BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah adalah hal utama dalam meningkatkan mutu pendidikan. Guru yang professional diharapkan bisa memberikan peningkatan mutu dalam pendidikan, baik dalam aspek berfikir, kepribadian, karakter, dan rasa tanggung jawab. Menurut Makmum (dalam Rizkhi Ika, 2013: 2) setidaknya ada tiga unsur yang harus ada dalam proses pembelajaran, pertama adalah peserta didik dengan karakteristiknya untuk mengembangkan dirinya secara maksimal melalui kegiatan belajar, kedua adalah pengajar yang selalu berusaha untuk menghidupukan suasana dalam proses belajar mengajar agar siswa mendapatkan pengalaman belajar yang baik, dan ketiga tujuan, yaitu sesuatu yang diharapkan setelah adanya kegiatan belajar mengajar, atau hasil belajar yang diharapkan cukup baik.

Jadi dapat disimpulkan bahwa guru adalah panutan bagi peserta didik saat disekolah maupun diluar sekolah dan diharapkan bisa memotivasi siswanya agar terus belajar dengan memanfaatkan saran dan prasana yang ada di sekolah, agar tujuan belajar tercapai semaksimal mungkin.

Menurut Deni Darmawan (dalam Rahmat, 2018: 1) teknologi telah menjadi fasilitas yang sangat penting untuk berbagai sector kehidupan sekarang, dimana teknologi memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan di berbagai sector, terutama pada sektor pendidikan. Perkembangan teknologi saat ini sedang berkembang pesat dan berpengaruh terhadap proses pembelajaran di dunia Pendidikan, termasuk di sekolah dasar. Seiring dengan berkembangnya teknologi, jika guru tidak cepat menyesuaikan makan akan tertinggal. Tingkat sekolah dasar adalah tingkat dimana peserta didik cenderung lebih suka dengan permainan yang mudah dimainkan yang didalamnya terdapat warna yang cerah serta gambar animasi yang menarik perhatian siswa. Dalam metode ini peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami dengan baik materi yang

disampaikan, karena bentuk atau tulisan yang memiliki ciri warna menarik dan bentuk yang komunikatif serta menyenangkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa dunia pendidikan ini juga perlu menyesuaikan taknologi yang sedang berkembang agar peserta didik juga tidak tertinggal dalam hal teknologi

Kurikulum saat ini yang digunakan dalam dunia pendidikan adalah kurikulum 2013, sehingga guru tidak hanya mendapatkan materi ajar baru, tetapi juga metode cara mengajar yang baru. Dengan berpedoman tematik integratif, K13 mengajarkan *hard skills dan soft skills* dengan seimbang. *Hard skill* merupakan kemampuan akademis, contohnya seperti numerasi dan literasi. *Soft skills* adalah kemampuan dalam berkarakteristik, misalnya nilai-nilai dan sikap dasar seperti kejujuran, tanggung jawab, cinta tanah air, dan lainnya.

Menurut Sanjaya (2006:110) kurikulum 2013 ini juga memberikan kemudahan kepada guru dalam proses pembelajaran dengan model tematik yang diorganisasikan oleh sekolah dan menyajikan pengalaman belajar yang mengacu pada empat pilar pendidikan *universal*, yaitu belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup bersama (*learning to live together*), dan belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*).

Jadi pada intinya kurikulum 2013 adalah upaya menyederhanakan, dan tematik-integratif yang bertujuan mendorong peserta didik mampu dalam melakukan observasi, bertanya, menalar, dan menjelaskan, apa yang telah mereka dapat dari materi pembelajaran.

Majid (2014:341) menyatakan pembelajaran tematik secara efektif dapat menciptakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk melihat dan membangun konsep yang saling berkaitan yaitu, kompetensi sikap, ketrampilan, dan pengetahuan. Tema merajut makna dari berbagai konsep dasar sehingga peserta didik tidak belajar secara parsial. Maka dengan demikian, pembelajaran akan memberikan makna untuk peserta didik.

