

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Manusia yang berkualitas memiliki karakteristik seperti: memiliki wawasan yang luas, kreatif, kemampuan menyelesaikan masalah sehari-hari yang dihadapi serta keterampilan hidup. Sumber daya yang berkualitas harus dipersiapkan sejak dini.

Pendidikan sekolah memiliki peranan yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan sekolah merupakan suatu proses yang melibatkan pendidik, bahan ajar dan peserta didik. “ pendidik dan tenaga kependidikan menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis, serta mempunyai komitmen secara professional untuk meningkatkan pendidikan.” (Sisdiknas, 2003) dalam Nugrohati N (2008:2).

Guru harus memiliki sejumlah kompetensi yang memiliki kompetensi pribadi, kompetensi profesional, kompetensi sosial kemasyarakatan. Kompetensi pribadi adalah kemampuan guru sebagai sosok yang memiliki kepribadian ideal, artinya pribadi guru yang dianggap sebagai model atau panutan. Kompetensi profesional adalah kemampuan yang berhubungan dengan penyelesaian tugas-tugas keguruan dan kompetensi sosial kemasyarakatan adalah kemampuan guru sebagai anggota masyarakat dan sebagai makhluk sosial.

Dalam mewujudkan kompetensi professional guru dalam melaksanakan fungsinya sebagai tenaga pendidik. Guru harus menguasai 10 kompetensi yaitu (1) menguasai bahan, (2) mengelola program belajar mengajar, (3) mengelola kelas (4) menggunakan media/sumber, (5) menguasai landasan-landasan pendidikan, (6) mengelola interaksi belajar mengajar, (7) menilai prestasi siswa untuk kepentingan pengajaran, (8) mengenal fungsi dan program bimbingan dan penyuluhan di sekolah, (9) mengenal dan menyelenggarakan administrasi sekolah, (10) memahami prinsip-prinsip dan menafsirkan hasil penelitian pendidikan guna keperluan pengajaran. Dari 10 kompetensi yang harus dimiliki guru, salah satu diantaranya adalah kemampuan merancang dan memanfaatkan berbagai media sebagai alat bantu dalam proses kegiatan belajar mengajar. Media dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2006:3). Menurut Sumantri dan Permana (1999: 177), mengatakan bahwa media adalah segala alat pengajaran yang digunakan guru sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan instruksional dalam proses belajar mengajar sehingga memudahkan pencapaian tujuan pengajaran tersebut.

Faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktot internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri antara lain: motivasi, minat, bakat, intelegensi sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa antara lain kemampuan guru menguasai dan mengaaplikasikan kompetensi,

sarana dan prasarana serta lingkungan social anak. Media pembelajaran merupakan faktor eksternal yang juga sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, oleh karena itu diharapkan guru perlu merencanakan dan mendesain media yang digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Guru perlu memikirkan alternatif media yang dapat digunakan sehingga tidak dibatasi oleh karena ketidak adanya media yang tersedia. Tentu dalam merencanakannya sangat ditentukan apa materi ajar yang akan disampaikan kepada siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama ini masih menggunakan bahan ajar dari buku dan papan tulis. Guru mengajar masih menggunakan metode konvensional yaitu ceramah dan pemberian tugas serta mengharapakan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal (3DCH), sehingga pembelajaran berpusat pada pengetahuan yang dimiliki guru sehingga guru sebagai pusat informasi pembelajaran (*teacher centered*) dan ini berakibat siswa akan menjadi lebih pasif dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di kelas. Pembelajaran yang dilakukan menjadi tidak menarik sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Oleh karena itu perlu adanya perbaikan dari pembelajaran tersebut agar pembelajaran IPA menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan hasil belajar dan prestasi siswa pembelajaran lain yang dapat meningkatkan pembelajaran IPA, sehingga diharapkan pembelajaran IPA menjadi menarik

dan mudah diterima oleh siswa dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Pembelajaran yang menyenangkan akan menimbulkan suatu pengalaman yang melekat pada diri siswa tersebut. Adanya media pembelajaran yang menarik bagi siswa akan membuat siswa menjadi antusias dalam belajar. Dalam hal ini penulis menggunakan media pembelajaran yang lain sebagai alternatif dalam belajar IPA di SDN Tugu 8. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah proyektor yang disambungkan dengan laptop.

Di sekolah SDN Tugu 8 saat ini telah memiliki media pembelajaran berupa proyektor, dan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penulis berkeinginan mengadakan perbaikan dan berinovasi dalam pembelajaran IPA di SDN Tugu 8. Penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan proyektor dan multimedia ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu penulis bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penggunaan Multimedia Proyektor untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran IPA tentang Pokok Bahasan Penyesuaian Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya di Kelas V SDN Tugu 8 Cimanggis Depok”.

