

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga IPA bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja tetapi juga merupakan suatu proses penemuan. Melalui pendidikan IPA diharapkan dapat menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar, serta prospek pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun pada kelas IV Sekolah Dasar khususnya di Kelas IV SDN Gebangjaya 1 Kecamatan Cibuyaya Kabupaten Karawang tidak semua materi-materi IPA dapat diperagakan atau disimulasikan secara langsung, salah satunya mengenai Bumi dan Benda Langit. Untuk mensiasati pembelajaran Bumi dan benda langit diperlukan suatu visualisasi yang dapat menggambarkan keadaan sebenarnya. Salah satu cara yang dapat ditempuh yaitu dengan menggunakan Program atau *Software* komputer tentang Bumi dan Benda Langit.

Pada kelas-kelas klasik sulit sekali menjumpai pembelajaran yang menarik, pembelajaran hanya dengan media papan tulis, proses pembelajaran tidak menemukan makna dan terkesan hambar sehingga siswa menjadi bosan, lesu, dan mengantuk. Siswa tidak dilibatkan dan hanya guru saja sebagai pelaku tunggal kegiatan pembelajaran, akhirnya siswa tetap tidak bisa dan guru saja yang dapat mengerjakan sesuatu yang diajarkan pada saat itu.

Tidak demikian dengan pembelajaran di kelas-kelas modern yang mengutamakan keaktifan siswa. Pembelajaran yang aktif adalah pembelajaran yang ditunjukkan dengan antusiasnya siswa mengikuti proses belajar mengajar yang berlangsung (Conny dan Raka T., 1993:16-17). Pembelajaran aktif dan bermakna bertumpu dari peningkatan aktivitas seseorang dalam menumbuhkan prakasa dan kreativitas, yang tidak dapat terlihat terlepas dari tujuan pendidikan nasional dan mengisyaratkan pembangunan manusia seutuhnya, yang mampu berdiri sendiri dan juga mampu bertanggung jawab atas pembangunan sesamanya. Individu dalam hubungan ini dipandang sebagai keseluruhan yang memiliki organisasi dan struktur utuh yang khas, yang berusaha menciptakan berbagai pola reaksi menjadi keseluruhan yang bermakna. Bermakna dalam hubungannya dengan lingkungan, bukan saja kemampuan untuk menyesuaikan dirinya, tetapi juga dalam pengarahannya terhadap suatu tujuan tertentu dalam relasinya dengan cita-cita dan aspirasinya. Ini berarti bahwa kegiatan belajar tersebut menuntut aktivitas yang bukan saja berpikir fisik, melainkan ada keterlibatan mental, intelektual, emosional, sosial dalam proses belajar mengajar. (Conny & T. Raka, 1993:16-17).

Menurut Daniel dan Jos (1986:26) Salah satu kompetensi proses belajar mengajar bagi seorang pengajar adalah keterampilan mengajak dan membangkitkan siswa berpikir. Kemampuan itu didukung oleh kemampuan pengajar dalam menggunakan media ajar.

Media merupakan nafas dalam setiap pembelajaran dengan media maka proses pembelajaran menjadi hidup, berkembang dan menyenangkan.

Semakin sadarnya orang akan pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan.

Perkembangan teknologi informasi beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan sangat pesat. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, dimana pada dasarnya pendidikan merupakan suatu proses komunikasi dan informasi dari pendidik kepada peserta didik yang berisi informasi-informasi pendidikan, yang memiliki unsur-unsur pendidik sebagai sumber informasi, media sebagai sarana penyajian ide, gagasan dan materi pendidikan serta peserta didik itu sendiri (Oetomo dan Priyogutomo, 2004).

Kemajuan media komputer memberikan beberapa kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Komputer dapat mengajarkan konsep-konsep aturan, prinsip, langkah-langkah, proses, dan kalkulasi yang kompleks. Komputer juga dapat menjelaskan konsep tersebut yang mudah dipahami siswa dengan penggabungan audio-visual yang dianimasikan, Sehingga cocok untuk kegiatan pembelajaran. Maka dari itu Penulis mencoba untuk menerapkan pembelajaran menggunakan media berbasis Komputer, yang nantinya diharapkan dapat memudahkan pemahaman siswa terhadap suatu materi pelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

B. Rumusan Masalah

Untuk mengatasi terjadinya pembahasan yang terlalu meluas maka diperlukan pembatasan masalah. Selain itu pembatasan ini bertujuan agar masalah yang akan dibahas dapat diulas dengan baik dan mendalam, sehingga mudah untuk dimengerti dan dipahami. Maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut : “Bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa Sekolah Dasar pada mata pelajaran IPA melalui penggunaan media pembelajaran berbasis Komputer ?”

Rumusan tersebut dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana Perencanaan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer di SD ?
2. Bagaimana penerapan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer di SD ?
3. Bagaimanakah respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media berbasis komputer ?
4. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media berbasis komputer ?

C. Tujuan dan Manfaat Penulisan

1. Tujuan Penulisan

- 1). Mengetahui perencanaan pembelajaran menggunakan media berbasis komputer di SD.
- 2). Mengetahui penerapan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer.
- 3). Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan media berbasis komputer.
- 4). Mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan media berbasis komputer.

2. Manfaat Penulisan

a. Bagi Guru

1. Menambah wawasan/pengetahuan dan keterampilan guru tentang media pengajaran berbasis komputer.
2. Memberikan suatu alternatif solusi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara memudahkan siswa memahami suatu materi pelajaran dengan bantuan media berbasis komputer.

b. Bagi Siswa

1. Memberikan sebuah gambaran tentang materi pelajaran IPA yang tidak dapat dilihat atau dialami secara langsung.
2. Memudahkan pemahaman materi pelajaran dengan memanfaatkan media komputer.
3. Meningkatkan prestasi hasil belajar siswa.

D. Landasan Konsep

1. Hasil belajar siswa adalah kemampuan siswa memahami suatu materi pelajaran setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar yang hendak diukur dalam penelitian ini yaitu penilaian kemampuan siswa memahami suatu materi pelajaran IPA sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Adapun instrument yang dipakai untuk mengukur hasil belajar siswa dalam penelitian ini terdiri dari ; Pre Tes, Post Tes, RPP, lembar observasi dan angket.
2. Media pembelajaran berbasis komputer adalah proses pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai media pembelajarannya. Pada pembelajaran ini, komputer memuat program yang berisi materi pelajaran yang telah didesain menggunakan program / *software* seperti *PowerPoint*, *Encarta*, *Calista* dan CD Interaktif, sehingga materi pelajaran yang disampaikan mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Setelah memahami definisi di atas, maka berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah dalam penelitian ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut : “Pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar IPA siswa Sekolah Dasar”.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi ini dibagi kedalam lima Bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, meliputi : Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penulisan, Penjelasan Konsep, Hipotesis Tindakan, Sistematika Penulisan.

BAB II Kajian Pustaka, meliputi : membahas tentang beberapa teori dari beberapa ahli yang tertuang dalam buku yang berkaitan dengan pembelajaran IPA di SD dan media komputer.

BAB III Metodologi Penelitian : membahas tentang metode yang digunakan dalam penelitian ini berkaitan dengan pembelajaran IPA di SD dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer. Pada Bab ini juga memuat tentang sample dan instrument penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian Dan Pembahasan, meliputi : Persiapan, Pelaksanaan, evaluasi.

BAB V Kesimpulan dan Saran, meliputi : Kesimpulan, Saran.