Kesimpulannya pembelajaran tematik adalah suatu inovasi atau sebuah perubahan dalam pendekatan pembealajaran di Sekolah Dasar. Pembelajaran tematik sendiri adalah suatu

pendekatan dalam pembelajaran yang secara sengaja menghubungkan beberapa Kompetensi Dasar dan Indikator dari beberapa mapel menjadi satu kesatuan untuk dikemas dalam satu tema. Dengan adanya hubungan itu maka para peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dan ketrampilan secara utuh sehingga pembelajaran lebih bermakna untuk peserta didik.

Pemanfaatan media pembelajaran yang kurang efektif menjadi salah satu faktor utama peserta didik merasa jenuh ataupun bosan, sehingga proses pembelajaran terhambat ataupun peserta didik kurang paham atas apa yang disampaikan guru. Menurut Sudjana& Rifai (2005: 2) melalui penggunaan media maka pembelajaran akan menjadi menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, membuat materi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan dapat dipahami peserta didik, metode yang digunakan tidak hanya verbal sehingga peserta didik tidak bosan, serta siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting bagi guru dalam proses pembelajaran di kelas agar siswa tidak bosan dan pembelajaran lebih bermakna.

Susanto (2013) menyatakan IPA merupakan mata pelajaran berdasarkan penalaran manusia dalam memahami alam yakni melewati pengamatan, mekanisme, dan menjadikan simpulan, IPA senantiasa terkait menerapkan alam, sebagai hasilnya manusia bisa tahu secara segera.

Folwer (dalam Trianto, 2010:136) mengatakan bahwa IPA merupakan pengetahuan yang sistematis dan dirumuskan, yang terkait dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama pengamatan dan deduksi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa IPA adalah pelajaran yang berhunugnan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan berupa fakta, konsep, atau prinsip saja, tetapi juga suatu proses penemuan. Dengan adanya mata pelajaran IPA diharapkan menjadi wahana bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar.

Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar, cenderung masih memiliki arah menghafal, sehingga menyebabkan konsep abstrak

bagi peserta didik dan akan mudah dilupakan setelah pembelajaran telah usai. Pembelajaran IPA melalui ceramah dan kurangnya keterlibatan peserta didik akan membuat hasil pembelajaran kurang maksimal. Hal ini disebabkan kurangnya rasa ketertarikan dan kurangnya perhatian peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran yang sedang berlangsung

Penggunaaan media pembelajaran dengan basik teknologi memberikan dampak yang signifikan bagi kemampuan dan kemauan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dikelas. Salah satu media yang digunakan adalah *macromedia flash player* yang merupakan *software* komputer/ laptop yang berfungsi untuk mendesain animasi/ game edukasi. Denga media ini peserta didik tidak perlu menghayal, tapi dapat melihat langsung materi/ konsep yang disampaikan oleh guru. Hal ini pastinya akan membuat peserta didik tertarik dengan materi pembelajaran yang disampaikan dikelas.

Berdasarkan penjelasan masalah diatas maka peneliti mencoba menggunakan sebuah media pembelajaran berupa *macromedia flash player* untuk pelajaran IPA, dengan materi tentang pengenalan makluk hidup. Diharapkan media ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam pemahaman materi pelajaran IPA. Maka dari itu penting dilakukakan penelitian dengan judul "Pengaruh Macromedia Flash Player Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar"

B. Batasan Masalah

Batasan masalah digunakan bertujuan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun perluasan pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup hanya meliputi kelas 5 SD
2. Mata pelajaran difokuskan ke IPA
3. Informasi yang disajikan yaitu: pengaruh media yang digunakan terhadap hasil belajar siswa dan keefektivitasannya.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu, adakah pengaruh macromedia flash player terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh macromedia flash player terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

E. Variabel Penelitian

1. Variabel bebas: Macromedia flash player
2. Variable terikat: Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi pengguna
   Siswa jadi mudah memahami materi mata pejaran IPA dengan media yang digunakan.
2. Bagi guru
   Guru akan lebih efektif dalam pembelajarannya di kelas sehingga pembelajaran di kelas lebih menarik.