

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya setiap orang harus mengenyam pendidikan dari jenjang Sekolah Dasar sampai ke jenjang yang lebih tinggi, karena semakin tinggi pendidikan seseorang, maka semakin tinggi pula pengetahuan, sikap, dan keterampilannya. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh *Dictionary of Psychology* (Sagala, 2006:3), yaitu:

Pendidikan berarti tahapan kegiatan yang bersifat kelembagaan (seperti sekolah dan madrasah) yang dipergunakan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai pengetahuan, kebiasaan, sikap, dan sebagainya.

Menurut Zarman (2011:74), “pendidikan itu seharusnya memanusiakan manusia, artinya mendidik manusia menjadi manusia yang baik atau mendidik karakter manusia”. Dapat disimpulkan, pendidikan adalah memanusiakan manusia di segala pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup yang bersifat kelembagaan untuk menyempurnakan perkembangan individu dalam menguasai segala aspek kepribadian dan kemampuan agar menjadi manusia yang baik.

Salah satu pembelajaran di Sekolah Dasar untuk menyempurnakan perkembangan individu yaitu pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA. IPA menurut Darmojo (Samatowa, 2006: 2), adalah ‘pengetahuan yang rasional dan obyektif tentang alam semesta dengan segala isinya’. IPA merupakan pembelajaran yang penting, karena IPA melatih siswa untuk dapat memahami hubungan sebab-akibat dari kejadian-kejadian yang ada di alam. Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 2006: 37), ‘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’.

Selain itu, pembelajaran IPA juga bertujuan agar siswa memiliki kemampuan mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

IPA merupakan mata pelajaran yang bersifat abstrak, oleh karena itu, guru memiliki peranan terpenting dalam membelajarkan siswa agar mereka benar-benar memahami akan konsep-konsep IPA yang telah diajarkan. Agar siswa memahami konsep-konsep IPA, di sini guru perlu pembelajaran yang lebih dari sekedar memberi pengetahuan kepada siswa, akan tetapi guru juga harus lebih kreatif dalam mengembangkan bahan ajar sehingga siswa benar-benar memahami konsep-konsep IPA yang telah diajarkan. Adapun pembelajaran menurut Dimiyati dan Mudjiono (Sagala, 2006: 62), ialah 'kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar'. Pengajaran di Sekolah Dasar harus sudah sesuai dengan perkembangan kognitif siswa. Guru harus memperhatikan keterampilan dan aktivitas siswa dalam pembelajaran IPA melalui percobaan, kegiatan kelompok, dan kegiatan bertanya atau pun menjawab pertanyaan. Oleh karena itu, dengan kegiatan tersebut siswa akan menambah kesempatan pada perkembangan kognitifnya.

Perkembangan siswa usia Sekolah Dasar masih dalam tahap operasi berpikir konkret. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat Piaget (Dahar, 1996: 154), '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'.

Pada kegiatan pembelajaran, guru dituntut untuk lebih berinovasi dalam mendesain pembelajaran yang dapat membuat siswa semangat, sehingga siswa tidak merasa jenuh dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu solusi dalam menyampaikan materi pembelajaran secara konkret. Menurut Briggs (Sadiman *et al.* 2006: 6) 'media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya'.

Hal yang terpenting dalam pemanfaatan media pembelajaran adalah mengenai kejelasan cara penggunaan media itu sendiri, sehingga tujuan dan maksud dari penggunaan media tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Begitu pun sebaliknya, jika di dalam penggunaan media maksud dan tujuannya tidak tersampaikan dengan baik oleh siswa, maka media tidak berfungsi sebagai penunjang pembelajaran.

Dalam memilih media pembelajaran, hendaknya guru harus memperhatikan kriteria yang dijadikan dasar pertimbangan dalam memilih media yang tepat. Adapun kriteria yang perlu diperhatikan, yakni:

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. (Sadiman, *et al.* 2006: 84)

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut, guru perlu menciptakan media yang dapat memenuhi seluruh gaya belajar siswa agar pembelajaran atau pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Adanya latar belakang siswa yang berbeda-beda membuat siswa berbeda-beda pula dalam menyerap informasi yang di dapat. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat berikut, “kemampuan menyerap pengetahuan yang berbeda-beda dalam bentuk Visual, *Auditory*, dan Kinestetik (VAK)” (Lusita, 2012: 95). Selain sebagai pemberi informasi guru juga perlu menciptakan pembelajaran yang interaktif karena dengan pembelajaran yang interaktif siswa mendapatkan pembelajaran yang bermakna.

Multimedia berbasis komputer merupakan media yang dapat memfasilitasi seluruh kebutuhan siswa dalam menerima informasi. Multimedia menurut Mayer (2009:3) diartikan sebagai “Presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar”. Adapun multimedia menurut McCormick (Darmawan, 2012: 47) yaitu, ‘kombinasi tiga elemen, yaitu suara, gambar, dan teks’. Dapat disimpulkan multimedia adalah penyajian informasi berupa gambar, suara, dan teks. Multimedia mempunyai tujuan untuk menciptakan pembelajaran menjadi menyenangkan. Hal tersebut sejalan dengan yang dikemukakan oleh Arsyad (2011: 172), yaitu:

Multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas. Informasi akan mudah dimengerti karena sebanyak mungkin indera, terutama telinga dan mata, digunakan untuk menyerap informasi itu.

