BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk mewujudkan kehidupan bangsa yang lebih maju melalui sumber daya manusia yang berkualitas. Hal tersebut terlihat dalam UU No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 (Fokusmedia, 2003: 3) tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Mengenai belajar, belajar (Sumiati dan Asra, 2009: 38) adalah "Proses perubahan tingkah laku akibat interaksi dengan lingkungan". Jadi perubahan perilaku adalah hasil belajar, artinya seseorang telah belajar jika ia dapat melakukan sesuatu yang tidak dapat dilakukan sebelumnya. Proses belajar yang dilakukan individu secara sadar untuk memperoleh perubahan perilaku seperti pengetahuan, kebiasaan, keterampilan, sikap, persepsi dan tingkah laku lainnya adalah hasil dari pengalaman. Hasil belajar tersebut tentu sangat tergantung dari proses belajar dan lingkungan belajar itu sendiri.

Manusia sebagai makhluk sosial dalam kehidupannya selalu membutuhkan orang lain, dengan begitu manusia dituntut supaya bisa berinteraksi dengan baik. Oleh karena itu, sumber daya manusia yang berkualitas harus mempunyai pengetahuan yang bisa mendukung kemampuan berinteraksi tersebut. Mata pelajaran yang mendukung supaya siswa memiliki kemampuan sesuai dengan kedudukannya sebagai makhluk sosial adalah mata pelajaran Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS).

Menurut Sapriya (2008: 40), "Ilmu pengetahuan sosial merupakan suatu mata pelajaran yang mengkaji serangkaian peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan".

S. Nasution (Hanifah, 2009: 121) juga mengemukakan pendapatnya, bahwa 'IPS merupakan bagian dari kurikulum sekolah yang berhubungan dengan manusia di dalam masyarakat yang terdiri atas berbagai subjek seperti sejarah, ekonomi, geografi, sosiologi, antropologi, pemerintahan dan psikologi sosial'.

Dari kedua definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa IPS adalah bidang ilmu yang berkenaan dengan manusia dan konteks sosialnya sebagai anggota masyarakat.

Adapun tujuan pembelajaran IPS di sekolah dasar berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) (Depdiknas, 2006: 4) adalah sebagai berikut.

- 1. Mengenal konsep-konsep yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat dan lingkungannya,
- 2. Memiliki kemampuan dasar untuk bepikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, inkuiri, memecahkan masalah, dan keterampilan sosial,
- 3. Memiliki komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai sosial dan kemanusiaan,
- 4. Memiliki kemampuan berkomunikasi, bekerjasama, dan berkompetisi dalam masyarakat yang majemuk, di tingkat lokal, nasional, dan global.

Maka dapat dikatakan bahwa PIPS harus mampu menunjang kemampuan berinteraksi siswa sebagai makhluk sosial. PIPS dituntut untuk mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang berwawasan luas serta mempunyai keterampilan dan sikap sosial. Di sekolah dasar siswa dikenalkan dengan berbagai konsep yang ada di masyarakat supaya siswa menjadi sumber daya manusia yang siap terjun ke masyarakat kelak yang penuh dengan keragaman baik keragaman suku, bahasa, adat istiadat, kesenian dan lain sebagainya. Hal tersebut merupakan tantangan yang harus dihadapi oleh siswa di masyarakat nanti.

Pencapaian tujuan-tujuan PIPS tersebut bersumber dari materi pembelajaran yang akan diajarkan. Materi pembelajaran (Hakiim, 2009: 115) merupakan "Pengetahuan, sikap, keterampilan, yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan". Oleh karena itu dalam mengajarkan materi, pembelajaran yang dilaksanakan harus menggali pengalaman siswa, meningkatkan kemampuan siswa dan memotivasi siswa agar siap terjun ke lingkungan masyarakat. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sumiati dan Asra (2009: 49),

Keefektifan pembelajaran diantaranya dipengaruhi oleh bentuk belajar yang ingin dimunculkan pada diri siswa. Dalam mengajarkan materi pembelajaran perlu diketahui dulu karakteristik materi pembelajaran dan bentuk belajar dalam mempelajari materi pembelajaran tersebut. Selanjutnya disiapkan pembelajaran yang tepat dalam mengajarkan materi pembelajaran tersebut.

Sumiati dan Asra (2009: 33) juga menjelaskan bahwa:

Prinsip-prinsip umum yang dijadikan pegangan guru dalam melaksanakan pembelajaran yaitu mengajar harus berdasarkan pengalaman yang sudah dimiliki siswa, pengetahuan dan keterampilan yang diajarkan harus bersifat praktis, mengajar harus memperhatikan perbedaan individual setiap siswa, kesiapan dalam belajar sangat penting dijadikan landasan dalam mengajar, tujuan pembelajaran harus diketahui siswa, dan mengajar harus mengikuti prinsip psikologi tentang belajar.

Berdasarkan pendapat Sumiati dan Asra diatas dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran PIPS seorang guru harus dapat menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa.

Sebagai seorang pendidik guru hendaknya menyajikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan siswa. Pada usia sekolah dasar (7-12 tahun) siswa berada pada masa operasional konkret, yaitu masa berakhirnya berpikir khayal dan mulai berpikir konkret (berkaitan dengan dunia nyata).

