

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Kehidupan masa kini banyak dipengaruhi oleh globalisasi. Globalisasi memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) khususnya teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perkembangan itu tidak hanya mempengaruhi bidang ekonomi, industri, politik dan hukum tetapi juga mempengaruhi bidang pendidikan. Dalam dunia pendidikan, perkembangan IPTEK menjadi salah satu penentu kualitas pembelajaran. Saat ini, pendidikan berada di masa pengetahuan (*knowledge age*) dengan percepatan peningkatan pengetahuan yang luar biasa. Percepatan peningkatan pengetahuan ini didukung oleh penerapan media dan teknologi digital yang disebut dengan *information super highway* (Gates, 1996) (dalam Murti, 2013, hlm. 1). Salah satu tantangan nyata bahwa pendidikan hendaknya mampu menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi utuh atau saat ini dinamakan dengan kompetensi abad ke-21. Kompetensi abad ke-21 akan menjadi bekal agar siswa dapat bersaing dan bertahan pada kehidupan nyata di abad ke-21.

Murti (2013, hlm. 1) menambahkan bahwa pendidikan di abad ke-21 menjadi semakin penting untuk menjamin siswa memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Di Indonesia sendiri, adanya kurikulum 2013 adalah bentuk adaptasi dari tiga konsep pendidikan abad 21. Ketiga konsep tersebut adalah keterampilan abad 21 (*21st Century Skills*), pendekatan saintifik (*scientific approach*) dan penilaian autentik (*authentic assesment*). Selanjutnya, tiga konsep tersebut diadaptasi untuk mengembangkan pendidikan menuju Indonesia Kreatif tahun 2045. Adaptasi dilakukan untuk mencapai kesesuaian konsep dengan kapasitas siswa dan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikannya.

Menurut Hartati (2015, hlm. 45), pendidikan pada abad ke-21 merupakan pendidikan era teknologi informasi yang memandang pengetahuan sebagai ciri utama dalam pembangunan masyarakat kota dan desa. Peran guru sekolah dasar dalam era digital ini sangat kompleks dan menantang karena sekolah dasar fondasi pendidikan selanjutnya yang memiliki ciri-ciri khusus seperti sistem guru kelas yang menuntut guru terampil mengajar dan menguasai berbagai mata pelajaran. Sejalan dengan penguasaan guru dalam berbagai mata pelajaran, khususnya ilmu pengetahuan alam (IPA) masih tergolong rendah. Hasil tersebut dibuktikan melalui hasil evaluasi sains dalam *Programme for International Students Assess (PISA)* pada tahun 2015 menempatkan Indonesia pada peringkat 62 dari 70 negara. Begitupun hasil dari *Trends in Mathematic and Science Study (TIMSS)* bidang IPA pada tahun 2015, Indonesia berada pada peringkat ke-45 dari 48 negara. (Balitbang Kemdikbud, 2016)

Berdasarkan hasil observasi selama 14 hari di sekolah tempat penelitian, sebagian guru yaitu kelas IV, masih menggunakan buku sebagai sumber utama dalam pembelajaran. Metode yang digunakan masih bersifat tradisional, yakni menggunakan metode ceramah. Lebih fokus pada pemberian materi ilmu pengetahuan alam (IPA), guru menyampaikan pengetahuan dengan verbal dan hanya menggunakan papan tulis sebagai media. Sehingga saat guru memberikan evaluasi berupa tes lisan dan tes tulis, hasil yang didapatkan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Pemberian metode konvensional tidak dapat membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Karena pendekatan konvensional masih berorientasi pada guru dan belum terpusat pada siswa. Siswa seringkali mengeluh akan kurang jelasnya pengetahuan yang mereka peroleh sehingga menganggap pelajaran IPA sebagai pelajaran yang membosankan. Dampak yang terjadi adalah siswa tidak dapat mengaplikasikan materi IPA yang diberikan di sekolah pada kehidupan sehari-hari. Hal tersebut karena kurangnya guru dalam menciptakan pembelajaran yang dekat dengan kehidupan siswa. Pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan konvensional tidak mampu membantu guru dalam memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Karena pendekatan konvensional masih berorientasi pada guru dan belum terpusat

pada siswa. Penerapan pendekatan konvensional menimbulkan berbagai macam permasalahan di dalam proses pembelajaran

