

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perubahan global terutama dalam perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin pesat menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia tersebut adalah melalui pendidikan. Pendidikan adalah pilar utama peningkatan kualitas sumber daya manusia (Mulyasa, 2011: 3). Salah satu usaha yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kualitas sumber belajar dan mengajar yang diselenggarakan guru. Berdasarkan pengertian di atas, maka pendidikan menentukan kualitas sumber daya manusia serta dapat mengikuti perubahan global terutama IPTEK.

Penyelenggaraan pendidikan yang mengikuti perkembangan IPTEK dilakukan melalui pembudayaan dan pemberdayaan bagi siswa dengan tujuan untuk memberikan keteladanan, mengembangkan keterampilan dan sikap yang baik. Pemerintah dengan ini melakukan perbaikan-perbaikan di berbagai aspek pendidikan, salah satunya kurikulum. Suparno (Limiansih, 2016: 2) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 yang dikembangkan saat ini sesuai dengan prinsip konstruktivisme yang membangun pengetahuan siswa secara aktif, pembelajaran berpusat pada siswa, pembelajaran lebih menekankan pada proses bukan hasil akhir, dan guru sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator harus dapat mengikuti perkembangan IPTEK agar sesuai dengan prinsip konstruktivisme dalam Kurikulum 2013.

Penerapan Kurikulum 2013 di SD Negeri 1 Karanglewas Lor sampai saat ini sudah dilaksanakan pada semua jenjang kelas namun hasilnya belum optimal. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi. Salah satu faktor tersebut adalah sikap rasa ingin tahu siswa dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang masih kurang sehingga mengakibatkan prestasi belajar siswa kurang optimal.

Sikap rasa ingin tahu yang belum optimal ditunjukkan dengan masih sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan, pendapat, maupun jawaban pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam setiap pembelajaran. Siswa ketika pembelajaran berlangsung juga kurang antusias dan tidak fokus memperhatikan apa yang disampaikan oleh guru. Guru dalam hal ini merasa kesulitan dalam menggali pengetahuan siswa dan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa.

Rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa penting untuk dikembangkan dalam proses pembelajaran. Hal ini perlu adanya inovasi untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa dalam mempelajari fenomena alam yang terjadi di lingkungan, agar siswa lebih mudah memahami dan mengamati materi dalam pembelajaran. Rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa dapat dikembangkan sesuai dengan penerapan Kurikulum 2013 yang membangun pengetahuan siswa secara aktif, pembelajaran berpusat pada siswa, dan guru sebagai fasilitator. Guru sebagai fasilitator juga perlu memperhatikan aspek-aspek dalam proses pembelajaran.

Arsyad (2009: 15) berpendapat bahwa ada dua aspek yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua aspek tersebut saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran akan memberikan pembelajaran yang bermakna bagi siswa serta dapat menghindarkan siswa dari rasa mengantuk dan bosan pada saat proses pembelajaran.

Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Gagne dan Briggs (Arsyad, 2009: 4) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari buku, gambar, video, koran, majalah, *tape recorder*, kaset, komputer, televisi dan berbagai macam media lainnya. Penggunaan media tersebut dapat dipadukan antara berbagai media berupa gambar, teks, grafik, *sound*, video, animasi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file digital* atau multimedia yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada siswa.

Salah satu alternatif agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan adalah menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*. *Flash* adalah *software* yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya. *Adobe* adalah *vendor software* yang membeli *Flash* dari *vendor* sebelumnya yaitu *Macromedia Flash*. Perangkat lunak *Macromedia Flash* sehingga berganti nama menjadi *Adobe Flash*. Versi terbaru dari *Adobe Flash* saat ini adalah *Adobe Flash Professional CC 2015* dan *Adobe Flash Professional CS6*.

Versi *Adobe Flash* yang digunakan untuk media pembelajaran dalam penelitian ini adalah *Adobe Flash Professional CC 2015*. Peneliti memilih media pembelajaran berbasis *Adobe Flash Professional CC 2015* ini karena media ini dapat menampilkan informasi yang siswa tidak mungkin secara langsung melihat dan mengamati materi pembelajaran tersebut. Hal ini disebabkan keterbatasan alokasi waktu belajar yang tersedia. Visualisasi materi subtema manusia dan lingkungan perlu dilaksanakan agar siswa lebih mudah dalam memahami materi tanpa melihat suatu peristiwa secara langsung di lapangan. Daryanto (Fasyi, 2015: 3) berpendapat bahwa tingkat retensi (daya serap dan daya ingat) siswa terhadap materi pelajaran dapat meningkat secara signifikan jika proses pemerolehan informasi awalnya lebih besar melalui indera pendengaran dan penglihatan.

Berdasarkan permasalahan dan alternatif penyelesaian masalah di atas maka akan dilakukan penelitian *Quasi Eksperimen* untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* subtema Manusia dan Lingkungan terhadap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa kelas V di Sekolah Dasar. Kelebihan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* dalam pembelajaran tematik integratif adalah siswa dapat lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran tanpa melihat langsung, rasa ingin tahu siswa dapat berkembang dengan baik dan siswa dapat memperoleh prestasi belajar yang maksimal. Media ini juga dapat memberikan solusi untuk keterbatasan alokasi waktu pembelajaran yang tersedia terkait penerapan kurikulum 2013. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya waktu dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Siswa kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.
3. Guru belum pernah memanfaatkan fasilitas LCD proyektor yang tersedia di sekolah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi.
4. Media yang selama ini digunakan oleh guru belum dapat menumbuhkan rasa ingin tahu dan pemahaman siswa yang optimal pada materi pembelajaran.
5. Sikap rasa ingin tahu yang belum optimal ditunjukkan dengan masih sedikitnya siswa yang mengajukan pertanyaan, pendapat, maupun jawaban pertanyaan yang diberikan oleh guru dalam setiap pembelajaran.
6. Sikap rasa ingin tahu yang belum optimal membuat guru merasa kesulitan dalam menggali pengetahuan siswa dan mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, agar penelitian tidak terlalu luas dan hasil optimal, maka permasalahan penelitian dibatasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *adobe flash* yang akan diteliti di SD N 1 Karanglewas Lor merupakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, menumbuhkan rasa ingin tahu siswa, memudahkan siswa dalam memahami materi tanpa melihat langsung di lapangan, serta alokasi waktu pembelajaran lebih efisien.
2. Rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa akan diteliti untuk melihat pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam proses pembelajaran di kelas V SD N 1 Karanglewas Lor.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *adobe flash* subtema manusia dan lingkungan terhadap rasa ingin tahu dan prestasi belajar siswa kelas V di SD N 1 Karanglewas Lor?” rumusan masalah tersebut dapat diuraikan menjadi pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *adobe flash* subtema Manusia dan Lingkungan terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis *adobe flash* subtema Manusia dan Lingkungan terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *adobe flash* subtema Manusia dan Lingkungan terhadap rasa ingin tahu siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor.
2. Mengetahui pengaruh media pembelajaran berbasis *adobe flash* subtema Manusia dan Lingkungan terhadap prestasi belajar siswa kelas V di SD Negeri 1 Karanglewas Lor.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi penelitian sejenis dengan tempat penelitian yang berbeda, serta masukan bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama berkaitan dengan dunia pendidikan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Sekolah
Penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang dikembangkan di sekolah.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan referensi bagi guru dalam meningkatkan prestasi belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *adobe flash* dalam pembelajaran tematik integratif.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran pada materi yang terdapat dalam subtema manusia dan lingkungan serta memberikan pengalaman belajar dengan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar aktif.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat digunakan sebagai masukan untuk penelitian selanjutnya.

