

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan dan pembelajaran merupakan salah satu usaha untuk memajukan kehidupan bangsa, dan membuat generasi Emas (*Golden Age*), mempersiapkan tunas-tunas bangsa dapat berkompetensi baik dimanapun berada. (Totoh Fatonah, dalam Pengembangan Keprofesionalan Berkelanjutan (PKB) Guru SD bertempat di SDN Hegarmanah Kab.Purwakarta. 26-28 Oktober 218).

Hal yang disampaikan di atas sesuai dengan tujuan pendidikan yang tertera pada Undang-undang No.20 tahun 2003 bahwa:

Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya peserta didik 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 setia dan bertanggung jawab.

Tujuan Pendidikan Nasional di atas bersinergi dengan tujuan Undang-Undang nomor 12 tahun 2012 mengenai Pendidikan Tinggi yang berbunyi “bahwa penelitian di perguruan tinggi diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan dan teknologi, serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan daya saing bangsa”.

Untuk mencapai Tujuan Pendidikan Nasional banyak cara yang dapat ditempuh, dewasa ini peran media sangat erat kaitannya dalam berbagai aspek kehidupan, tak luput juga dalam bidang pendidikan, menurut Wanda (2018, hlm.

2) “media pembelajaran merupakan sarana yang dapat membantu proses pembelajaran karena berkaitan dengan indra pendengaran dan penglihatan”. Lebih lanjut Wanda (2018, hlm. 2) mengemukakan:

Media pembelajaran dapat mempercepat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien dalam suasana yang kondusif, sehingga dapat membuat pemahaman peserta didik lebih cepat, selain itu dengan adanya media juga tradisi lisan dan tulisan dalam proses pembelajaran dapat di perkaya dan menciptakan iklim yang emosional sehat diantara peserta didik.

Tujuan Nasional dapat tercapai dimulai dari hal yang mendasar bagi peserta didik, yaitu menuntaskan ketercapaian kompetensi (KD/ Kompetensi Dasar) yang telah ditetapkan sebelumnya dalam kurikulum sesuai dengan jenjang pendidikan.

Kompetensi yang paling mendasar dari semua ketercapaian adalah pemahaman konsep, konsep didefinisikan Dorothy (dalam Ahmad Susanto, 2016, hlm. 8) merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan atau suatu pengertian.

Sementara itu Bloom (dalam Susanto. 2016, hlm. 6) mengartikan pemahaman sebagai „kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari“.

Sehingga lebih lanjut Bloom (dalam Utomo, 2016, hlm.13) menyatakan bahwa “penguasaan konsep adalah kemampuan mengungkapkan pengertian-pengertian, seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang dapat dimengerti dan mampu memberikan intepretasi serta mengklasifikasikannya”.

“Untuk mengukur ketercapaian pemahaman konsep pada siswa guru dapat melakukan evaluasi produk”, Susanto (2016, hlm. 8).

Sejalan dengan Susanto, Kauchack dan Eggen (2012, hlm. 247) menuliskan bahwa Pemahaman siswa terhadap suatu konsep dapat diukur melalui empat tahap yaitu dengan meminta siswa untuk:

1. Mendefinisikan Konsep
2. Mengidentifikasi karakteristik-karakteristik konsep
3. Menghubungkan dengan konsep-konsep lain
4. Mengidentifikasi atau memberikan contoh dari konsep yang belum pernah dijumpai sebelumnya

Ketercapaian kompetensi khususnya dalam pemahaman konsep tidaklah selalalu berjalan mulus, dari hasil observasi pada tahun 2018 disalah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Purwakarta masih ditemukan sebagian siswa belum memenuhi ketercapaian kompetensi sehingga perlu diadakannya Remedial di bagian tema/ pembelajaran tertentu.

Berikut adalah tabel hasil observasi skor dalam pemahaman konsep di tema 9 perolehan sejumlah siswa kelas IV di salah satu Sekolah Dasar pada tahun ajaran 2017/2018 (lembar skor observasi sah terlampir).