Penelitian yang dilakukan oleh Saputri (2018) mendapatkan hasil bahwa kondisi pembelajaran yang menggunakan buku (*text book*) dan penggunaan metode konvensional tidak menunjukkan hasil yang baik. Aktivitas siswa dalam pembelajaran tidak aktif ditunjukkan dengan siswa kurang antusias, kurang mengeksplorasi materi, dan menjadi malas dalam mengembangkan pengetahuan. Sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Saputri bahwa dalam menyampaikan materi tidak hanya terpaku pada pembelajaran yang bersumber pada buku (*book centered*) dan perlu adanya variasi dalam metode pembelajaran. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran kurang bermakna dan akan berpengaruh terhadap proses belajar siswa dan berpengaruh pula pada hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa merupakan salah satu penilaian dalam sebuah pembelajaran. Penilaian dalam pembelajaran menurut Putra (2012, Hlm. 17) ialah sebagai suatu usaha untuk mendapatkan berbagai informasi secara berkala, berkesinambungan, serta menyeluruh tentang proses dan hasil dari perkembangan yang telah dicapai oleh siswa melalui kegiatan belajar. Hasil belajar berkaitan dengan pencapaian dalam memperoleh kemampuan sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan (Sanjaya, 2015, hlm. 13). Tujuan dari dilaksanakannya penilaian dalam pembelajaran adalah untuk membuktikan sejauh mana tingkat kemampuan dan keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang telah ditetapkan dan mengukur keberhasilan guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Hasil belajar siswa tidak dapat dipisahkan dari bagaimana siswa berproses dalam pembelajaran. Pengemasan pembelajaran yang kurang menarik dan membosankan menjadi salah satu penyebab sulitnya siswa memaknai pembelajaran tersebut. Selain itu keluasan materi dan kurangnya pengalaman nyata siswa membuatnya sulit menghubungkan pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pendidik tidak dapat menciptakan suasana belajar yang menarik perhatian siswa. Terlebih dalam penyampaian pembelajaran IPA menekankan strategi yang diciptakan pendidik dalam mengoptimalkan potensi-potensi yang dimiliki siswa dalam memahami lingkungan. Konsep IPA untuk sebagian siswa merupakan konsep yang sulit. Menurut Putra (2014, hlm. 2) kesulitan pemahaman siswa terjadi

**Arivia Mutiara Nurussyifa, 2019**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPA BERDASRKAAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT**

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

karena guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan pesan secara verbal kepada siswa, sehingga apa yang diterima siswa berbeda dengan maksud dan tujuan guru. Seorang guru dikatakan berhasil dalam proses pembelajaran IPA jika dia mampu mengubah pembelajaran yang semula sulit menjadi mudah, yang semula tidak menarik menjadi menarik, yang semula tidak bermakna menjadi bermakna. Ketiga hal tersebut dapat dicapai dengan mempraktekkan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam mempelajari IPA.

Penelitian yang di lakukan Sanisah (2013) pada salah satu SMP di Kota Mataram menunjukkan hasil bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dapat memudahkan guru dalam membuat pembelajaran lebih aktif, inovatif, kreatif, edukatif, menyenangkan dan lebih bermakna. Didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Sutarno & Mukhidin (2013) yang menggunakan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil dan kemandirian belajar di SD Kota Bandung. Hasil menunjukkan bahwa penerapan multimedia interaktif dapat meningkatkan kompetensi belajar siswa pada ranah kognitif. Pemberian multimedia interaktif melalui animasi juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan.

Seiring berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, peneliti tertarik untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sanisah (2013) dan Sutarno & Mukhidin (2013) menunjukkan bahwa penggunaan media dapat meningkatkan aktivitas siswa di dalam kelas dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media pembelajaran menjadi salah satu cara untuk meningkatkan minat dan perhatian siswa dan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Ketika siswa merasa tertarik dan menaruh perhatian terhadap pembelajaran, maka materi yang disampaikan oleh guru akan mudah siswa pahami. Hal tersebut akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Menurut Mulyanta dan Leong (2009, hlm. 2), media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya. Media pembelajaran juga dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap kompetensi yang harus dikuasai terhadap materi yang harus dipelajari, yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Untuk

**Arivia Mutiara Nurussyifa, 2019**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPA BERDASRKAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT**

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

mempermudah siswa menguasai materi yang dipelajari ialah terpenuhinya gaya belajar siswa yaitu visual, audio dan kinestetik. Satu media saja tidak dapat memenuhi ketiga gaya belajar tersebut, maka perlu menggunakan lebih dari satu media atau lebih dikenal multimedia. Multimedia adalah salah satu jenis media pembelajaran yang memenuhi ketiga gaya belajar siswa. Untuk membuat pembelajaran lebih terpusat pada aktivitas siswa maka perlu ditambahkan komponen interaktif pada penerapannya. Multimedia interaktif menjadi alternatif jawaban untuk mengatasi kesulitan belajar siswa dalam memahami materi karena penyajiannya menarik perhatian siswa dan berpusat pada aktivitas siswa (interaktif).

