

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan suatu kegiatan universal dalam kehidupan manusia, karena dimanapun dan kapanpun di dunia ini terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh manusia untuk memanusiakan manusia itu sendiri, yaitu untuk membudayakan manusia. Pada Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 yang menyatakan bahwasannya “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pendidikan sebagai salah satu bagian yang tidak terpisahkan dari proses pendewasaan manusia, pendidikan memiliki andil yang besar bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun di sisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien.

Menurut Muhson (2010:1) “Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya.” Dewasa ini

pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas. Peningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan berbagai model dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hal ini perlu dilakukan, agar proses pembelajaran tidak terkesan kurang menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat terjadinya *transfer of knowledge*. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran menjadi penting, karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Pada hakikatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi atau penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa materi pelajaran yang dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik verbal (kata-kata dan tulisan) maupun non verbal. Pesan inilah yang akan ditangkap oleh peserta didik sebagai sebuah pengetahuan, keterampilan maupun nilai-nilai yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Agar pesan tersebut tersampaikan secara efektif tentu membutuhkan sarana atau media yang memadai.

Hakikatnya media pembelajaran adalah salah satu wahana sebagai penyampaian pesan atau informasi dari sumber pesan ke penerima pesan. Pesan ini merupakan materi pembelajaran agar tujuan pembelajaran yang telah direncanakan itu tercapai. Salah satu contoh media pembelajaran bisa berupa film, radio, televisi, diagram, bahan cetak (*printed materias*),

komputer dan instruktur (Rusman, 2012:161). Pendidik sangat berperan penting dalam menentukan penggunaan media pembelajaran, oleh karena itu pendidik perlu cermat akan hal tersebut. Kecermatan dalam memilih ini bisa dipengaruhi dari faktor pemahaman pendidik tentang prosedur, kriteria, kepraktisan media, waktu, biaya, dan kecocokan dengan materi dalam penggunaan media tersebut serta kreatifitas dan kemampuan pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.

Menurut Rusman (2011:98), “Pembelajaran berbasis komputer adalah bentuk penyajian bahan-bahan pembelajaran dan keahlian atau keterampilan dalam satuan unit-unit kecil, sehingga mudah dipelajari dan dipahami oleh siswa.” Pada pembelajaran berbasis komputer terdapat 4 model, yaitu model *drill and practice*, model tutorial, model simulasi, dan model *games*. Model tersebut memiliki keunggulan masing-masing dan dari keempat model itu, model tutorial memiliki keunggulan berupa memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan, karena laju kecepatan dapat diatur oleh masing-masing siswa. Model tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Program ini juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu subjek mata pelajaran yang bisa diterapkan adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA ini adalah salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada

jenjang sekolah dasar. Pendidikan IPA di sekolah diharapkan dapat menjadi wahana pada siswa untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitarnya, serta proses pengembangan lebih lanjut dalam menerapkannya untuk kehidupan sehari-hari.

Menurut Trianto (2010:152), pembelajaran IPA di sekolah sebaiknya: (1) memberikan pengalaman pada peserta didik sehingga mereka kompeten melakukan pengukuran berbagai besaran fisis, (2) menanamkan peserta didik pentingnya pengamatan empiris dalam menguji suatu pernyataan ilmiah (hipotesis) yang berasal dari pengamatan terhadap kejadian sehari-hari yang memerlukan bukti secara ilmiah, (3) latihan berfikir kuantitatif yang mendukung kegiatan belajar IPA, yaitu sebagai penerapan IPA pada masalah-masalah nyata yang berkaitan dengan peristiwa alam, (4) memperkenalkan dunia teknologi melalui kegiatan kreatif dalam kegiatan perancangan dan pembuatan alat-alat sederhana maupun penjelasan berbagai gejala dan kemampuan IPA dalam menjawab berbagai masalah.

