

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Kualitas dan relevansi pendidikan yang rendah dipengaruhi sejumlah faktor, antara lain rendahnya kualitas proses pembelajaran, sistem penilaian yang belum melembaga dan independen, hasil penilaian pendidikan yang belum berfungsi semestinya, distribusi guru yang tidak merata dan pendayagunaan guru yang belum efisien, penyiapan dan pengelolaan pendidikan guru yang perlu ditingkatkan, kinerja guru yang masih berorientasi pada penguasaan teori dan hafalan, evaluasi kinerja belum ditata di dalam suatu akuntabilitas publik, dan kurikulum sekolah yang terstruktur, sarat beban, dan tidak kontekstual.

Konsekuensi, kualitas pendidikan tidak terawasi secara objektif dan teratur, tidak adanya *feed back* atas hasil penilaian terhadap penyempurnaan proses dan hasil pendidikan, kinerja guru yang belum optimal, rendahnya profesionalisme guru, kemampuan siswa yang belum dapat berkembang secara optimal dan utuh, *out put* pendidikan belum akuntabel dan belum mencapai kualitas yang dihendaki oleh masyarakat, siswa merasa “asing” dengan pembelajaran yang lepas konteks dari lingkungan keseharian di dalam kehidupannya. Proses pembelajaran hanya kegiatan rutin belaka, tidak menarik, “kering”, dan kurang mampu memupuk kreativitas siswa untuk belajar secara lebih efektif. Sekolah cenderung konservatif, kurang fleksibel, dan tidak mudah berubah seiring dengan perubahan dalam lingkungan masyarakat.

Kemampuan membaca siswa pun masih rendah dan sangat memprihatinkan. Padahal, kemampuan membaca merupakan kompetensi utama

yang harus dimiliki oleh siswa untuk memudahkan mereka menguasai berbagai substansi matapelajaran sehingga kompetensi lainnya dapat dimiliki. Ketidakmampuan membaca akan berdampak pada tidak terkuasainya kemampuan lain, seperti kemampuan menyimak, berbicara, dan menulis.

Rendahnya kemampuan membaca siswa diungkapkan oleh Hanafiah dan Suhana (2010:2), rerata hasil tes kemampuan membaca siswa SD dan SMP di beberapa negara yang dilakukan oleh *World Bank* 1998, menunjukkan, Hongkong 75,5%, Singapura 74%, Thailand 65%, Filipina dan Indonesia 51,7%. Siswa Indonesia jenjang kelas IV SD hanya mampu mengerjakan 34% soal dan SMP mampu mengerjakan 52% soal. Mereka hanya mampu memahami 30% dari materi bacaan dan mengalami kesulitan menjawab soal-soal berbentuk uraian yang memerlukan penalaran sehingga berada pada peringkat paling bawah.

Secara khusus, di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan menurut pengamatan penulis bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru kelas ataupun guru mata pelajaran belum maksimal. Guru lebih banyak mengampu pembelajaran, dengan menggunakan metode ceramah yang hanya dibantu oleh media pembelajaran berupa buku teks pelajaran dan papan tulis. Demikian pula halnya dalam pembelajaran matapelajaran Bahasa Indonesia yang memfokuskan pada penguasaan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis guru belum memanfaatkan media pembelajaran, baik media pembelajaran yang berbasis lingkungan maupun media pembelajaran berbasis komputer. Seyogyanya, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat mendukung penguasaan kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis secara lebih cepat dan komprehensif.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia merupakan satu dari tiga mata pelajaran yang diujikan secara nasional. Mata pelajaran Bahasa Indonesia juga merupakan mata pelajaran sangat penting di sekolah dasar karena memiliki fungsi esensial sebagai *penghela* bagi mata-mata pelajaran lainnya (Kemdikbud, 2014). Penguasaan matapelajaran Bahasa Indonesia secara optimal sangat berperan dalam mendukung kesuksesan siswa menguasai mata-matapelajaran lainnya. Siswa tidak dapat mengingat, menjelaskan, mengekspresikan diri, mengeksplorasi, mengelaborasi, dan membuat simpulan dengan baik tentang materi matapelajaran apa pun, seperti Matematika, IPA, IPS, Pendidikan Agama, Seni Budaya dan Keterampilan, dan sebagainya apabila mereka tidak menguasai kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis.