Piaget (Budiningsih, 2012: 39) menyatakan bahwa 'Pada tahap operasional konkret anak sudah tidak memusatkan diri pada karakteristik perseptual pasif, untuk menghindari keterbatasan berpikir anak perlu diberi gambaran konkret sehingga ia mampu menelaah persoalan'. Jadi, ciri pokok perkembangan pada tahap operasional konkret adalah anak telah memiliki kecakapan berpikir logis, akan tetapi hanya dengan benda-benda yang bersifat konkret. Oleh karena itu pengembangan materi pembelajaran harus berbasis media.

Selain harus menyajikan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan tahap-tahap perkembangan siswa, sebaiknya guru juga memperhatikan gaya belajar siswa yang berbeda-beda. Menurut buku *Quantum Learning* (Putrantri, 2007) dipaparkan bahwa 'Terdapat tiga gaya belajar yaitu visual, auditori atau kinestetik (V-A-K), walaupun masing-masing dari kita belajar dengan

menggunakan ketiga gaya belajar tersebut pada tahapan tertentu, kebanyakan orang lebih cenderung pada salah satu di antara ketiganya'. Untuk itu suatu materi pembelajaran harus didesain sedemikian rupa sehingga dapat memenuhi kebutuhan ketiga gaya belajar tersebut.

Seorang guru merupakan ujung tombak untuk menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan memperhatikan karakteristik siswa maka guru harus menerapkan belajar aktif yaitu menempatkan siswa sebagai subjek pembelajaran dan tugas guru hanya sebatas menjadi motivator dan fasilitator. Cahyani (2010: 1) menyatakan bahwa:

Dengan belajar aktif terbukti mampu menyimpan informasi setelah belajar dua minggu adalah 70% dari apa yang dikatakan dan 90% dari yang dilakukan dan dikatakan. Sedangkan dengan belajar pasif hanya 10% dari apa yang dibaca, 20% dari apa yang didengar, 30% dari apa yang dilihat, dan 50% dari apa yang dilihat dan didengar.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar pasif yang hanya menggunakan satu bagian indera saja dalam satu waktu, terbukti hanya mampu menyimpan sedikit saja informasi. Oleh karena itu sebaiknya guru lebih baik menerapkan belajar aktif.



Kerucut Pengalaman Edgar Dale Sumber: Sadiman, dkk. (2006: 8)

Dari Gambar 1.1 di atas, tampak bahwa pengalaman belajar yang paling tinggi nilainya adalah pengalaman yang diperoleh dari hasil kontak langsung dengan lingkungan, objek, binatang, manusia, dan sebagainya, dengan cara melakukan dengan perbuatan langsung.

Maka dari itu seorang guru harus mampu menyajikan pembelajaran PIPS yang dikemas semenarik mungkin, membuat siswa termotivasi untuk belajar aktif dan merasa senang. Selain itu guru harus mampu mengaitkan apa yang dipelajari di kelas dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari bukan hanya sebagai aspek pengetahuan saja. Hal tersebut dapat dilakukan dengan cara belajar aktif yang mendorong siswa untuk mencapai tujuan PIPS yaitu menjadi warga negara yang berwawasan luas serta mempunyai keterampilan dan sikap sosial. Media pembelajaran merupakan suatu alternatif cara yang dapat digunakan guru untuk membuat siswa menjadi aktif.

Namun dalam kenyataan di lapangan pembelajaran PIPS belum dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Pembelajaran PIPS selama ini sering dianggap sebagai mata pelajaran yang bersifat hapalan, membosankan, tidak menantang dan kurang diminati siswa. Hal tersebut tidak lain karena pembelajaran PIPS masih lemah dan cenderung mengarah pada proses menghapal materi. Proses pembelajaran PIPS belum dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa, kualitas partisipasi siswa dalam belajar masih rendah karena siswa jarang dilatih sebagai pembelajar yang secara mandiri melakukan kegiatan belajar dimana dalam pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah dan tanya jawab) serta tanpa penggunaan media pembelajaran sehingga kurang memotivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran PIPS, siswa tidak fokus dalam pembelajaran dan hasil belajar PIPS siswa pun cenderung masih rendah. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dikatakan Hanifah (2009: 120) bahwa:

Pembelajaran mata pelajaran pengetahuan sosial sering dianggap sebagai suatu kegiatan yang membosankan, kurang menantang, tidak bermakna serta kurang terkait dengan kehidupan keseharian. Akibatnya banyak kritikan yang ditujukan kepada guru-guru yang mengajarkan pengetahuan sosial, antara lain rendahnya daya kreasi guru dan siswa, dan kurangnya variasi pembelajaran. Meningkatnya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran, akan membuat pelajaran lebih bermakna dan berarti dalam kehidupan anak.

Permasalahan tersebut di atas merupakan suatu masalah yang harus diatasi. Untuk itu perlu suatu pemecahan masalah agar pembelajaran PIPS menjadi lebih bermakna dan menyenangkan.