Tujuan dari multimedia dijadikan dasar pertimbangan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat membuat siswa menerima informasi secara bermakna. Dalam penelitian ini diciptakanlah media *slide interactive*. Media *slide interactive* adalah media yang dibuat dari aplikasi komputer yang ditampilkan berupa lembaran kerja, yang dapat dipindahkan ke lembaran kerja berikutnya dan saling terjadi interaksi atau pengaruh antara komputer dan penggunanya. Pada media tersebut, terdapat kumpulan *slide* yang dibuat secara menarik yang di dalamnya terdapat suara, gambar, dan teks, pembelajaran pun akan menjadi lebih bermakna, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pendapat tersebut sesuai dengan pendapat menurut Arsyad (2011: 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.

Jika dilihat dari segi interaktifnya, adanya interaksi langsung antara media dengan siswa. Pendapat tersebut sejalan dengan pendapat Wen (2003: 38), 'ketika kita main permainan komputer, begitu kita menekan sebuah tombol pada keyboard, komputernya akan langsung memberikan respons. Inilah hubungan yang interaktif'.

Akan tetapi dalam pelaksanaannya hanya sedikit sekali sekolah yang mempunyai komputer dalam jumlah yang banyak. Alasan tersebut membuat peneliti tidak hanya mengembangkan bahan ajar tetapi juga dapat menutupi kekurangan yang ada dengan pembelajaran kelompok yang dapat membuat semua siswa berinteraksi dengan temannya, selain itu juga dapat membuat semua siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran. Adanya media *slide interactive* ini juga, berbagai gaya belajar siswa dapat terfasilitasi, karena dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda membuat siswa berbeda-beda pula dalam menyerap informasi

yang di dapat. Di dalam media *slide interactive* ini terdapat gambar-gambar untuk siswa dengan gaya belajar visual, terdapat suara untuk siswa dengan gaya belajar auditori, dan terdapatnya praktek yang membuat siswa terlibat langsung untuk siswa dengan gaya belajar kinestetik. Siswa pun diharapkan mampu berkreasi dalam mengeksplorasi kemampuan belajarnya. Tugas guru sebagai fasilitator dapat terpenuhi, dengan diberikannya fasilitas yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dan dapat menghasilkan banyak aspek yang muncul dalam mengubah tingkah laku siswa menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian di atas, maka sebagai usaha yang nyata untuk menciptakan suasana belajar yang melibataktifkan siswa, agar hasil belajar siswa baik, dilakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media *Slide Interactive* Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas IV Pada Materi Sumber Daya Alam (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas IV SDN Karang Mulya dan SDN Pelandakan 1 di Kecamatan Kesambi Kota Cirebon).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, muncul suatu rumusan masalah umum untuk diketahui apakah penggunaan media *slide interactive* memberikan pengaruh terhadap pembelajaran IPA pada materi sumber daya alam. Selanjutnya, peneliti merumuskan masalah ini dalam bentuk pertanyaan yang lebih khusus sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi sumber daya alam yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran secara konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi sumber daya alam yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *slide interactive*?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *slide interactive*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media *slide interactive* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi sumber daya alam. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi sumber daya alam yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran secara konvensional.
2. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi sumber daya alam yang dilakukan sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media *slide interactive*
3. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran secara konvensional dengan hasil belajar siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *slide interactive*.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pihak-pihak yang berkecimpung dalam bidang pendidikan, di antaranya yaitu:

1. Bagi Guru Sekolah Dasar
 - a. Meningkatkan profesionalisme guru dalam melakukan pembelajaran.
 - b. Membantu guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.
 - c. Memotivasi guru untuk menggunakan media pembelajaran yang tepat dan lebih variatif khususnya dalam pembelajaran IPA.
2. Bagi Sekolah
 - a. Membantu tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran IPA.
 - b. Meningkatkan kualitas dan fungsi sekolah dasar sebagai sarana dan prasarana pendidikan.
 - c. Memberikan kontribusi dan inovasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

3. Bagi Peneliti

- a. Memberikan informasi atau saran dalam menyelesaikan permasalahan sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi sumber daya alam.
- b. Menambah referensi untuk kegiatan penelitian selanjutnya yang bertujuan agar terdapat peningkatan mutu pendidikan khususnya pembelajaran IPA.

E. Definisi Operasional

1. Media *slide interactive* adalah media yang dibuat dari aplikasi komputer yang ditampilkan berupa lembaran kerja, yang dapat dipindahkan ke lembaran kerja berikutnya dan saling terjadi interaksi atau pengaruh antara komputer dan penggunanya.
2. Menurut Barrow (Wikipedia, 2013) sumber daya alam adalah, “segala sesuatu yang muncul secara alami yang dapat digunakan untuk pemenuhan kebutuhan manusia pada umumnya”.
3. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 3), “Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar”.