Multimedia menjadi salah satu alternatif pilihan tindakan yang tepat untuk mengatasi kurangnya minat belajar siswa yang terjadi di kelas. Selain itu menurut Munir (2012, hlm. 5) multimedia interaktif digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap dan keterampilan), serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah dan terkendali. Serta salah satu kelebihan multimedia interaktif menurut Munir (2012, hlm. 7) adalah dapat menarik perhatian dan minat, karena merupakan gabungan antara pandangan, suara dan gerakan.

Munir (2012, hlm. 24) juga menambahkan bahwa multimedia dalam pendidikan memiliki tiga fungsi utama yaitu fungsi suplemen yang sifatnya pilihan, fungsi pelengkap dan fungsi pengganti. Sejauh ini multimedia masih dianggap sebagai fungsi pilihan dan pelengkap dibanding dengan fungsi pengganti. Selain tidak terintegrasinya multimedia ke dalam kurikulum, kurangnya efektivitas penerapan multimedia dalam pendidikan pun dilatarbelakangi suatu kenyataan bahwa kebanyakan pendidik tidak siap untuk perubahan yang dituntut dan dihasilkan oleh hadirnya multimedia. Pendidik harus memiliki pengalaman, kemampuan, keterampilan dan pengetahuan baik teknis maupun pedagogis dalam mentransformasi proses pembelajaran dari menggunakan media tradisional ke penggunaan multimedia.

Dengan diterapkannya multimedia interaktif dalam pembelajaran, harapannya siswa dapat termotivasi untuk menggunakan teknologi dengan bijak.

**Arivia Mutiara Nurussyifa, 2019**

**PERBEDAAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR PADA MATA PELAJARAN IPA BERDASRKAN PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS POWERPOINT**

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

Kebanyakan siswa tidak memanfaatkan kemudahan teknologi sebagai sarana belajar. Maka dari itu pendidik perlu dalam menggunakan teknologi sebagai bahan utama dalam pembuatan multimedia. Lebih khususnya dalam pembelajaran IPA. Pendidik dapat menciptakan pengalaman langsung dalam bentuk sebuah tayangan agar pembelajaran lebih nyata dan mempermudah siswa dalam pemahaman konsep. Selain untuk tujuan meningkatkan hasil belajar siswa, lebih umumnya konsep yang telah siswa pahami dapat menjadi bekal bagi siswa dalam kehidupannya sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah pengujian terhadap multimedia interaktif berbasis *PowerPoint* sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. Judul penelitian yang diusung adalah “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar pada Mata Pelajaran IPA berdasarkan Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis *PowerPoint*”.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah menjawab pertanyaan “Adakah perbedaan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada mata pelajaran IPA berdasarkan penggunaan multimedia berbasis *PowerPoint*?”

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibuat beberapa pertanyaan penelitian yang dijabarkan sebagai berikut.

1. Adakah perbedaan antara tes awal dengan tes akhir siswa pada kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif?
2. Adakah perbedaan antara tes awal dengan tes akhir siswa pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif?
3. Adakah perbedaan signifikansi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan antara tes awal dengan tes akhir siswa pada kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan tes awal dengan tes akhir siswa pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif.
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan signifikansi peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan multimedia interaktif dengan kelas yang tidak menggunakan multimedia interaktif.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar sebagai penggunaan media pembelajaran menggunakan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak terkait dalam penelitian ini, diantaranya:

- a. Sebagai referensi bagi guru sekolah dasar dalam penggunaan media pembelajaran yang menarik.
- b. Sebagai referensi mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran.
- c. Bagi peneliti diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai cara mengamalkan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian.
- d. Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti lain yang akan mengangkat tema yang sama namun dengan sudut pandang yang berbeda..