

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar belakang**

Proses belajar mengajar (PBM) merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran yang saling terintegrasi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Undang-undang Nomor 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar. Guna mencapai hasil belajar yang optimal, komponen-komponen tersebut tidak boleh diabaikan. Salah satu komponen tersebut adalah penggunaan media dalam pembelajaran.

Sekolah Dasar Negeri Percobaan (SDNP) beralamatkan di Jl. SMU 42 Desa Cibiru Wetan Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung. SDNP memiliki jumlah kelas sebanyak 18 kelas. Masing-masing tingkat kelas terdiri dari 3 kelas. Kini pada tahun 2013 setiap kelas telah dilengkapi dengan LCD projector beserta layarnya dalam rangka mendukung kegiatan belajar mengajar.

Pada kelas 6 penulis menemukan masalah yang berhubungan dengan pentingnya pemanfaatan multimedia dalam mendukung hasil belajar siswa. Masalah tersebut terdapat pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) bagi siswa Sekolah Dasar (SD) semester satu dengan Standar Kompetensi “Memahami perkembangan wilayah Indonesia, kenampakan Alam dan

keadaan sosial negara-negara di Asia Tenggara, serta benua-benua”. Dalam mata pelajaran ini, khusus materi yang berhubungan dengan peta 50% siswa di kelas mendapatkan nilai dibawah KKM (Data didapat dari daftar nilai siswa kelas VI A 2010/2011). KKM pada saat itu terdapat pada nilai 70. Sedangkan untuk materi yang tidak berhubungan dengan peta tidak demikian, bahkan tidak jarang yang mendapat nilai lebih besar atau sama dengan 90. Nilai tersebut dicapai dengan menggunakan metode ceramah, merangkum, diskusi, penugasan, dan presentasi. Media pembantu yang digunakan masih hanya menggunakan peta dan buku pelajaran. Hal ini sangat disayangkan mengingat multimedia belum dioptimalkan untuk membantu siswa dalam mata pelajaran ini, sedangkan fasilitas yang ada sangat mendukung penggunaan multimedia dalam pembelajaran.

Wawan dan Gugus (2008) dalam jurnalnya berpendapat bahwa harus disadari, guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu bagi peserta didik untuk memperoleh pendidikannya. Guru hanyalah salah satu sumber, dan disamping itu masih ada sumber lain berupa lingkungan, alat, media dan sebagainya. Peranan utama guru adalah mengelola kegiatan belajar peserta didik dan memberikan bimbingan yang diperlukan. Peranan guru sebagai penyaji informasi tidak lagi tepat dalam perkembangan teknologi saat ini, karena hal itu dapat dilakukan oleh media. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatan belajar-mengajar potensi media tidak mungkin diabaikan.

Dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks nonsekuensial, nonlinear, dan multidimensional secara interaktif. Visualisasi tersebut akan mempermudah dalam memilih, mensintesa dan mengolaborasi pengetahuan yang ingin dipahami. Untuk itu adanya media pembelajaran yang dapat memvisualisasikan materi abstrak dan diluar pengalaman siswa sehari-hari sangatlah penting untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Penelitian terkait masalah sejenis yang pernah dilakukan, yaitu menggunakan multimedia dalam pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan oleh Budi Herijanto (2012) dengan judul jurnal “Pengembangan CD Interaktif Pembelajaran IPS Materi Bencana Alam” yang merupakan studi kasus di SD Negeri Klego 01 Kecamatan Pekalongan Timur Kota Pekalongan. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil tes penguasaan materi menunjukkan rata-rata 83,5 jika dikonfirmasi dengan standar penilaian termasuk kategori penguasaan materi tinggi.

Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Nailatil Hurriyah (2010) dengan judul Jurnal “Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Sains Tentang Struktur Bumi Untuk Siswa Kelas 5 SD Khadijah 1 Surabaya” menunjukkan setelah diterapkan media komputer pada siswa kelas 5 SD Khadijah 1 Surabaya melalui uji pre-test dan post-test bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media komputer pembelajaran.

Dari ketiga jurnal tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan multimedia dalam mendukung pembelajaran tidak mungkin diabaikan serta penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar.

Untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas 6 ini kita dapat menggunakan aplikasi geobrowser seperti Google Earth karya google. Glenn A. Richard (*Mineral Physics Institute, Stony Brook University*) menyatakan :

*Google Earth is a geobrowser that accesses satellite and aerial imagery, ocean bathymetry, and other geographic data over the internet to represent the Earth as a three-dimensional globe. Geobrowsers are alternatively known as virtual globes or Earth browsers. Google also refers to Google Earth as a "geographic browser." Other examples of geobrowsers are NASA's World Wind, ESRI's ArcGIS Explorer, GeoFusions's GeoPlayer, and EarthBrowser by Lunar Software.*

Glenn menyatakan bahwa *Google Earth* adalah aplikasi *geobrowser* yang dapat mengakses data citra satelit, citra udara, batimetri laut, dan data geografis lainnya melalui internet dengan merepresentasikan Bumi sebagai dunia tiga dimensi.

