempunyai gaya belajar yang visual mempunyai ciri-ciri suka membuat catatan-catatan rapih dan sangat baik. Peserta didik pada tipe gaya belajar visual lebih menyukai membaca buku dan memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru.

Gaya belajar auditorial berhubungan dengan pendengaran. Gaya belajar auditorial merupakan gaya belajar dengan cara mendengarkan pada gaya belajar ini memiliki ciri-ciri hanya mendengarkan guru yang sedang menyampaikan materi.

Gaya belajar kinestetik yaitu gaya belajar yang menekankan pada gerakan. Berarti gaya belajar kinestetik yaitu gaya belajar dengan gaya gerak, bekerja, dan menyentuh (praktik langsung). Sebagai seorang guru seharusnya mampu melihat kejenuhan pada setiap siswanya dengan berbagai inovasi dalam setiap proses pembelajaran.

Gaya belajar digital auditori/pembelajaran logis disebut juga dengan pembelajaran analitis/logis. Seseorang yang mempunyai gaya belajar digital auditori dapat menganalisis apa yang mereka lihat dan mereka dengar, selain itu, mampu menghubungkan kejadian yang satu dengan kejadian yang lain.

Dapat disimpulkan dari penjelasan di atas bahwa gaya belajar pada setiap siswa berbeda-beda, untuk itu, guru harus menciptakan suasana dan memilih strategi, model, pendekatan dan media pembelajaran yang dapat mencakup seluruh gaya belajar siswanya.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya di Indonesia Bloom memaparkan tipe hasil belajar (dalam Purwanto, 1990, hlm. 43) 'Tipe hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam, yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi'. Berikut penjelasannya.

Yang dimaksud dengan pengetahuan yang dikatakan oleh Bloom adalah tingkatan kemampuan yang hanya meminta responden untuk mengenal atau mengetahui adanya konsep, fakta, atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai, atau dapat mengetahuinya. Pada tipe pengetahuan seorang siswa hanya dituntut menghafal mengenai konsep yang diberikan guru. Pengetahuan merupakan tingkatan yang paling rendah dibandingkan dengan tingkatan tipe hasil belajar yang lainnya.

Yang dimaksud dengan pemahaman yang telah dikemukakan oleh Bloom yaitu, kemampuan seseorang dalam memahami mengenai arti atau konsep. Artinya dalam pemahaman siswa dituntut tidak hanya mengerti melainkan harus bisa memahami konsep masalah yang diberikan.

Tipe hasil belajar yang ketiga yaitu aplikasi atau penerapan. Dalam hal ini seseorang yang telah memahami sesuatu kemudian ia harus dapat mengaplikasikan atau dapat menerapkan apa yang telah diketahui dalam situasi yang baru baginya. Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret.

Tipe hasil belajar yang keempat yaitu analisis. Analisis yaitu kemampuan seseorang menguraikan masalah yang ada dikehidupannya dengan cara memilah-milah menjadi bagian-bagiannya atau menguraikan proses terjadinya sesuatu.

Tipe belajar yang kelima yaitu sintesis. Yang dimaksud dengan sintesis ialah penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian kedalam suatu bentuk yang menyeluruh. Dengan kemampuan sintesis seseorang dituntut untuk dapat menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu. Berfikir sintensis dapat menjadikan seseorang berfikir kreatif dan berfikir kreatif merupakan salah satu hasil yang dicapai dalam pendidikan.

Tipe belajar yang terakhir adalah evaluasi. Evaluasi merupakan kemampuan seseorang membuat sesuatu penilaian suatu pernyataan, konsep, situasi dan sebagainya. Kegiatan penilaian dapat dilihat dari segi tujuannya, gagasannya, cara bekerjanya, cara pemecahannya, metodenya, metodenya, materinya, atau lainnya.

Dari keenam tipe hasil belajar yang telah dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan salahsatu cara untuk bersaing di era global. Untuk meningkatkan hasil belajar perlu adanya perubahan terutama

perubahan yang berkaitan dengan pengajaran di sekolah. Salah satunya yaitu faktor media yang harus dikuasai dan dipelajari oleh para guru atau calon guru. Sehingga mereka dapat menyampaikan materi secara baik, dapat dipahami oleh siswa dan siswa dapat mengingat lebih lama materi yang disampaikan.