No	Nama Siswa	Skor Tema 9
1.	A N	50
2.	A S	70
3.	A P	80
4.	A P A	80
5.	A B	67
6.	D V	85
7.	D S S	96
8.	D H	20
9.	E F	60
10.	E P R	85
11.	F H	47
12.	F N	50
13.	F O	37
14.	F O	70

No	Nama Siswa	Skor Tema 9
15.	F Z	65
16.	H M A	80
17.	H N	60
18.	I A	55
19.	I A B	65
20.	J S	65
21.	K H	100
22.	K M	70
23.	L L	70
24.	R A	40
25.	S A	70
Σ		1637
\square		65,48

Dari tabel di atas dapat dilihat secara gamblang, bahwa setengah sekitar 52% (13 siswa) dari jumlah siswa memiliki hasil skor Ujian Tengah Semester rendah atau di bawah kriteria kelulusan minimal (KKM) pada Tema 9 sehingga perlu adanya perbaikan atau remedial.

Proses berperan penting dalam pembelajaran, untuk menciptakan iklim pembelajaran yang kondusif guru seyogyanya dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif, Menurut Andi (2018, hlm. 96) “bahan interaktif dapat ditemukan dalam dua bentuk, yaitu CD interaktif atau aplikasi interaktif dan satu lagi yaitu orang, karena orang menurut ciri-ciri bahan ajar orang bisa bersifat interaktif/

dapat saling melakukan aksi dengan penggunanya, yaitu peserta didik”. Lebih lanjut Andi (2018, hlm. 96) menyatakan:

Urgensi pemanfaatan bahan ajar interaktif dalam pembelajaran didasarkan pada sejumlah hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berdampak positif terhadap kegiatan pembelajaran, salah satunya ditunjukkan dalam penelitian Schade yang memperlihatkan bahwa daya ingat bagi orang yang membaca sendiri adalah rendah (1 persen), sedangkan dalam penggunaan alat pembelajaran seperti televisi meningkat 25-30 persen.

Peran teknologi multimedia dalam memecahkan kendala dalam proses belajar karena multimedia mempunyai keistimewaan, berikut keistimewaan multimedia menurut Munir (dalam Oka, 2017, hlm. 22) adalah „1) Multimedia menyediakan pembelajaran yang interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik; 2) Multimedia memberikan kebebasan kepada para pelajar dalam menentukan topik proses pembelajaran; 3) Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses pembelajaran“.

Menurut Wanda (2018, hlm. 9-10) menyatakan dalam penelitian *WaiWai Marketing* pada tahun 2014 didapatkan data sebagai berikut:

Pada tahun 2010 perkembangan teknologi digital menuju ke arah mobil (*gadget*), sebagai peserta didik memiliki *gadget* berupa *smartphone* yang merupakan media efektif dalam menyampaikan suatu informasi, dari data yang dikumpulkan *WaiWai Marketing* pada tahun 2014, pengguna mobil phone berbasis *android* di Indonesia adalah yang tertinggi di Asia Tenggara yaitu 44 juta pengguna, dari jumlah tersebut 11% adalah pengguna handphone berusia 7-17 tahun, namun hanya beberapa pihak yang telah menggunakan media tersebut sebagai media pembelajaran.

Dewasa ini kehidupan manusia tidak terlepas dari penggunaan media khususnya media elektronik (*gadget*), walaupun demikian belum dapat disimpulkan masyarakat Indonesia telah memaksimalkan berbagai media tersebut khususnya dalam bidang pendidikan di Sekolah Dasar, dari berbagai pemaparan di atas dapat diambil sebuah hipotesis (dugaan) kuat bahwa multimedia interaktif memiliki pengaruh positif terhadap proses pembelajaran dan hasil pembelajaran di Sekolah Dasar (SD).