Namun dalam penggunaannya geobrowser ini tidak lepas dari koneksi internet. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Alim Sumarno (2011) dimana Shinta Prima Rosdiana dan Mustaji menggunakan Google Earth ini sebagai media pembelajaran Geografi di Madrasah Aliyah Negeri Surabaya.

**Adam Nugraha, 2013**

Penggunaan Multimedia Pembelajaran E-Globe Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Dasar

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

Terdapat kelemahan dari penggunaan Google Earth untuk pembelajaran yaitu membutuhkan koneksi internet dengan kecepatan tinggi saat pembelajaran dilakukan secara online.

Terdapat pula aplikasi geobrowser lainnya seperti : Earth Browser (Lunar Software) , World Wind (NASA), ArcGIS Explorer (ESRI), Geo Player (GeoFusion), sama halnya dengan Google Earth dalam penggunaannya aplikasi-aplikasi tersebut memiliki ketergantungan pada koneksi internet.

Dari pembahasan diatas tersedia beberapa multimedia pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk menunjang pembelajaran IPS yang berhubungan dengan peta. Namun ketersediaan fasilitas, khususnya koneksi internet di kelas adalah sebuah keharusan.

Mengetahui permasalahan tersebut, maka penulis hendak menggunakan sebuah multimedia pembelajaran yang memberikan visualisasi terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial tersebut. Multimedia ini dikembangkan untuk dapat digunakan tanpa harus menggunakan akses internet. Sehingga judul yang penulis angkat adalah **“PENGUNAAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN E-GLOBE DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL DI SEKOLAH DASAR”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut “Bagaimana mengembangkan serta menggunakan multimediae-globe yang dapat meningkatkan hasil belajar

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di Sekolah Dasar?” Dari rumusan masalah utama diatas, secara khusus permasalahan yang akan diangkat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran e-globe yang dalam penggunaannya tidak menggunakan koneksi internet?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia e-globe dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan multimedia e-globe dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis menggunakan media ini adalah “menggunakan media pembelajaran e-globe dalam meningkatkan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar”.

Secara khusus tujuan penelitian ini penulis uraikan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran e-globe yang dalam penggunaannya tidak menggunakan koneksi internet?
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia e-globe dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar?

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan multimedia e-globe dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar?
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sesudah menggunakan multimedia e-globe dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah Dasar?

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Setelah penulis melaksanakan penelitian ini, diharapkan akan lahirnya manfaat sebagai berikut :

##### *Bagi Siswa*

- a. Dengan dikembangkannya e-globe sebagai produk dari hasil penelitian dan pengembangan ini, siswa dapat memperoleh multimedia pembelajaran untuk mata pelajaran IPS yang dapat digunakan tanpa harus terhubung dengan koneksi internet.
- b. Siswa yang menggunakan e-globe ini diharapkan menemukan suatu kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung melalui gambaran yang lebih nyata, menarik, dan menyenangkan dibandingkan dengan cara pembelajaran konvensional yang biasa siswa dapatkan.
- c. Siswa yang menggunakan e-globe mengalami peningkatan prestasi belajar dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.

### *Bagi Guru*

- a. Guru mata pelajaran IPS diharapkan dapat menggunakan e-globe untuk kegiatan pembelajaran IPS pada materi yang sesuai.
- b. Guru terinspirasi dalam mengembangkan dan atau menggunakan sebuah media pembelajaran sebagai pendukung kegiatan pembelajaran yang materi pembelajarannya memiliki sifat abstrak dan diluar jangkauan pengalaman siswa sehari-hari serta dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

### *Bagi Dunia Pendidikan*

- a. Dihasilkannya sumbangan produk pendidikan berupa multimedia pembelajaran e-globe
- b. Dihasilkannya kajian mengenai kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran bagi materi pembelajaran yang memiliki sifat abstrak dan diluar jangkauan pengalaman siswa sehari-hari serta dalam rangka meningkatkan prestasi belajar siswa.

## **1.5 Hipotesis**

Menurut Arikunto (2006:71), “ hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul”.

Berdasarkan pada pernyataan diatas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Multimedia pembelajaran e-globe dapat dikembangkan menjadi multimedia yang tidak bergantung pada koneksi internet.
2. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan multimedia e-globe lebih baik daripada peningkatan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan multimedia e-globe.
3. Terdapat perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia e-globe dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan multimedia e-globe.