Pada hakekatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi. Kegiatan belajar mengajar di kelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Hal tersebut sejalan dengan Arifin (dalam Sujana, 2013, hlm. 5) 'Belajar merupakan proses aktif siswa untuk mempelajari dan memahami konsep-konsep yang dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar, baik secara individual maupun secara kelompok, baik mandiri maupun dibimbing'. Sedangkan pembelajaran merupakan bentuk bantuan yang diberikan guru agar siswa mendapatkan informasi, berupa ilmu pengetahuan. Sedangkan mengajar merupakan penyampaian ilmu yang dilakukan seseorang kepada seseorang yang belum mengetahui ilmu untuk mendapatkan ilmu baru. Menurut Hasibuan (2012, hlm. 3) "Mengajar adalah penciptaan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar." Sistem lingkungan terdiri dari komponen-komponen yang saling mempengaruhi, yakni tujuan instruksional yang ingin dicapai, materi yang diajarkan, guru dan siswa yang harus memainkan peranan serta ada dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan, serta sarana dan prasarana belajar-mengajar yang tersedia. Artinya pendidikan yang didalamnya memuat proses pembelajaran merupakan serangkaian langkah-langkah yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa agar menjadi manusia yang cerdas dan berkualitas. Dengan kata lain proses pembelajaran dapat mengubah siswa ketaraf yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran siswa tidak hanya tahu, tetapi siswa dapat memahami, dan mempertanggungjawabkan apa yang telah dipelajari.

Dalam komunikasi sering timbul dan terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien, antara lain disebabkan oleh adanya kecenderungan *verbalisme*, ketidaksiapan siswa, kurang minatnya dan kegairahan siswa. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara integrasi dalam proses belajar mengajar.

Media adalah suatu alat yang digunakan untuk mengkonkritkan suatu pembelajaran yang abstrak atau pembelajaran yang tidak dapat dialami secara langsung. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Munadi (2013, hlm. 7) “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.” Terdapat beberapa jenis media pembelajaran menurut Munadi (dalam Mauliasari, 2015, hlm. 3) ‘Media dibagi menjadi 4 kelompok besar berdasarkan indra yang terlihat, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia’. Perpaduan atau gabungan berbagai media tersebut bertujuan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari pengirim pesan ke penerima pesan disebut juga multimedia. Menurut kamus besar bahasa Indonesia “Multimedia adalah berbagai jenis sarana, usaha untuk pembangunan dunia komunikasi, pendidikan, dsb, mendapat prioritas utama.” Menurut Susilana & Riyana (2009, hlm. 22) “Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan belajar yang terdiri dari bahan cetak, bahan audio, dan bahan audiovisual.”

Hasil penelitian telah memperlihatkan bahwa media telah menunjukkan keunggulannya untuk membantu para guru dalam menyampaikan pesan pembelajaran serta lebih cepat dan lebih mudah ditangkap oleh para siswanya. Media mempunyai kekuatan positif yang mampu merubah sikap dan tingkah laku mereka kearah perubahan yang baik. Sehubungan dengan hal itu, peran media sangat dibutuhkan dalam perkembangan saat ini media bukan lagi dipandang sebagai alat bantu tetapi merupakan bagian yang sangat mempengaruhi dalam sistem pendidikan dan pengajaran.

Untuk itu peneliti terdorong untuk melakukan penelitian menggunakan berbagai media atau disebut juga multimedia. Multimedia yang digunakan pada penelitian ini yaitu *water cycle box*, *audiovisual*, dan *Puzzle*. *Water cycle box* merupakan salah satu media inovasi yang dirancang oleh beberapa kelompok mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia PGSD Kelas 2013. Media ini memiliki tujuan Sebagai sarana pembelajaran bagi siswa SD untuk menjelaskan proses daur air yang sifatnya terjadi secara berulang-ulang dan meliputi suatu

proses yang panjang serta mengalami berbagai perubahan kondisi. Peneliti mengadopsi media pembelajaran ini sebagai salahsatu media yang digunakan dalam penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur air. Setelah menganalisis dan mempraktikan siswa dapat menyimpulkan apa yang telah mereka lihat melalui media yang diberikan guru pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan kata lain media *Water cycle box*, *audiovisual* dan *puzzle* merupakan salahsatu upaya untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana multimediadapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur air?
2. Bagaimana metode konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur air?
3. Mengapa multimedialebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional pada materi daur air?

