

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat, tanpa pendidikan mustahil suatu kelompok manusia dapat hidup berkembang sejalan dengan aspirasi untuk maju, sejahtera dan bahagia. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat dan cepat sekarang ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan. Dalam hal ini manusia selalu berupaya agar pendidikan menjadi kunci pemecah suatu masalah yang dihadapi. Perkembangan dunia pendidikan ini dapat menyeimbangkan antara masalah yang timbul dan pemecahan yang harus dilakukan.

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia yang berkualitas. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. (UU RI No. 20 Tahun 2003). Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah harus ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing dalam era globalisasi.

Untuk pencapaian hasil yang berkualitas maka ilmu yang dipelajari harus memiliki materi yang cocok dengan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman dan penyampaian materi hendaknya menggunakan media pembelajaran maupun strategi yang tepat sehingga dapat menumbuhkembangkan kreativitas dan keterampilan siswa untuk dapat memecahkan setiap permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan nyata.

Dalam kegiatan pembelajaran, seorang guru dituntut untuk melakukan pembelajaran secara maksimal agar siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal yaitu bertambahnya pengetahuan, sikap serta keterampilan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Namun secara garis besar faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Sebagaimana diungkapkan oleh Slameto (2003:2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Sekolah Dasar adalah awal seseorang memperoleh ilmu pengetahuan dalam sebuah pendidikan. 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. Djamarah (2006:17), kesulitan belajar disebabkan

anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan. Pendapat ini didukung oleh Reigeluth dan Merrill (yang dikutip oleh Miarso 2007:529) bahwa pembelajaran hendaknya bersifat preskriptif, sehingga nantinya akan dapat mengatasi masalah belajar. Dari penjelasan tersebut, maka dirasa perlu untuk mengarahkan siswa sehingga akan meningkatkan aktivitas dan tanggung jawab.

Kenyataannya sampai saat ini pembelajaran di kelas masih dikuasai dengan pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran dengan strategi ekspositori. Guru masih senang menjadi pusat pembelajaran dan satu-satunya sumber belajar. Hal ini dikarenakan guru kurang mampu membuat dan menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa. Khususnya media yang menggunakan komputer, atau perangkat-perangkat media yang berhubungan dengan komputer, masih banyak guru yang tidak bisa menggunakannya. Sehingga menyebabkan 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.

Dalam kegiatan belajar mengajar, seorang guru dituntut untuk melakukan pembelajaran secara maksimal agar siswa memperoleh hasil belajar yang maksimal yaitu bertambahnya pengetahuan, sikap serta keterampilan siswa yang berkaitan dengan materi pelajaran yang disampaikan. Rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor. Namun secara garis besar faktor-faktor tersebut dapat dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Sebagaimana yang diungkapkan Slameto (2003: 2), belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

Salah satu komponen untuk menentukan terjadinya proses belajar adalah guru, media dan strategi pembelajaran yang digunakan. Khususnya pada sekolah dasar (SD) Negeri No.104218 Sidomulyo sebagian besar guru masih menggunakan strategi ekspositori tanpa menggunakan media dalam mengajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran yang terbatas, selain media pembelajaran yang terbatas masih banyak guru yang kurang mampu membuat media yang dapat menarik perhatian siswa serta belum mampu dalam menggunakan media dalam belajar, khususnya dalam menggunakan media ICT. Dengan alasan tersebut sehingga pada proses pembelajaran 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. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk memperbaiki dan meningkatkan pembelajaran adalah memilih

pendekatan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa.

Terdapat banyak 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.

Tabel 1.1 Perbandingan Nilai Rata-rata UTS Mapel IPA Semester 1 Siswa Kelas VI mulai pada tahun ajaran 2008/2009 sampai 2012/2013

no	Tahun	jumlah siswa	Nilai rata-rata uts	IPA
1.	2008/2009	32	75,00	72,00
2.	2009/2010	30	71,60	63,96
3.	2010/2011	35	70,30	64,91
4.	2011/2012	35	72,20	67,32
5.	2012/2013	38	75,20	64,97
			KKM	65

Berdasarkan nilai rata-rata UTS kelas VI SD Negeri 104218 Sidomulyo, 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 tahun 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 penggunaan 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.

Menurut Bovee (dalam 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.

Leshin, Pllock dan Regeiluth, (dalam Arsyad, 2010:36-37) mengelompokkan media ke dalam lima kelompok, yaitu (1) media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main peran, kegiatan kelompok, field-trip), (2) media berbasis cetak (buku penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas), (3) media berbasis visual (buku, alat kerja, bagan, grafik, peta, gambar, transparansi, dan slide) (4) media berbasis *audio visual* (video, film, program slide-tape, TV), dan (5) media berbasis komputer (pengajaran dengan perpaduan komputer dengan *LCD Proyektor, interaktif video, hyperteks*).