Kemampuan berbahasa merupakan hal yang utama, seperti diungkapkan Suriasumantri (2005:171), “Keunikan manusia sebenarnya bukanlah terletak pada kemampuan berpikirnya melainkan terletak pada kemampuan berbahasa. Manusia dapat berpikir dengan baik karena dia mempunyai bahasa. Tanpa bahasa, manusia tidak dapat mengomunikasikan pengetahuan kepada orang lain.”

Penguasaan atas 4 kemampuan berbahasa (di dalam Bahasa Indonesia disebut 4 keterampilan berbahasa) akan lebih memudahkan penguasaan berbagai materi matapelajaran lain, khususnya bagi siswa sekolah dasar. Mereka dapat memahami berbagai teks, gambar, grafik, dan data yang disajikan jika sudah memiliki kemampuan menyimak/mendengarkan dan kemampuan membaca. Selanjutnya, siswa dapat lebih mudah mempresentasikan sesuatu, menyajikan berbagai informasi dan data, terlibat dalam diskusi, memaparkan sejarah, mengidentifikasi fakta, dan menyelesaikan berbagai soal cerita baik lisan maupun

tulis jika mereka telah menguasai kemampuan berbicara dan kemampuan menulis. Penguasaan Bahasa Indonesia merupakan hal utama dan mutlak bagi siswa sekolah dasar.

Secara empiris, penulis memperoleh data hasil belajar Bahasa Indonesia yang belum menggembirakan di lapangan. Pihak sekolah menyampaikan data hasil belajar siswa kelas V SD Islam Al Ulum Terpadu Medan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sebagai berikut.

**Tabel 1 Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Kelas	Tahun Pelajaran		KKM
	2013/2014	2014/2015	
VA	62,30	65,45	70,00
VB	64,45	67,20	
Rata-rata	63,38	66,33	

Nilai hasil belajar Bahasa Indonesia seperti tertera pada Tabel 1 merupakan akumulasi nilai keempat kemampuan siswa dalam berbahasa Indonesia, yakni kemampuan menyimak/mendengarkan, kemampuan berbicara, kemampuan membaca, dan kemampuan menulis dalam ranah kognitif. Sedangkan kemampuan siswa dalam ranah afektif dan psikomotor belum terlihat pada data kuantitatif seperti tertera pada tabel tersebut karena lebih tepat dideskripsikan secara kualitatif. Oleh karena kajian tentang hasil belajar mencakup ketiga ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) dalam matapelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi aspek menyimak/mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis merupakan kajian yang sangat luas, dalam penelitian ini fokus kajian hasil belajar Bahasa Indonesia adalah ranah kognitif dalam aspek menyimak/mendengarkan

dan aspek membaca dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah dirumuskan di dalam standar isi matapelajaran Bahasa Indonesia kelas V semester ganjil.

Peran aktif dan kesungguhan guru dalam merencanakan proses pembelajaran, melaksanakan proses pembelajaran dengan mengoptimalkan segenap sumber daya yang ada, termasuk pemanfaatan media pembelajaran, dan mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia secara tepat dan berkesinambungan diyakini dapat menjadi solusi untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Dengan melakukan perencanaan yang baik, proses pembelajaran dapat dilaksanakan secara lebih baik karena sudah terencana sebelumnya, konsekuensinya siswa dapat belajar dengan lebih baik pula.

Belajar membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Di dalam proses pembelajaran berlangsung proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan). Pesan diterima oleh si penerima pesan melalui indra tertentu untuk diolah sehingga pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dan dipahami oleh si penerima pesan.

