

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini perkembangan teknologi sangat pesat. Penggunaan komputer telah menyeluruh di segala bidang. Bahkan komputer sudah tidak asing lagi bagi masyarakat awam. Dari orang kaya hingga orang kurang mampu telah mengetahui wujud dari komputer.

Teknologi bernama komputer telah lama dikenal masyarakat. Pada awal pemunculannya komputer hanya digunakan oleh segelintir orang saja, tetapi di masa kini komputer telah digunakan oleh hampir semua kalangan. Pemanfaatan komputer pun telah dilakukan oleh instansi-instansi pemerintah maupun swasta. Komputer membantu kinerja instansi-instansi ini agar lebih efektif dan efisien.

Pemanfaatan komputer juga telah merambah ke sektor pendidikan, khususnya sekolah. Banyak sekolah yang telah menggunakan komputer untuk membantu dalam pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), media pembelajaran, laporan hasil belajar, dan masih banyak lainnya.

Di sekolah-sekolah dasar mulai diperkenalkan komputer agar siswa-siswa calon penerus bangsa tidak gagap teknologi. Mereka diperkenalkan sejak dini dengan komputer dan cara penggunaannya. Para gurupun diimbau untuk menguasai cara penggunaan komputer, agar dapat meningkatkan ketrampilan dalam pembuatan media pembelajaran.

Pembelajaran di sekolah dasar terdiri dari berbagai mata pelajaran. Setiap mata pelajaran membutuhkan media yang dapat memperjelas pesan atau

materi pelajaran agar tidak terlalu verbalistis. Seperti pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang sangat membutuhkan media yang menarik dan interaktif. Pelajaran IPA dengan materi-materi yang banyak dan terkadang disertai istilah-istilah asing memerlukan media yang dapat menimbulkan gairah belajar.

Pembelajaran di kelas masih dikuasai dengan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran dengan strategi ekspositori. Guru masih senang menjadi pusat pembelajaran dan satu-satunya sumber belajar. Guru kurang dapat membuat dan memanfaatkan media yang dapat menarik perhatian siswa.

Strategi konvensional atau dikenal dengan ekspositori menjadi strategi favorit guru karena strategi ini tidak memerlukan media yang beraneka ragam. Guru hanya datang kemudian menjelaskan kepada siswa dan terkadang diselingi dengan mencatat. Strategi yang seperti ini membuat siswa merasakan bosan dan menjadi tidak tertarik untuk belajar. Siswa lebih memilih untuk bermain atau melakukan hal lain yang tidak berhubungan dengan pembelajaran ketika di dalam kelas.

Kreatifitas guru dalam mengemas pembelajaran harus dibuktikan. Guru dituntut untuk dapat membuat pembelajaran menarik entah dari segi metode atau media. Sebenarnya menggunakan strategi ekspositori itu tidak buruk, asalkan dipadu-padankan dengan media yang menarik. Media yang menarik dapat diartikan bermacam-macam, seperti media gambar yang penuh warna, gambar dan tulisan-tulisan yang dapat merangsang keingintahuan siswa,

memanfaatkan *power point*, atau media yang bergerak-bersuara seperti video, film, atau animasi.

Pada sekolah dasar (SD) di kecamatan Kalasan sebagian besar masih menggunakan strategi ekspositori tanpa memanfaatkan media dalam mengajar. Guru masih aktif menjelaskan kepada siswa, sedangkan siswa hanya mencatat apa yang dijelaskan guru. Guru masih menjadi pusat pengetahuan bagi siswa, padahal seharusnya guru menjadi fasilitator bagi siswanya untuk membangun pengetahuannya sendiri.

Dengan digunakan strategi ekspositori tersebut dan kurang dimanfaatkan dan dikembangkannya media pembelajaran maka pencapaian nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) terutama dalam pelajaran IPA menjadi rendah. Terdapat siswa yang tidak lulus KKM sehingga memerlukan remedial dan sudah pasti membutuhkan waktu yang lebih agar siswa dapat memahami suatu materi dan menuntaskan nilai KKM yang telah ditentukan oleh masing-masing sekolah dalam satu gugus di kecamatan Kalasan.

**Tabel 1. Perbandingan Nilai Rata-rata UTS Semester 2 Siswa Kelas V di Gugus 03 Kecamatan Kalasan Sleman**

No.	Sekolah	Jumlah Siswa	Nilai rata-rata UTS				
			PKn	MTK	B. Indonesia	IPA	IPS
1	SD Bendungan	32	75,00	71,40	75,47	72,00	72,00
2	SD Bogem 1	30	71,60	61,34	70,20	63,96	73,10
3	SD Kowangbinangun	17	70,30	63,26	72,47	64,91	71,34
4	SD Kalasan Baru	29	72,20	64,43	71,82	67,32	70,37
5	SD Kalasan 1	23	69,90	60,42	70,00	64,97	68,53
6	SD Idea	24	72,77	73,50	78,22	73,34	70,54
KKM			70	60	70	65	65

Sumber: Daftar Nilai UTS Semester 2 Siswa Kelas V di Gugus 03 Kecamatan Kalasan Sleman

Berdasarkan nilai rata-rata UTS kelas V SD se-Gugus 03 Kecamatan Kalasan Sleman, menunjukkan bahwa nilai rata-rata UTS untuk mata pelajaran IPA memperoleh nilai yang cukup rendah, yaitu rata-rata kelas masih dibawah nilai KKM. Di setiap sekolah ada sekitar 30 – 50% yang tidak lulus KKM sehingga diperlukan remedial dan tentunya membutuhkan waktu yang lebih agar siswa dapat memahami suatu materi dan menuntaskan nilai KKM yang telah ditentukan.