Menurut Susanto (2012:165) bahwasanya “Anggapan sebagian besar siswa menyatakan bahwa pembelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Salah satu faktornya yaitu pada pembelajaran IPA dilaksanakan secara konvensional, guru belum sepenuhnya melaksanakan pembelajaran secara aktif dan kreatif dalam menggunakan media dan dalam proses pembelajaran kebanyakan guru terpaku pada buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar-mengajar.” Oleh karena itu, peran

guru dalam merancang media pembelajaran sangat penting, akan lebih baik jika guru menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi terhadap siswa sehingga siswa dengan mudah memahami materi tanpa adanya terjadi verbalisme dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan terhadap guru kelas V.B di SDN 06 Pancung Soal dengan ibu Neni Triana S.Pd. pada tanggal 27-29 Oktober 2018, diperoleh beberapa fakta terkait dengan pembelajaran IPA kelas V.B. Fakta pertama penggunaan media pembelajaran IPA masih menggunakan media buku dan papan tulis sehingga terjadinya verbalisme yang mengakibatkan ketidaktertarikan siswa dalam belajar. Kedua dalam proses pembelajaran IPA belum menggunakan media interaktif berbasis aplikasi komputer, jika guru menggunakan media berbasis aplikasi komputer ini situasi pembelajaran dalam kelas dapat lebih berkualitas, bermakna dan menyenangkan (Rusman,2012:1). Dan ketiga kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT sebagai media pada proses pembelajaran padahal sarana dan prasarana di SD tersebut termasuk lengkap, dikarenakan masih minimnya pembuatan media melalui aplikasi yang membutuhkan keahlian dan waktu untuk mengembangkan media tersebut.

Selain dari guru, peneliti juga melakukan wawancara terhadap siswa kelas V.B. Dari wawancara yang dilakukan diperoleh informasi bahwasanya pertama, saat proses pembelajaran berlangsung siswa hanya memperhatikan guru selama 15 menit, lebih dari itu siswa berbicara dengan teman sebangku atau hanya mencoret buku. Hal itu terjadi dikarenakan ketidaktertarikan siswa

dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, saat guru melakukan proses tanya jawab, kebanyakan siswa diam karna mereka tidak mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut.

Dari permasalahan itu, menunjukkan bahwasanya mata pelajaran IPA, dalam proses pembelajarannya tidak hanya menggunakan media buku dan papan tulis, tetapi perlu adanya pemanfaatan dunia teknologi seperti pembelajaran berbasis komputer sebagai media pembelajaran yang ditujukan untuk siswa agar proses pembelajaran yang berlangsung tidak terjadinya verbalisme dan menjadi menarik sehingga siswa bisa lebih cepat memahami materi agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan itu bisa tercapai.

Pada uraian yang di atas, maka solusi dari peneliti yaitu dengan cara membuat sebuah media pembelajaran IPA kelas V SD. Media pembelajaran ini adalah salah satu komponen proses belajar mengajar yang memiliki peranan sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Saat ini penggunaan media pembelajaran berbasis komputer telah banyak memberikan kontribusi terhadap proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan mempermudah dan memperjelas materi yang begitu beragam dan memberikan contoh yang konkrit, dalam arti lain komputer dapat didayagunakan sebagai media pembelajaran (Rusman,2012:178). Salah satunya dengan cara menggunakan model tutorial, karna salah satu fungsi model tutorial membantu siswa untuk aktif dalam pembelajaran serta memanfaatkan aplikasi *macromedia flash 8* yang merupakan *software* yang mempresentasikan sebagai media karena dapat membuat sajian visual,