Berangkat dari pemikiran dan hasil observasi pendahuluan di salah satu Sekolah Dasar Negeri di Kabupaten Purwakarta sebagaimana di paparkan di atas,

penelitian ini bertujuan mengungkap adakah dan seberapa besar korelasi peningkatan pemahaman konsep pada siswa kelas IV khususnya pada Tema 9 Kayanya Negeriku dengan menggunakan multimedia interaktif sederhana dengan judul : Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Sederhana Terhadap Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Tema 9 Subtema 1 (Penelitian Tindakan Kelas Yang Dilakukan Pada Siswa Kelas IVA Di Salah Satu Sekolah Dasar Negeri Di Kabupaten Subang Tahun Ajaran 2018/2019)

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam kajian ini adalah, “apakah penerapan Media Interaktif sederhana pada Tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 1 (Kekayaan sumber Energi di Indonesia) dapat meningkatkan pemahaman konsep dan hasil belajar peserta didik?”. Secara rinci rumusan masalah yang diangkat peneliti dalam kajian kali ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan positif, penggunaan multimedia interaktif sederhana terhadap pemahaman konsep pada Tema 9 (Kayanya Negeriku) Subtema 1 (Kekayaan sumber Energi di Indonesia) pada kelas IV di salahsatu SD Negeri di kabupaten Subang ?
2. Berapa besar hubungan positif, penggunaan multimedia interaktif sederhana terhadap pemahaman konsep pada Tema 9 (Kayanya Negeriku) Subtema 1 (Kekayaan sumber Energi di Indonesia) pada kelas IV di salahsatu SD Negeri di kabupaten Subang ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam kajian ini adalah ingin mengetahui apakah ada pengaruh (korelasi) dan seberapa besar pengaruh (korelasi) peningkatan pemahaman konsep pada siswa kelas IV khususnya pada Tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 1 (Kekayaan sumber Energi di Indonesia) dengan menggunakan multimedia interaktif sederhana, sehingga diharapkan adanya kemajuan pembelajaran maupun prestasi belajar peserta didik.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan didapatkan pengetahuan mengenai seberapa besar sumbangsih/korelasi pengaruh multimedia interaktif terhadap pemahaman konsep peserta didik khususnya kelas IV Sekolah Dasar pada Tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 1(Kekayaan sumber Energi di Indonesia) sehingga dapat memberikan suatu hal yang positif bagi kemajuan pembelajaran maupun prestasi pada peserta didik.

Secara rinci, manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, dengan diterapkannya media interaktif dalam pembelajaran Tema 9 (Kayanya Negeriku) subtema 1 (Kekayaan sumber Energi di Indonesia) pada kelas IV oleh tenaga profesional (guru) maka peserta didik memperoleh banyak waktu dan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan bersosial dengan lebih menyenangkan.
2. Bagi tenaga profesional (guru), hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai alternatif Proses pembelajaran pada Tema 9 (Kayanya Negeriku) sbtema 1 (Kekayaan sumber Energi di Indonesia) bagi siswa kelas IV Sekolah Dasar (SD).
3. Bagi sekolah, bermanfaat sebagai masukan mengenai inovasi pembelajaran yakni dengan pemanfaatan Multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1.5 Struktur Organisasi

Laporan ini diawali dengan bab pendahuluan dan diakhiri dengan daftar rujukan. Secara lengkapnya adalah sebagai berikut:

Bab I merupakan bab pendahuluan yang berisikan: 1.1) Latar belakang masalah, 1.2) Rumusan masalah, 1.3) Tujuan penelitian, 1.4). Manfa'at penelitian, 1.5) Struktur Organisasi.

Bab II berisikan kajian teoritik yang berkaitan dengan teori-teori Media Interaktif sederhana pada pembelajaran Tema 9 Kayanya Negeriku yang diterapkan kepada peserta didik di kelas IV salah satu SD Negeri di kabupaten Subang.

Bab III, merupakan metode penelitian yang berisikan: 3.1) Disain penelitian, 3.2) Partisipan, 3.3) Populasi dan Sampel, 3.4) Instrumen Penelitian, 3.5) Prosedur Penelitian, 3.6) Analisis Data

Bab IV, merupakan pembahasan hasil kajian, dan Bab V merupakan kesimpulan dan rekomendasi.