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan multimedia (*water cycle box*, *audiovisual* dan *puzzle*) untuk siswa sekolah dasar kelas V semester genap tahun ajaran 2015/2016 yang berada di Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung. Meteri yang dipilih ialah mengenai daur air. Pokok bahasan yang digunakan adalah proses daur air dengan subpokok bahasan yang digunakan, yaitu pengertian daur air, proses daur air, kegiatan manusia yang mempengaruhi daur air dan manfaat air. Pemilihan materi daur air didasarkan karena materi daur selalu bersinggungan dengan kehidupan manusia dan abstraknya kajian materi daur air yang kemudian hanya dikemas menggunakan metode ceramah memungkinkan siswa tetap abstrak memahami materi pembelajaran. Materi ini sebenarnya dapat dikembangkan menjadi pokok bahasan yang lebih konkrit dan ditemukan langsung oleh siswa jika proses pembelajaran disajikan dengan mengemas materi pembelajaran ke dalam suatu situasi yang konkrit melalui keterlibatan siswa dalam menemukan konsep pembelajaran yang dikemas dengan menggunakan media pembelajaran *water cyclebox*, *audiovisual* dan *puzzle*,

sehingga memfasilitasi siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran optimal dan meningkatnya kemampuan hasil belajar siswa.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh media *water cyclebox*, *audiovisual* dan *puzzle* terhadap hasil belajar siswa kelas V pada materi proses daur air. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui multimediadapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur air.
2. Untuk mengetahui metode konvensional dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi daur air.
3. Untuk mengetahui multimedialebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional pada materi daur air.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Dapat mengetahui perbandingan hasil belajar siswa menggunakan multimediadengan metode konvensional pada materi daur hidup. Memberikan gambaran mengenai fakta-fakta lain di lapangan. Selain itu, peneliti dapat mengembangkan pengetahuan maupun kemampuan yang telah diperolehnya pada saat perkuliahan.

2. Bagi Siswa

Dengan adanya penelitian ini siswa dapat merasakan pembelajaran yang berbeda pada materi daur air. Siswa dapat lebih memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan dengan menggunakan multimediadansiswa dapat merasakan keterlibatan langsung pada saat pembelajaran. Dengan meningkatkan hasil belajar siswa dapat mempersiapkan diri mereka untuk mampu bersaing di era global dan mengikuti perkembangan teknologi.

3. Bagi Guru SD

Dengan adanya penelitian ini guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Sebagai sumber rujukan manakala pembelajaran konvensional

sudah terlalu bosan untuk dijadikan alat pembelajaran dan dapat mengetahui berbagai macam media pembelajaran.

4. Bagi Sekolah

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas mutu dari sekolah tersebut. Sehingga kualitas sekolah dapat meningkat dari pada sekolah lain.

5. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini dapat menjadi referensi sebagai sumber referensi lain dalam melakukan penelitian selanjutnya, terkait dengan multimedia (*water cycle box*, *audiovisual*, dan *puzzle*).

E. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini bab I merupakan pendahuluan yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi. Dalam latar belakang diuraikan secara keseluruhan mengenai penelitian yang akan di teliti yaitu pentingnya meningkatkan hasil belajar pada siswa.

Kemudian dilanjutkan dengan bab II merupakan kajian pustaka yang di dalamnya terdapat teori-teori yang berkaitan dengan variabel-variabel penelitian yang dilakukan, hasil penelitian yang relevan yakni penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain dan hipotesis.

Adapun bab III merupakan metode penelitian yang memuat metode dan desain penelitian, subjek penelitian yang di dalamnya terdapat populasi dan sampel, lokasi dan waktu penelitian, variabel dalam penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik pengolahan dan analisis data. Bab IV merupakan hasil dari penelitian dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Bab V merupakan simpulan dari hasil dan pembahasan penelitian dan saran berupa hal-hal yang belum terealisasi dengan baik dari penelitian yang dilakukan. Selain itu, dalam skripsi ini tidak lupa juga mencantumkan daftar pustaka yang memuat sumber-sumber berupa buku, jurnal dan artikel dari internet mengenai teori yang berkaitan dengan penelitian.

**PENGARUH PENGGUNAAN MULTI MEDIA (*WATER CYCLE BOX*,
AUDIO VISUAL DAN *PUZZLE*) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V PADA MATERI DAUR AIR**

**(Penelitian Eksperimen terhadap Siswa Kelas V SDN Rancaekek 02
di Kecamatan Rancaekek Kabupaten Bandung)**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salahsatu syarat memperoleh Gelar Sarjana Program S1
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh

Nurul Islami Imanillah
1200825

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SUMEDANG
2016**