B. Rumusan Masalah.

Merujuk pada latar belakang pemikiran penelitian ini, peneliti memandang perlu merumuskan masalah yang dijabarkan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPA pada materi Penyesuaian Mahluk Hidup dengan Lingkungannya di SDN Tugu 8 Cimanggis Depok dengan menggunakan multimedia proyektor?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran IPA pada materi Penyesuaian Mahluk Hidup dengan Lingkungannya di SDN Tugu 8 Cimanggis Depok dengan menggunakan multimedia proyektor?
3. Bagaimana hasil belajar siswa SDN Tugu 8 dalam pembelajaran IPA dengan menggunakan multimedia proyektor?

C. Tujuan Penelitian.

a. Tujuan Umum.

Secara umum tujuan penelitian ini adalah memperoleh gambaran tentang penggunaan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar pada materi penyesuaian mahluk hidup dengan lingkungannya di kelas V SDN Tugu 8 Cimanggis Depok.

b. Tujuan Khusus.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk memperoleh gambaran perencanaan pembelajaran IPA pada materi Penyesuaian Mahluk Hidup dengan lingkungannya di SDN Tugu 8 menggunakan multimedia proyektor.

2. Untuk mengetahui gambaran pembelajaran IPA pada materi Penyesuaian Mahluk Hidup dengan Lingkungannya di SDN Tugu 8 Cimanggis Depok dengan menggunakan multimedia proyektor.
3. Untuk memperoleh gambaran hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA tentang pokok bahasan Penyesuaian Mahluk Hidup dengan Lingkungannya di SDN Tugu 8 Cimanggis Depok dengan menggunakan multimedia proyektor.

D. Manfaat Hasil Penelitian.

1. Bagi Guru.

- a. Menjadi pilihan alternatif bagi guru dalam memberikan pembelajaran IPA
- b. Dapat menambah wawasan bagi guru tentang pembelajaran yang dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

2. Bagi Siswa.

- a. Dengan menggunakan multimedia proyektor siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa.
- b. Dengan menggunakan pendekatan multimedia proyektor, membantu siswa dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah.

- a. Sebagai salah satu bahan kajian bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA.

- b. Dapat menciptakan lulusan yang berkompeten dan mampu bersaing ditingkat pendidikan lebih lanjut.

E. Definisi Operasional.

Untuk menghindari kesalahan pahaman dalam memberikan arti atau persepsi terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian yang akan penulis lakukan, maka penulis akan memaparkan terlebih dahulu istilah-istilah yang terkandung dalam judul skripsi. Pemaparan tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Multimedia.

Multimedia adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih media yang terdiri dari teks, grafik, gambar, foto, audio, dan animasi secara terintegrasi.

2. Proyektor.

Proyektor merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menampilkan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok atau layar.

3. Hasil Belajar.

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya berdasarkan standar kompetensi.

4. Pembelajaran IPA.

Pembelajaran IPA merupakan ilmu yang mempelajari tentang gejala-gejala alam.

Andri Kurniawan, 2013

Penggunaan Multimedia Proyektor

Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Tentang Pokok Bahasan Penyesuaian

Mahluk Hidup Dengan Lingkungannya

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

5. Penyesuaian Mahluk Hidup.

Penyesuaian diri mahluk hidup terhadap lingkungannya disebut juga adaptasi. Mahluk hidup akan menyesuaikan diri pada lingkungannya jika hendak bertahan hidup.

6. Lingkungan.

Lingkungan adalah segala sesuatu yang terdapat di sekitar mahluk hidup yang mempengaruhi kehidupan mahluk hidup tersebut.

F. Hipotesis.

Berangkat dari permasalahan yang ada, maka penulis berhipotesis bahwa penggunaan multimedia proyektor dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA tentang pokok bahasan Penyesuaian Mahluk Hidup dengan Lingkungannya di SDN Tugu 8 Cimanggis Depok.

G. Metode Penelitian.

Metode dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom – based action research*) yang mengacu pada tindakan guru dalam kegiatan belajar mengajar sebagai upaya untuk memperbaiki setiap proses belajar mengajar agar semakin efektif, efisien dan tepat guna. Upaya perbaikan terhadap kualitas kegiatan belajar berdasarkan permasalahan yang ditemui di dalam kelas merupakan tugas dan kewajiban guru dalam mewujudkan tenaga pendidik yang profesional.