Guru mulai mengembangkan kreatifitas dalam pembuatan dan pemanfaatan media untuk mengimbangi strategi ekspositori yang digunakan, salah satunya dengan komputer. Dengan komputer guru dapat lebih mudah dalam membuat media yang menarik. Misalnya dengan membuat gambar yang menarik dan jelas, membuat suatu ilustrasi agar siswa dapat benar-benar tertarik untuk mempelajari suatu materi, atau membuat *powerpoint* tentang suatu materi,. *Power point* merupakan suatu program yang dibuat dan dikembangkan oleh *Microsoft*. Program ini dirancang khusus untuk membuat suatu presentasi yang menarik. Dewasa ini media presentasi *power point* telah banyak pula digunakan oleh guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi.

Menurut Bovee dalam Hujair AH Sanaky (2009: 3) media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, di antaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam.

Guru dapat pula memanfaatkan *compact disk* (CD) pembelajaran yang telah banyak beredar. CD pembelajaran dapat berisi stimulus-stimulus seperti gambar bergerak, tulisan dan suara. CD pembelajaran diharapkan dapat membantu guru dalam menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam guru melakukan transfer ilmu kepada siswa. CD pembelajaran yang sudah banyak tersedia memang masih kurang dimanfaatkan oleh guru. Banyak alasan yang melatarbelakangi hal tersebut, salah satunya adalah ketidaksediaan alat pendukung untuk menggunakan media CD pembelajaran.

Beberapa manfaat dalam menggunakan media CD pembelajaran adalah (1) CD pembelajaran dapat merangsang minat belajar siswa, (2) dapat memanfaatkan waktu dengan efektif, karena waktu yang digunakan lebih singkat daripada guru harus menulis di papan tulis, (3) CD dapat digunakan berulang-ulang, (4) CD pembelajaran dapat digunakan dalam pembelajaran klasikal walaupun menggunakan satu unit komputer, (5) CD pembelajaran dapat pula digunakan siswa untuk belajar mandiri.

Telah banyak penelitian tentang pengaruh atau hubungan antara pemanfaatan CD pembelajaran dengan hasil belajar siswa. Para peneliti menyebutkan bahwa pemanfaatan CD pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, tetapi ada pula yang mengatakan bahwa CD pembelajaran tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dengan pemanfaatan CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis mengambil judul

penelitian “Pengaruh pemanfaatan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus 03 Kecamatan Kalasan Sleman tahun ajaran 2011/2012.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembelajaran IPA SD di Gugus 03 Kecamatan Kalasan masih menggunakan strategi ekspositori tanpa memanfaatkan media.
2. Kurangnya pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran.
3. Nilai KKM yang belum tercapai, dengan kata lain hasil belajar yang kurang memuaskan.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa dan pemanfaatan media pembelajaran yaitu berupa CD pembelajaran. Disebabkan karena keterbatasan waktu dan luasnya materi pada mata pelajaran IPA, maka penelitian ini dibatasi pada standar kompetensi 7 yaitu memahami perubahan yang terjadi di alam dan hubungannya dengan penggunaan sumber daya alam, kompetensi dasar 7.1 yaitu mendeskripsikan proses pembentukan tanah karena pelapukan. Subjek penelitian yang dipilih peneliti adalah siswa kelas V (lima) dan diberikan pada semester genap di sekolah dasar di gugus 03 Kecamatan Kalasan Sleman.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Apakah terdapat pengaruh pemanfaatan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V SD di Gugus 03 Kecamatan Kalasan Sleman tahun ajaran 2011/2012?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media CD pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas V SD di Gugus 03 Kecamatan Kalasan Sleman tahun ajaran 2011/2012.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memiliki manfaat bagi dunia pendidikan dan pembelajaran, antara lain:

1. Bagi guru
  - a. Penelitian ini dapat memberi informasi kepada guru tentang pemanfaatan media pembelajaran yang berupa CD.
  - b. Mendapat pengalaman secara langsung penerapan pemanfaatan CD pembelajaran.
2. Bagi siswa
  - a. Meningkatkan semangat belajar siswa dalam pembelajaran IPA.
  - b. Meningkatkan ketertarikan siswa dalam memahami suatu materi IPA.
  - c. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPA.

3. Bagi kepala sekolah
  - a. Memberi gambaran kepada kepala sekolah tentang keadaan pembelajaran yang dilakukan di sekolah
  - b. Hasil penelitian ini sebagai bukti nyata yang dapat digunakan untuk acuan dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran
4. Bagi peneliti
  - a. Sebagai salah satu bentuk penerapan ilmu yang sudah didapat di bangku kuliah.
  - b. Sebagai langkah untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran yang lebih baik.