

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sebuah kebutuhan pokok pada masa sekarang ini. Dengan pendidikan sumber daya manusia akan meningkat kualitasnya. Dengan meningkatnya kualitas sumber daya manusia, Insya Allah negara Indonesia akan sejahtera dan sejajar dengan negara-negara lain yang ada di dunia.

Pendidikan diperlukan agar manusia dapat menjadi manusia seutuhnya, karena dalam pendidikan itu ada proses belajar yang di dalamnya dapat menambah hal positif dan membuang hal negatif.

Selain itu dengan pendidikan manusia dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan zaman yang semakin lama semakin modern. Zaman modern ini manusia dituntut untuk serba bisa dan serba tahu. Jika manusia tidak bisa menyesuaikan diri, maka akan terjadi seleksi alam, di mana yang pintar akan bertahan dan yang bodoh akan kalah dan kemudian mati.

Di dalam pendidikan ada proses belajar mengajar. Belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi edukatif antara guru dan siswa. Tujuan dari interaksi edukatif tersebut meliputi tiga aspek, yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

Salah satu komponen penunjang pendidikan adalah IPA (Sains). Sains Menurut Conant (Samatowa, 2006:1) adalah 'suatu deretan konsep serta skema konseptual yang berhubungan satu sama lain, dan yang tumbuh sebagai hasil eksperimentasi dan observasi, serta berguna untuk diamati dan dieksperimentasikan lebih lanjut'.

IPA merupakan pelajaran yang abstrak, untuk memberikan pengalaman yang konkrit pada siswa sekolah dasar maka dibutuhkan media. Siswa usia sekolah dasar masih pada tahap operasi berpikir konkret sebagaimana pendapat Piaget (Dahar, 1996: 154), bahwa: "Periode operasional konkret adalah antara umur 7-11 tahun. Tingkat ini merupakan permulaan berpikir rasional. Ini berarti,

anak memiliki operasi-operasi logis yang dapat diterapkannya pada masalah-masalah konkret”.

Di dalam proses belajar mengajar itu dibutuhkan media pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media merupakan perantara pesan dari pengirim kepada penerima. Tanpa media apa yang ingin disampaikan dari pengirim pesan tidak akan tersampaikan kepada penerima, dengan kata lain media merupakan sesuatu yang sangat vital dalam pembelajaran.

Menurut Gagne (Sadiman, dkk. 1986:6) “media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Selain pendapat Gagne di atas, menurut Sadiman (1986:6) media yang baik adalah media yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Di dalam perkembangannya media awalnya hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar guru. Alat bantu yang dipakai adalah alat bantu visual, misalnya gambar, model, objek dan alat-alat lain yang dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa.

Menurut Sadiman, dkk.(1986:17-18) Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut.

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model;
 - b. Objek yang kecil, bisa dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, bisa dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*;
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram dan lain-lain, dan
 - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
 - a. Menimbulkan kegairahan belajar;

- b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan;
4. Dengan sifat unik setiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya dalam:
 - a. Memberikan perangsang yang sama;
 - b. Mempersamakan pengalaman;
 - c. Menimbulkan persepsi yang sama.

Komputer merupakan salah satu benda yang dapat dijadikan media pembelajaran. Dengan komputer pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik. Karena komputer memiliki berbagai macam *software* yang dapat menunjang pembelajaran, misalnya *Powerpoint, flash, corel draw*, dan sebagainya.

Dengan media komputer ini segala macam keterbatasan pada media-media terdahulu dapat teratasi dengan segala kecanggihan komputer saat ini. Misalnya ketika ingin memperkenalkan berbagai jenis hewan kepada siswa maka dahulu media yang digunakan hanya sebatas foto, maka dengan adanya komputer ini seorang guru bisa menampilkan video tentang hewan yang di mana akan lebih jauh memberikan pengalaman konkrit kepada siswa dibanding hanya sebuah gambar atau foto saja.

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia teknologi dan informasi berkembang semakin canggih. Untuk itu pengembangan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan perkembangan zaman. Pada saat ini banyak sekolah yang sudah memiliki fasilitas teknologi yang cukup canggih seperti komputer/*laptop* serta *in focus*. Dengan memanfaatkan fasilitas tersebut, masalah-masalah pembuatan media seperti terbatasnya waktu untuk membuat media, sulit mencari media yang tepat agar suatu materi jadi konkret, tidak adanya dana, dan lain sebagainya akan semakin mudah teratasi.

Oleh karena itu, media berbasis komputer merupakan salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA. Komputer yang ditunjang dengan *software* (perangkat lunak) dan *hardware*

(perangkat keras) seperti aplikasi program *microsoft office Powerpoint, in focus,* dan *speaker*.

Selain dapat memberikan gambaran konkret kepada siswa, media pembelajaran berbasis komputer bisa menjembatani keanekaragaman gaya belajar yang dimiliki setiap siswa. Untuk itu suatu materi pembelajaran harus didesain sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan ketiga gaya belajar tersebut. Gaya mengajar seorang guru yang cenderung pada salah satu gaya belajar saja bisa dihindari dengan bantuan media berbasis komputer.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuasi eksperimen dengan judul Pengaruh Media Berbasis Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Materi Bencana Alam dan Dampaknya.

B. Rumusan Masalah dan Batasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul suatu rumusan masalah umum untuk diketahui, “apakah Media Berbasis komputer memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada materi Bencana Alam dan Dampaknya?”

Rumusan masalah tersebut secara lebih rinci dapat diuraikan menjadi pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut.

- a. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada materi Bencana Alam dan Dampaknya menggunakan pembelajaran konvensional?
- b. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada materi Bencana Alam dan Dampaknya dengan pembelajaran menggunakan Media Berbasis komputer?
- c. Apakah terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis komputer pada materi bencana alam dan dampaknya?

2. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian eksperimen mengenai media pembelajaran, dalam hal ini yaitu pengaruh Media Berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada materi Bencana Alam dan Dampaknya.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada materi Bencana Alam dan Dampaknya dengan menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui adakah peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada materi Bencana Alam dan Dampaknya dengan menggunakan Media Berbasis komputer.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan peningkatan yang signifikan pada hasil belajar siswa antara siswa kelas V yang mengikuti pembelajaran konvensional dengan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis komputer pada materi bencana alam dan dampaknya.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pihak-pihak yang berada dalam dunia pendidikan, diantaranya yaitu:

1. Bagi Guru Sekolah Dasar
 - a. Memberikan pengalaman baru bagi guru dalam pembelajaran.
 - b. Memotivasi guru agar menggunakan dan menciptakan media pembelajaran yang baik dan menarik minat belajar siswa.
 - c. Memberikan referensi bagi guru media apa yang dapat menarik minat belajar siswa.
2. Bagi Siswa
Menarik minat siswa untuk lebih giat lagi dalam pembelajaran.
3. Bagi Sekolah
Membantu tercapainya tujuan pembelajaran pada materi pelajaran IPA.

4. Bagi Peneliti

Memotivasi bagi peneliti selanjutnya untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif.

E. Definisi Operasional

1. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, dkk. 2006: 7).
2. Media Berbasis komputer adalah media yang berbasis komputer yang dibuat menggunakan *software Microsoft Power Point* dan terdapat Teks, foto, gambar dan video di dalamnya.
3. *Powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang populer dan paling banyak digunakan saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik pembelajaran, presentasi produk, meeting, seminar, lokakarya dan sebagainya (Susilana, 2009: 100).
4. Bencana alam adalah konsekuensi dari kombinasi aktivitas alam.
5. Hasil belajar Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006:3) adalah hasil dari suatu interaksi tindak belajar mengajar.