seperti video, animasi, suara dan gambar. *Macromedia Flash 8 Professional* dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dapat mengakomodasi siswa yang cepat menerima pelajaran, dan juga dapat menangani siswa yang lamban dalam menerima pelajaran (Fahmi, 2014:178). Jadi, peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran IPA Berbasis Komputer Model Tutorial pada kelas V.B di SDN 06 Pancung Soal, Pesisir Selatan.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran IPA masih menggunakan media buku dan papan tulis sehingga terjadinya verbalisme yang mengakibatkan ketidaktertarikan siswa dalam belajar yang mempengaruhi hasil belajar.
2. Pendidik di SDN 06 Pancung Soal pada kelas V. B dalam proses pembelajaran IPA belum menggunakan media interaktif berbasis aplikasi komputer.
3. Kurangnya pemanfaatan teknologi berbasis IT dalam pembelajaran IPA di SD N 06 Pancung Soal padahal sarana dan prasarana tersedia dengan lengkap
4. Ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa hanya memperhatikan selama 15 menit, lebih dari itu siswa berbicara atau mencoret buku

5. Saat guru melakukan proses tanya jawab, kebanyakan siswa diam dikarenakan mereka tidak mengetahui jawaban dari pertanyaan tersebut.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komputer model tutorial pada kelas V di SD N 06 Pancung Soal, Pesisir Selatan pada materi pembuatan makanan pada tumbuhan.

### **D. Rumusan Masalah**

1. Bagaimanakah pengembangan pembelajaran IPA berbasis komputer model tutorial pada kelas V.B di SD N 06 Pancung Soal pada materi pembuatan makanan pada tumbuhan yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimanakah pengembangan pembelajaran IPA berbasis komputer model tutorial pada kelas V.B di SD N 06 Pancung Soal pada materi pembuatan makanan pada tumbuhan yang memenuhi kriteria praktis ?



### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan paparan rumusan masalah yang di atas, maka dapat dirumuskan tujuan masalah yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis komputer model tutorial pada kelas V.B di SD N 06 Pancung Soal pada materi pembuatan makanan pada tumbuhan yang memenuhi kriteria valid.
2. Menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis komputer model tutorial pada kelas V.B di SDN 06 Pancung Soal pada materi pembuatan makanan pada tumbuhan yang memenuhi kriteria praktis.

### **F. Spesifikasi Produk**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yang memiliki spesifikasi berupa media pembelajaran IPA berbasis komputer model tutorial untuk siswa kelas V.B di SD N 06 Pancung Soal. Yang dimana spesifikasi produknya yaitu:

1. Media pembelajaran terbuat dari aplikasi *macromedia flash 8* dengan model tutorial.
2. Media pembelajaran yang berbasis komputer model tutorial dengan menggunakan *macomedia flash* ini terdiri dari sembilan menu yaitu:
  - a. Menu *login*, berisi tentang nama, kelas dan nomor absen dari siswa
  - b. Menu pemberitahuan ketidak lengkapan data siswa itu sendiri
  - c. Menu selamat datang saat siswa sudah mengisi tentang informasi siswa dengan lengkap.

- d. Menu petunjuk, berisi petunjuk menggunakan media
  - e. Menu pendahuluan (*home*), yang berisi Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
  - f. Menu materi, yang berisi materi ajar yang disesuaikan
  - g. Menu latihan, terdapat 10 soal yang disesuaikan dengan materi ajar
  - h. Menu penutup, terdapat ucapan terimakasih kepada dosen
  - i. Menu profil, terdapat biodata peneliti secara lengkap
3. Bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran ini adalah bahasa Indonesia
  4. Penyajian media interatif ini dilengkapi dengan menggunakan animasi, suara dan tombol sehingga media terlihat menarik
  5. Penyajian media ini di desain dengan ukuran 900×550 pixels, yang jenis tulisannya itu *times new roman*

#### **G. Manfaat Penelitian**

1. Bagi peneliti, menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang media pembelajaran yang berbasis komputer model tutorial
2. Bagi guru, sebagai salah satu pertimbangan guru dalam menentukan penggunaan media pembelajaran yang berbasis komputer model tutorial dalam proses pembelajaran.
3. Bagi siswa, mendapat melakukan proses pembelajaran yang menyenangkan sehingga siswa semangat dalam mengikuti proses pembelajaran IPA di kelas V.B