Pada permasalahan ini guru memanfaatkan media berbasis komputer yaitu dengan penggunaan media powerpoint dan media video. Media PowerPoint merupakan salah satu program dalam Microsoft office. Microsoft Office PowerPoint merupakan program aplikasi yang dirancang secara khusus untuk menampilkan program multimedia. Hal ini sebagaimana dikemukakan Riyana (2008:102) sebagai berikut: Program Microsoft Office Power Point adalah salah satu software yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan

dan relative murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data. Menurut Herlanti (dalam Munadi, 2010: 150), keunggulan multimedia PowerPoint antara lain: (1) mampu menampilkan objek-objek yang sebenarnya tidak ada secara fisik atau diistilahkan dengan imagery. Secara kognitif pembelajaran dengan menggunakan mental imagery akan meningkatkan retensi siswa dalam mengingat materi-materi pelajaran, (2) Mampu mengembangkan materi pembelajaran terutama membaca dan mendengarkan secara mudah, (3) memiliki kemampuan dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, video, grafik, tabel, suara dan animasi menjadi satu kesatuan penyajian yang terintegrasi, (4) dapat mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya terutama bagi mereka yang memiliki tipe visual, auditif, kinestetik, atau yang lainnya. Karena menurut Susilana (2007: 100) secara umum, modalitas belajar siswa dibedakan menjadi tiga tipe, yaitu visual, auditif dan kinestetik.

Sedangkan, media Video adalah salah satu temuan terbesar manusia di abad 20. Dimulai dari ditemukannya fotografi yang menampilkan citra atau image diam yang identik dengan aslinya kemudian berkembang dengan menampilkan citra bergerak (motion picture). Perkembangan ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi yang kemudian mampu menggabungkan unsur gambar bergerak tadi dengan unsur suara. Lalu disebut sebagai video, yakni gabungan yang harmonis atau sinkron antara visual (gambar bergerak) dengan audio (suara).

Selain penggunaan media yang jarang dilakukan oleh guru di SD tersebut motivasi siswa dalam belajar juga sangat rendah dimana siswa tidak memiliki semangat ataupun senang pada saat pembelajaran dimulai, tidak ada respon dan

antusias yang tinggi dari siswa, hal ini juga merupakan salah satu yang melatarbelakangi proses belajar tidak berjalan dengan efektif sehingga nilai UTS IPA siswa rendah, seperti yang dijelaskan oleh Maslow (1943, 1970). Maslow percaya bahwa tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Motivasi adalah suatu proses yang menentukan tingkatan kegiatan, intensitas, konsistensi, serta arah umum dari tingkah laku manusia. (Slameto:2010).

Gage & Berliner (1979) menyarankan juga sejumlah cara meningkatkan motivasi siswa, tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran yaitu dengan cara: Penggunaan pujian verbal, Penggunaan tes dalam nilai secara bijaksana, Bangkitkan rasa ingin tahu, Tetap mendapatkan perhatian, Merangsang hasrat belajar siswa, Penggunaan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh, Terapkan konsep yang unik, Minta pada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya, Penggunaan simulasi dan permainan, Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan, Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa, serta pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana di lingkungan sekolah. Sehubungan dengan pemeliharaan dan peningkatan motivasi siswa, DeCecco & Grawford (1974) mengajukan 4 fungsi pengajar: (1) Menggairahkan siswa, (2) Memberikan harapan realistik, (3) Memberikan insentif, dan (4) Mengarahkan.

Dalam proses belajar mengajar, motivasi merupakan salah satu faktor yang diduga besar pengaruhnya terhadap hasil belajar. Siswa yang motivasinya tinggi diduga akan memperoleh hasil belajar yang baik. Pentingnya motivasi belajar siswa terbentuk antara lain agar terjadi perubahan belajar kearah yang

lebih positif. Pandangan ini sesuai dengan pendapat Hawley (prayitno, 1989): “siswa yang termotivasi dengan baik dalam belajar melakukan kegiatan lebih banyak dan lebih cepat, dibandingkan dengan siswa yang kurang termotivasi dalam belajar. Hasil belajar yang diraih akan lebih baik apabila mempunyai motivasi yang tinggi.”

Keller (dalam Reigeluth 1983:390) menjelaskan bahwa motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relative permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. McClland (1949) menyatakan bahwa pemahaman tentang motivasi akan semakin mendalam apabila disadari bahwa setiap orang mempunyai tiga jenis kebutuhan yaitu *need for achievement* (motivasi berprestasi), *need for power* (kekuasaan), *need for affiliation* (motivasi afiliasi). Caplin (1999) mendefenisikan motivasi berprestasi adalah kecenderungan memperjuangkan kesuksesan atau memperoleh hasil yang didambakan.

Motivasi berprestasi menunjukkan kecenderungan yang lebih besar pada proses dibandingkan dengan hasil. Prinsipnya berbuat yang lebih baik dan lebih cepat terlebih dahulu kemudian barulah hasilnya didapatkan. Individu yang mempunyai motif berprestasi tinggi akan bekerja dan berusaha dengan kemampuan sendiri dan tidak bergantung kepada orang lain serta merasa bangga dengan hasil usaha sendiri. Tentu saja berbeda dengan individu yang mempunyai motivasi berprestasi rendah akan cenderung memilih cara-cara singkat dan tidak penuh resiko untuk menyelesaikan beberapa pekerjaannya tanpa peduli bagaimana cara mengerjakannya yang lebih baik atau siapa yang mengerjakannya.