Sebagai bentuk komunikasi, di dalam proses pembelajaran terdapat beberapa komponen yang saling terlibat, seperti komunikator, komunikan, saluran, pesan, umpan balik (*feed back*), *noise/barrier*. Pesan yang disampaikan oleh komunikator diteruskan oleh saluran atau *channel* sampai kepada komunikan sebagai si penerima pesan. Dipahami atau tidak dipahaminya sebuah pesan oleh si

penerima pesan (komunikasikan) tergantung dari *feed back* yang diberikan oleh komunikasikan. *Feed back* positif memperlihatkan bahwa pesan dipahami dengan baik. Sebaliknya, *feed back* negatif menunjukkan bahwa pesan mungkin saja tidak dipahami dengan benar. Faktor penyebab tidak dipahaminya suatu pesan karena adanya *noise/barrier* atau hambatan/gangguan, baik yang dialami oleh komunikator, komunikasikan, pesan maupun saluran/*channel*. Pada proses pembelajaran, misalnya siswa tidak memahami penjelasan seorang guru karena kondisi perut sedang sakit, berarti gangguan/*noise* ada pada si komunikasikan. Dapat pula siswa tidak menerima materi pembelajaran dengan baik karena suasana di sekitar tempat berlangsungnya proses pembelajaran tidak kondusif, sangat berisik, mengganggu pendengaran karena sedang berlangsung pembangunan atau rehabilitasi gedung. Hal ini menunjukkan bahwa *noise* ada pada saluran. Guru tidak antusias, kurang bergairah mengajar karena ada masalah keluarga, akibatnya siswa kurang mengerti apa yang dijelaskan oleh guru, hal ini gangguan ada pada komunikator.

Untuk membantu tersampainya pesan dengan benar kepada komunikasikan diperlukan saluran berupa media pembelajaran. Efisiensi dan efektivitas proses dan hasil pembelajaran dapat dicapai dengan memanfaatkan media pembelajaran secara optimal. Proses pembelajaran tanpa dukungan pemakaian media yang tepat membutuhkan waktu lebih panjang dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik. Bahkan, adakalanya peserta didik tidak dapat memahami pesan yang diterimanya secara tepat seperti yang diinginkan oleh si penyampai pesan. Sebaliknya, proses pembelajaran tersebut dapat dioptimalkan dengan

menggunakan media pembelajaran yang tepat. Konsekuensinya, pencapaian hasil belajar juga lebih baik.

Banyak media yang dapat digunakan oleh guru dalam mendukung pencapaian proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Media grafis, yakni bahan cetak dan gambar diam seperti grafik, diagram, bagan, sketsa, poster, papan flannel, dan bulletin board. Media bahan cetak, yakni media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan/*printing*, seperti buku teks, modul, dan bahan pengajaran terprogram. Slide, radio, gambar diam, televisi, dan sebagainya juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran.

Berbagai perangkat elektronik yang berupa program-program komputer dapat dimanfaatkan untuk mendukung peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran. *E-learning (electronic-learning)*, seperti: CAI (*Computer Assisted Instruction*) atau CAL (*Computer Assisted Learning*), atau memanfaatkan internet, seperti SIG (*System Informasi Geografis*) pendidikan, website sekolah, dan lain-lain merupakan beberapa contoh yang dapat diadopsi dan dikembangkan dalam proses pembelajaran. Dengan berkembangnya sistem komputerisasi, termasuk di dalamnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran bukan hanya diperoleh siswa dari bimbingan seorang guru, melainkan juga dapat diperoleh dengan memanfaatkan sumber-sumber belajar lain yang penggunaannya dapat dilakukan oleh siswa secara mandiri. Saat ini, kesuksesan pembelajaran banyak dipengaruhi oleh optimalisasi penggunaan media/alat-alat bantu pembelajaran. Media pembelajaran merupakan satu kesatuan integratif yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem pembelajaran. Bahkan, penggunaan media dalam pembelajaran membawa dampak positif, yakni

memberikan pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) bagi siswa. Dengan menggunakan media dalam pembelajaran, suasana pembelajaran berlangsung secara kontekstual sehingga siswa pun lebih menghayati keseluruhan proses pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer : media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Bahasa Indonesia pada kompetensi dasar menanggapi penjelasan narasumber dengan memperhatikan santun berbahasa; mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengarnya; dan menemukan gagasan utama suatu teks yang dibaca belum pernah dilakukan oleh guru. Padahal, selain mudah dalam pembuatannya, media pembelajaran berbasis komputer, khususnya media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dapat dilengkapi dengan animasi, audio, dan video yang mampu menarik perhatian sehingga lebih memotivasi siswa dalam pembelajaran. Karakteristik belajar siswa sekolah dasar yang lebih dekat dengan dunia bermain dapat diakomodasi melalui perancangan kuis menarik dan interaktif di dalam pembelajaran dengan media *iSpring Suite*. Selain itu, media interaktif *iSpring Suite* ini dapat diintegrasikan dengan microsoft lainnya, seperti word dan excel sehingga pemanfaatannya dapat lebih diperkaya. Media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dapat pula dirancang sedemikian rupa sehingga bersifat multimedia, yaitu dengan menggabungkan berbagai unsur media, seperti teks, gambar, animasi, dan video (Susilana Rudi dan Cepi Riyana, 2009).

Diasumsikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer : media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dan

*Microsoft Office Power Point 2013* dapat meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah penelitian tentang pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer : *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V SD Islam Al Ulum Terpadu Medan pada tahun pelajaran 2015/2016. Dengan melakukan penelitian akan diperoleh suatu formula pembelajaran Bahasa Indonesia yang lebih baik dan mampu menginspirasi peserta didik menjadi insan yang memiliki kemampuan berbahasa Indonesia baik lisan maupun tulis lebih baik.

Penelitian ini akan mengkaji tentang penggunaan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* dan kemampuan berpikir kreatif siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun faktor-faktor internal dalam penelitian ini adalah kemampuan berpikir kreatif siswa itu sendiri dan faktor eksternal untuk mendukung pembelajaran di antaranya media *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013*, metode pembelajaran, sarana dan prasarana, serta kurikulum yang digunakan. Adapun kurikulum yang dipakai pada penelitian ini adalah KTSP (Kurikulum 2006).

Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* adalah pembelajaran yang menekankan pada proses penyampaian materi secara audio-visual dengan menggunakan alat bantu komputer dari seorang guru kepada sekelompok siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Materi pelajaran Bahasa Indonesia dirancang sedemikian rupa dan didesain dalam media pembelajaran *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* dengan memodifikasi

tombol-tombol navigasi yang diperlukan. Dengan demikian, para siswa diharapkan dapat berpartisipasi aktif secara maksimal di dalam proses pembelajaran.

Kemampuan seseorang dalam berpikir dan memecahkan atau menemukan solusi atas masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari sangat mendukung kesuksesan, baik dalam belajar maupun dalam melakoni karier profesionalnya. Terkhusus lagi bagi mereka yang dipercaya mengemban tugas dan fungsi sebagai manajer – pengelola sesuatu. Dalam kegiatan mengelola institusi, seperti sekolah, perusahaan, atau sejenisnya, seorang manajer misalnya, tentu banyak menghadapi masalah. Masalah tersebut sudah seharusnya harus dicari dan ditemukan solusi pemecahannya secara berkesinambungan.

Upaya menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan, seperti diungkapkan tersebut seseorang tidak dapat hanya mengandalkan teori yang diketahui atau pengalaman orang lain yang pernah dilihat dalam menyelesaikan suatu masalah, meskipun masalah yang dihadapi memiliki kesamaan. Faktor-faktor, seperti waktu dan tempat, suasana dan situasi yang melingkupi, subjek yang menghadapi masalah atau persoalan tidak dapat diabaikan dalam mengambil tindakan penyelesaian atas masalah tersebut. Tidak jarang seseorang yang sedang menghadapi masalah tersebut harus membuat perkiraan dan simpulan yang bersifat baru, asli, cerdas, dan mengagumkan dengan menggunakan proses berpikir imajinatif yang dimiliki. Kemampuan seseorang dalam memperkirakan dan menyimpulkan pemecahan masalah dengan mengoptimalkan kemampuan berpikir imajinatif sehingga memproduksi solusi yang bersifat baru, asli/orisinal, cerdas, dan mengagumkan itulah yang disebut dengan kemampuan berpikir kreatif

(*creative thinking*) Sumiati dan Asra (2009:137). Jadi, seseorang yang memiliki kemampuan berpikir kreatif haruslah mampu mengeksplorasi terhadap area, melakukan pengamatan baru, perkiraan (prediksi) baru dan simpulan baru, (Skinner dalam Sumiati dan Asra, 2009:137).

