

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar belakang**

Pendidikan memiliki tujuan, salah satu tujuannya untuk menghasilkan manusia yang selalu mempunyai keinginan untuk belajar, mempunyai rasa ingin tahu tentang sesuatu, dan menambah ilmu selama hidupnya, meskipun mereka telah tamat dari pendidikan formal mereka. Dengan adanya keinginan untuk mengetahui tentang sesuatu, tentunya seseorang dapat melangsungkan kehidupannya secara bertahap sehingga mereka dapat mengikuti perkembangan jaman yang selalu berubah-ubah.

Menurut Purwanto (2014 : 66) “belajar adalah usaha siswa menimbulkan perubahan perilaku dalam dirinya sesuai dengan tujuan pembelajaran”. Belajar telah menjadi satu kesatuan dari adanya proses pembelajaran di lingkungan sekolah terutama di dalam kelas. Kegiatan pembelajaran dapat terjadi karena adanya suatu kegiatan dimana terjadi penyampaian materi pembelajaran dari seorang tenaga pendidik kepada para peserta didik. Guru harus mampu melibatkan siswanya agar dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas sehingga siswa dapat belajar dari kegiatan yang sedang mereka lakukan secara mandiri maupun dengan bantuan guru. Dalam proses pembelajaran di kelas, guru dihadapkan pada siswa yang mempunyai kemampuan yang beragam baik dalam kognitif, afektif maupun psikomotorik. Hal ini mengharuskan

guru selalu mencari cara untuk mengalihkan perhatian siswa dan mendorong mereka untuk tetap berusaha mencari tahu tentang materi yang diberikan guru dan memiliki semangat untuk selalu belajar di dalam kelas. Seperti yang kita ketahui, belajar tidak harus dengan bantuan guru, akan tetapi belajar juga dapat menggunakan media, ataupun sumber dari lingkungan sekitar, seperti buku ataupun media pembelajaran lainnya.

Definisi media menurut Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 2017: 4) bahwa “media pembelajaran adalah alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran”. Dari penjelasan Gagne dan Briggs, peneliti mendapatkan penggambaran tentang media, bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dibutuhkan untuk menyampaikan suatu ilmu pengetahuan dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran mengharuskan guru untuk mampu membuat, mengelola, dan mengaplikasikan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 20 ini, bentuk media dapat bervariasi karena adanya pembaharuan dari hasil pemanfaatan teknologi, guru dapat mengkolaborasikan media satu dengan media lain untuk kegiatan belajar mengajar di kelas, sehingga dapat membuat suasana kelas menjadi menyenangkan. Selain itu, penggunaan media pada proses pembelajaran dapat mengefisiensi waktu dan tenaga, serta mempermudah guru melakukan kegiatan belajar mengajar di kelas. Media dapat menjadi perantara untuk mentransferkan suatu ilmu pengetahuan dari pendidik

kepada peserta didik. Adanya media dapat menstimulus pikiran dan mengalihkan perhatian peserta didik. Media dapat berupa buku, video, gambar, slide, film, recorder dan lain sebagainya. Dengan menggunakan media dapat membantu guru untuk meningkatkan pemahaman dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di kelas, sehingga proses kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik, sehingga guru tidak perlu menjelaskan materi terlalu banyak. Dalam hal ini, para guru juga harus mampu memanfaatkan alat-alat yang disediakan oleh sekolah untuk dapat mengaplikasikan media pembelajaran yang telah direncanakan.

Berdasarkan hasil observasi awal pada tanggal 26 maret 2019 dan informasi dari wali kelas IV/A yang telah dilakukan di SDN Daramista II Kecamatan Lenteng, guru jarang sekali menggunakan media ketika proses pembelajaran, terutama media yang mengikuti perkembangan jaman seperti penggunaan proyektor. Hal ini membuat siswa merasa bosan dengan proses belajarnya yang hanya terpaku pada buku siswa dan penjelasan guru saja. Sehingga mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari KKM dan nilai hasil belajar siswa. Dengan nilai KKM 75, sementara nilai kognitif rata-rata peserta didik kelas IV/A yaitu 75, sebanyak 17 siswa yang menunjukkan hasil belajar siswa rendah dengan nilai 60 sedangkan sebanyak 4 siswa dengan nilai 75. Oleh karena itu, perlunya penekanan konsep pada ranah kognitif siswa melalui media berbasis flash dengan menggunakan proyektor.

Jarangnya penggunaan media tidak hanya berlaku pada guru yang mengajar di daerah terpencil, di daerah kota juga terdapat beberapa guru yang jarang menggunakan media ketika proses pembelajaran, sehingga membuat siswa merasa bosan dengan proses belajarnya yang hanya terpaku pada buku siswa.

Dalam hal ini peneliti sependapat dengan Jalinus (2016: 2), bahwa “media yang tepat sesuai dengan tujuan akan mampu meningkatkan pengalaman hasil belajar siswa.”Pemilihan media sangat penting untuk mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, agar ilmu pengetahuan yang ingin disampaikan oleh guru dapat tersampaikan dengan baik. Dalam hal ini, guru diharuskan membuat media yang cocok dengan materi yang akan disampaikan. Guru juga diharuskan untuk selalu berpikir kreatif dalam merencanakan media yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Hal yang penting dari pemilihan media pembelajaran, yaitu penggunaan media harus sejalan dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian hal ini akan mempengaruhi hasil belajar siswa, terutama dalam kemampuan kognitif siswa.

Menurut Sudjana (2017: 22) menyatakan “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya”. Sedangkan menurut Purwanto (2016: 46) “hasil belajar merupakan realisasi tercapainya tujuan pendidikan, sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung kepada tujuan pendidikannya”.

Dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku serta kemampuan-kemampuan yang berkembang dan diukur dengan ketercapaian tujuan pendidikan dalam proses pembelajaran. Keberhasilan belajar merupakan tujuan yang utama dalam proses pembelajaran di sekolah. Terdapat tiga domain dalam hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

Guru selalu dihadapkan dengan kemampuan siswa yang berbeda-beda, ada siswa yang lebih unggul dalam kemampuan kognitif, ada siswa yang unggul dalam kemampuan afektif, dan ada siswa yang unggul dalam kemampuan psikomotorik, maka dari itu adanya media dapat membantu agar siswa lebih memahami materi dan membuat siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Sementara untuk tingkatan sekolah dasar, peserta didik diarahkan pada pengembangan kemampuan berpikirnya, karena pada usia sekolah dasar kemampuan kognitif peserta didik selain dapat memahami sesuatu, peserta didik dapat membentuk konsep berpikir serta dapat mengingat sesuatu berdasarkan kegiatan yang mereka alami. Hal ini penting sebagai penguat atau dasar dari perilaku yang akan mereka tunjukkan dalam lingkungan sekitarnya. Pembelajaran untuk anak SD haruslah bersifat konkrit, karena kemampuan berpikirnya masih belum mencapai tingkat kematangan otak dan masih membutuhkan stimulus dari luar agar kemampuan berpikirnya mengalami perkembangan dan mudah memahami materi yang telah di berikan oleh guru.

Pada pembelajaran kurikulum 2013, adanya pengintegrasian berbagai mata pelajaran dapat membuat siswa harus melakukan berbagai macam kegiatan, tidak jarang guru hanya menunjuk perwakilan setiap kelompok, sehingga hanya beberapa siswa dari perwakilan kelompok itu saja yang mengetahui dan memahami sesuatu sesuai petunjuk guru. Oleh karena itu pemanfaatan media berbasis flash ini akan membantu siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan oleh guru.

Media dapat digunakan dengan cara yang praktis dan canggih seiring perkembangan zaman, dengan kecanggihan teknologi inilah penggunaan media teknologi dapat membantu dalam meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran yang akan diberikan oleh guru, pemanfaatan media tersebut dapat membantu mengaktifkan otak untuk berpikir. Selain itu adanya media dapat membuat proses belajar siswa tidak bosan. Salah satunya media interaktif seperti menggunakan media berbasis Flash untuk proses pembelajaran. Dalam penggunaan media tersebut siswa akan menikmati proses pembelajaran di kelas.

Kali ini peneliti tertarik untuk menyampaikan suatu pemikiran untuk memberikan variasi dalam menyampaikan materi dengan memvisualisasikan materi dengan menggunakan Flash. Media ini akan di uji untuk mengetahui adanya pengaruh dalam hasil belajar aspek kognitif siswa kelas IV/A SDN Daramista II Kecamatan Lenteng. Untuk membandingkan hasil belajar secara kognitif yang sebelumnya belum

pernah mencoba menerapkan media flash dengan hasil belajar kognitif dengan menggunakan media flash.

Penggunaan media berbasis flash ini akan membantu guru untuk menyampaikan materi tanpa harus mengeluarkan tenaga terlalu banyak. Dalam menggunakan flash ini tentunya dengan menggunakan media proyektor dan laptop dalam mengoperasikannya. Media berbasis Flash ini dapat memvisualisasikan materi yang akan diberikan agar siswa dapat memahami dengan baik tanpa berpikir secara abstrak.

Berdasarkan latar belakang di atas, penggunaan media berbasis flash dapat menarik motivasi dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran serta dapat membuat siswa paham dengan menggunakan media ini, sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar aspek kognitif siswa. Maka peneliti mengangkat judul tentang “Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Flash Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas IV/A SDN Daramista II Kecamatan Lenteng Tahun Pelajaran 2018/2019”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, ada beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi, yaitu:

1. Hasil belajar kognitif siswa kelas IV/A SDN Daramista II Kecamatan Lenteng masih rendah,
2. Kurangnya penggunaan media dalam proses pembelajaran.

## **C. Batasan masalah**

Fokus penelitian ini pada hasil belajar kognitif ( $C_2$ ,  $C_3$  dan  $C_4$ ) siswa kelas IV/A di sekolah SDN Daramista II Kecamatan Lenteng pada tema 9 Kayanya Negeriku.

#### **D. Rumusan Masalah**

Dari batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yaitu apakah ada pengaruh penggunaan media berbasis flash terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV/A SDN Daramista II Kecamatan Lenteng tahun pelajaran 2018/2019?

#### **E. Tujuan penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan media berbasis flash terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas IV/A SDN Daramista II Kecamatan Lenteng tahun pelajaran 2018/2019.

#### **F. Manfaat penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan tujuan penelitian tersebut maka penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

##### 1. Secara teoritis

Untuk melengkapi khasanah tentang penelitian kuantitatif khususnya pengaruh penggunaan media berbasis flash terhadap hasil belajar

kognitif siswa kelas IV/A SDN Daramista II Kecamatan Lenteng tahun pelajaran 2018/2019.

2. Secara praktis

a. Bagi guru :

Dapat menambah wawasan pengetahuan dalam bidang pendidikan pada penggunaan media berbasis flash.

b. Bagi siswa :

Memudahkan siswa memahami tentang materi yang disajikan menggunakan flash oleh guru.

c. Bagi sekolah :

Diperoleh panduan informatif dalam pengembangan media pembelajaran khususnya media berbasis flash.

## G. Definisi Operasional

Macromedia Flash merupakan salah satu produk dari macromedia, yang merupakan program pembuatan animasai, baik untuk keperluan Web, presentasi, *game* atau yang lainnya (Fanani, 2006: 1).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku siswa akibat belajarnya. (Purwanto, 2016: 34).

Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa. (Susanto, 2014: 47)