Di sekolah tidak sedikit siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah. Untuk membantu siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah perlu dilakukan suatu upaya dari guru agar siswa yang bersangkutan dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Beberapa cara untuk menumbuhkan motivasi berprestasi adalah melalui cara mengajar yang bervariasi, mengadakan pengulangan informasi, memberikan stimulus baru misalnya melalui pertanyaan kepada peserta didik untuk menyalurkan keinginan belajarnya, menggunakan media, dan alat bantu yang menarik perhatian peserta didik seperti gambar, foto, diagram dan sebagainya. Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah suatu rangsangan yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu terhadap objek yang dilihat serta dapat meningkatkan hasrat belajar seseorang.

Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai dari suatu proses belajar yang telah dilakukan, sehingga untuk mengetahui suatu pekerjaan berhasil atau tidak diperlukan suatu pengukuran. “pengukuran adalah proses penentuan luas/kuantitas sesuatu (Nurkencana, 1986). Dalam kegiatan pengukuran hasil belajar, siswa dihadapkan pada tugas, pertanyaan atau persoalan yang harus dipecahkan/dijawab. Hasil pengukuran tersebut masih berupa skor mentah yang belum dapat memberikan informasi kemampuan siswa. Agar dapat memberikan informasi yang diharapkan tentang kemampuan siswa maka diadakan penilaian terhadap keseluruhan proses belajar mengajar sehingga akan memperlihatkan banyak hal yang dicapai selama proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dengan penggunaan media pembelajaran dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu penulis mengambil

judul penelitian “Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPA.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang berhubungan dengan hasil belajar siswa, antara lain: (1) Apakah Pembelajaran IPA di SD Negeri No.104218 Sidomulyo masih menggunakan strategi ekspositori tanpa menggunakan media? (2) Bagaimanakah hasil belajar yang dicapai dengan menggunakan media powerpoint? (3) Bagaimanakah hasil belajar yang dicapai dengan menggunakan media video? (4) Apakah dengan menggunakan media pembelajaran yang berbeda akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda? (5) Dengan media pembelajaran yang berbeda dan motivasi berprestasi yang berbeda, apakah hasil belajar juga akan berbeda? (6) Apakah hasil belajar IPA yang diajar dengan media pembelajaran powerpoint berbeda dengan media video? (7) Adakah pengaruh interaksi antara media pembelajaran berbasis komputer dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar siswa?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya masalah yang teridentifikasi, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar siswa dan penggunaan media berbasis komputer yaitu dengan mengambil tampilan berupa tampilan powerpoint pembelajaran. Disebabkan karena keterbatasan waktu dan luasnya materi pada mata pelajaran IPA, maka penelitian ini dibatasi pada standar kompetensi 1 yaitu Memahami

hubungan antara ciri-ciri makhluk hidup dengan lingkungan tempat hidupnya. Kompetensi dasar 1.1 yaitu mendeskripsikan hubungan antara ciri-ciri khusus yang dimiliki hewan dan tumbuhan dengan lingkungan hidupnya. Subjek penelitian yang dipilih peneliti adalah siswa kelas VI (enam) dan diberikan pada semester ganjil di SD Negeri No.104218 Sidomulyo.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media powerpoint dengan siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media video?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dengan siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah?
3. Apakah terdapat pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan motivasi berprestasi terhadap hasil belajar IPA?

E. Tujuan Penelitian

Bertitik tolak dari masalah yang diteliti, penelitian ini bertujuan untuk menguji bahwa:

1. Untuk mengetahui pengaruh perbedaan hasil belajar IPA siswa yang diajar dengan menggunakan media powerpoint dan hasil belajar IPA siswa yang diajarkan dengan menggunakan media video.

2. Untuk mengetahui pengaruh perbedaan hasil belajar IPA siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan hasil belajar IPA siswa yang memiliki motivasi berprestasi rendah.
3. Untuk mengetahui pengaruh interaksi antara penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar IPA.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap landasan konsep, prinsip, dan prosedur penelitian media pembelajaran powerpoint.
2. Manfaat penelitian bagi sekolah, guru, dan siswa adalah :
 - a) Bagi sekolah, memberikan kontribusi dengan adanya media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran .
 - b) Bagi guru, berguna untuk membantu memecahkan masalah belajar mengajar dengan menggunakan media pembelajaran powerpoint untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa dan meningkatkan pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran yang ada
 - c) Bagi siswa, dengan media pembelajaran yang baru berguna untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran dan pembelajaran dapat dilakukan di mana dan kapan saja

- d) Bagi peneliti, sebagai salah satu bentuk penerapan ilmu yang sudah didapat di bangku kuliah dan sebagai langkah untuk mengembangkan inovasi dalam pembelajaran yang lebih baik



THE
Character Building
UNIVERSITY