Penelitian ini merupakan upaya untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis komputer, yakni media pembelajaran *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* dan kemampuan berpikir kreatif siswa dapat memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah seperti diuraikan tersebut, masalah-masalah penelitian dapat diidentifikasi, sebagai berikut.

1. Apakah faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?
2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?
3. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang pembelajarannya menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite*

dan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013* di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?

5. Bagaimanakah hasil belajar Bahasa Indonesia yang diperoleh siswa kelas V semester I SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016 pada aspek keterampilan mendengarkan dan membaca dengan kompetensi dasar menanggapi penjelasan narasumber dengan memperhatikan santun berbahasa; mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengar; dan menemukan gagasan utama suatu teks yang dibaca dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013*?
6. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dan siswa yang menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013* di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?
7. Apakah terdapat pengaruh kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?
8. Bagaimana perbandingan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dengan siswa yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?
9. Apakah terdapat interaksi hasil belajar Bahasa Indonesia antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013* dengan kemampuan berpikir kreatif di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?

10. Bagaimana menentukan media pembelajaran yang paling baik digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?

### C. Pembatasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian dapat dijelaskan dengan lebih efektif dan efisien, masalah penelitian ini diberi batasan, sebagai berikut.

1. Hasil belajar Bahasa Indonesia dibatasi pada aspek keterampilan mendengarkan (menyimak) dan membaca semester ganjil kelas V di SD Islam Al Ulum Terpadu Medan, kompetensi dasar (1) menanggapi penjelasan narasumber (petani) dengan memperhatikan santun berbahasa; (2) mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang didengarnya; dan (3) menemukan gagasan utama suatu teks yang dibaca. Hasil belajar tersebut mencakup ranah kognitif taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, meliputi : mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan mencipta (C6) yang penjarangan datanya menggunakan tes hasil belajar Bahasa Indonesia yang sudah divalidasi.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa dibatasi pada kemampuan berpikir kreatif tinggi dan kemampuan berpikir kreatif rendah. Tes untuk mengukur kemampuan berpikir kreatif siswa yang digunakan adalah tes kemampuan berpikir kreatif yang telah divalidasi menggunakan skala *likert* (skala 1-5).

3. Media pembelajaran berbasis komputer dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013*.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan tersebut, guna memberikan gambaran yang lebih konkret atas masalah yang akan diteliti, permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V semester I SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016 yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013*?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V semester I SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016 yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dibandingkan dengan yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan kemampuan berpikir kreatif dalam memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V semester I SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016?

### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian sesuai permasalahan tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V semester I SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016 yang menggunakan media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dibandingkan dengan yang menggunakan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013*.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V semester I SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016 yang memiliki kemampuan berpikir kreatif tinggi dibandingkan dengan yang memiliki kemampuan berpikir kreatif rendah.
3. Untuk mengetahui interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan kemampuan berpikir kreatif dalam memengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas V semester I SD Islam Al Ulum Terpadu Medan tahun pelajaran 2015/2016.

### **F. Manfaat Penelitian**

Secara umum, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia yang menggunakan media pembelajaran *iSpring Suite* dan *Microsoft Office Power Point 2013* baik secara teoretis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian secara teoretis diharapkan, sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini dapat melengkapi, memperkaya referensi, dan khasanah ilmu pengetahuan bagi peneliti selanjutnya.
2. Sebagai referensi bagi yang ingin mengkaji lebih terperinci tentang media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* dan media pembelajaran *Microsoft Office Power Point 2013*, kemampuan berpikir kreatif siswa, dan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Sedangkan manfaat penelitian secara praktis, di antaranya:

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang positif bagi dunia pendidikan serta memberikan manfaat sebagai salah satu bagian dalam usaha peningkatan kualitas proses dan hasil pembelajaran.
2. Sebagai salah satu pertimbangan bagi guru untuk menentukan media pembelajaran yang efektif dan efisien yang relevan dengan kemampuan berpikir kreatif siswa.
3. Bagi pengambil keputusan dan penentu kebijakan di sekolah, hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengadaan sarana dan prasarana pembelajaran serta pengembangan wawasan kependidikan.
4. Meningkatkan kompetensi guru dalam upaya menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan hasil belajar yang optimal.