Seperti yang sudah terlihat pada gambar Kerucut Pengalaman Edgar Dale, pengajaran melalui penuturan kata-kata (verbal) mempunyai nilai yang sangat rendah. Oleh karena itu, agar pengajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih bermakna bagi anak, perlu dipikirkan media-media tertentu yang dapat membawa anak ke pengalaman yang lebih konkret. Salah satu caranya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran serta menciptakan suasana yang menyenangkan. Dengan media pembelajaran tersebut siswa dapat termotivasi untuk belajar dan hasil belajar siswa dapat meningkat terutama pada pembelajaran PIPS.

Media pembelajaran (Sumiati dan Asra, 2009: 160) diartikan sebagai "Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar". Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar agar menjadi lebih konkret tidak hanya sekedar menggunakan kata-kata dan diharapkan hasil pengalaman belajar lebih berarti bagi siswa. Pentingnya penggunaan media pembelajaran juga sesuai dengan tahap perkembangan siswa sekolah dasar yang ada pada masa operasional konkret.

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, masalahmasalah 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 PIPS. Komputer

yang ditunjang dengan *software* (perangkat lunak) dan *hardware* (perangkat keras) seperti aplikasi program *microsoft office Powerpoint*, *in focus*, dan *speaker* sangat memudahkan guru dalam pembelajaran.

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 diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian kuasi eksperimen dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Komputer terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V pada Materi Menghargai Keragaman Budaya".

B. Rumusan Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah "bagaimana pengaruh penggunaan media berbasis komputer terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada pembelajaran PIPS materi menghargai keragaman budaya?".

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

- a. Apakah pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada pembelajaran PIPS materi menghargai keragaman budaya?
- b. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang belajar dengan menggunakan media berbasis komputer dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media?
- c. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran PIPS dengan menggunakan media berbasis komputer?

- d. Faktor-faktor apa saja yang mendukung atau menghambat terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer?
- e. Bagaimana proses pembelajaran pembelajaran PIPS dengan menggunakan media berbasis komputer?

2. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada penggunaan media berbasis komputer dengan pemanfaatan program *powerpoint*, *in focus* dan *speaker*. *Powerpoint* yang digunakan merupakan penggabungan dari berbagai media diantaranya adalah pengolahan teks, warna, gambar, grafik, video, musik dan animasi. Penelitian ini dibatasi hanya pada siswa kelas V SDN Cilembu tahun ajaran 2012/2013 pada pokok bahasan menghargai keragaman budaya.

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk menghindari arah penelitian yang terlalu lebar dalam penelitian ini, maka penulis menyusun tujuan penelitian yang akan dicapai dalam penelitian yang sederhana ini. Sejalan dengan masalah yang peneliti kemukakan diatas, maka tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sekolah dasar kelas V pada materi menghargai keragaman budaya setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media berbasis komputer.
- b. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara siswa yang belajar dengan menggunakan media berbasis komputer dengan siswa yang belajar tanpa menggunakan media.
- c. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran PIPS dengan menggunakan media berbasis komputer.
- d. Untuk mengetahui faktor-faktor yang mendukung atau menghambat terlaksananya proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis komputer.

e. Untuk mengetahui proses pembelajaran pembelajaran PIPS dengan menggunakan media berbasis komputer.

2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dan kegunaan khususnya bagi peneliti sendiri dan umumnya bagi guru, siswa dan sekolah yang berkepentingan. Manfaat tersebut yang diharapkan antara lain adalah sebagai berikut.

a. Bagi Guru

- 1) Dapat memperluas wawasan mengenai media pembelajaran.
- 2) Meningkatkan kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dan merancang kegiatan pembelajaran.

b. Bagi Siswa

- 1) Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.
- 2) Hasil belajar menjadi lebih meningkat, khususnya pada pembelajaran PIPS pada materi menghargai keragaman budaya.
- 3) Menambah pengetahuan siswa.
- 4) Menumbuhkan minat belajar.

c. Bagi Sekolah

- 1) Kualitas pendidikan di sekolah menjadi lebih meningkat.
- 2) Kinerja guru menjadi lebih baik.
- 3) Dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran mata pelajaran PIPS.

d. Bagi Peneliti

- Mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan media berbasis komputer.
- 2) Mendapat bekal tambahan sebagai mahasiswa dan calon guru sehingga siap melaksanakan tugas di lapangan.

D. Batasan Istilah

Adapun istilah-istilah yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah sebagai berikut ini.

- 1. Media berbasis komputer adalah multimedia interaktif yang merupakan alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk tercapainya kompetensi/subkompetensi mata kuliah yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya (Susilana dan Riyana, 2009: 126).
- 2. Hasil Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil dari proses belajar (Ernawati, 2010: 43).
- 3. Keragaman budaya adalah keniscayaan yang ada di bumi Indonesia. Selain kebudayaan kelompok suku bangsa, masyarakat Indonesia juga terdiri dari berbagai kebudayaan daerah bersifat kewilayahan yang merupakan pertemuan dari berbagai kebudayaan kelompok suku bangsa yang ada didaerah tersebut (Kurniawan, 2011).
- 4. *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 dan Riyana, 2009: 100).