

BAB. I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang bervariasi dan inovatif mempunyai tujuan untuk menimbulkan minat dan motivasi belajar peserta didik terhadap semua mata pelajaran di sekolah. Namun demikian akhir-akhir ini ada beberapa mata pelajaran yang menurut pengamatan dan analisis penulis kurang diminati siswa. Salah satu mata pelajaran yang hanya dipandang sebelah mata oleh siswa adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS sering dianggap remeh oleh siswa, hal ini karena cakupan materinya terlalu luas dan di tingkat Sekolah Dasar tidak termasuk dalam Ujian Nasional (UN).

Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Slameto, 2003:2). Salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Dalam proses mempelajari IPS, siswa dituntut ketelitian, ketekunan, serta kesabaran baik dalam memahami konsep maupun pada proses memecahkan permasalahan yang ada. Ketelitian, ketekunan maupun kesabaran merupakan kemampuan atau potensi diri yang ada pada masing-masing pribadi siswa.

Belajar dalam arti perubahan dan peningkatan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotorik adalah apabila diikuti oleh proses belajar mengajar

yang baik. Proses ini yang akan mendidik siswa menjadi kreatif dan lebih berpikir kritis. Upaya untuk menumbuhkan kreativitas siswa juga menuntut guru pembimbing untuk melakukan kolaborasi dalam menentukan berbagai upaya antara lain: penggunaan metode pembelajaran yang tepat, pemberian bimbingan secara individu maupun secara kelompok, dan upaya lain yang dibutuhkan dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Hakikat dan Makna belajar diartikan sebagai proses membangun pemahaman terhadap informasi serta pengalaman. Proses membangun makna tersebut dapat dilakukan sendiri oleh siswa atau bersama orang lain. Belajar bukanlah proses menyerap pengetahuan yang sudah jadi serta bentukan guru. Buktinya, hasil ulangan siswa berbeda-beda padahal mendapat pengajaran yang sama, dari guru yang sama, dan pada saat yang sama. Pembelajaran yang bermakna akan membawa siswa pada pengalaman belajar yang mengesankan. Pengalaman yang diperoleh siswa akan semakin berkesan apabila proses pembelajaran yang diperolehnya merupakan hasil dari pemahaman dan penemuannya sendiri.

Menurut Kurikulum Berbasis Kompetensi yang disempurnakan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan bahwa setiap individu mempunyai potensi yang harus dikembangkan, maka proses pembelajaran yang cocok adalah yang menggali potensi anak untuk selalu kreatif dan berkembang. Namun kenyataan bahwa di lapangan belum menunjukkan ke arah pembelajaran yang bermakna.

Peranan pendidikan dalam menghasilkan masyarakat Indonesia yang kreatif tertuang dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Tujuan Pendidikan Nasional pada Bab II pasal 3 yang berbunyi: "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".

Membangun sektor pendidikan tidak pernah akan mencapai tujuan akhir yang sempurna dan final. Hal ini karena konteks pendidikan selalu dinamik, berubah dan tidak pernah konstan sesuai perubahan masyarakat, ilmu pengetahuan dan teknologi. Begitu pula dengan parameter kualitas pendidikan, baik dilihat dari segi *input*, *proses*, *product* maupun *output* juga selalu berubah dari waktu ke waktu. Oleh karena itu pendidikan terus menerus perlu ditingkatkan kualitasnya melalui berbagai sistem pembaharuan yang dapat dipertanggungjawabkan. Untuk meningkatkan peningkatan kualitas pendidikan tentunya diawali dari peran guru, sebab guru merupakan faktor utama dalam proses pembelajaran di kelas. Jika guru memiliki keunggulan profesionalisme yang baik, tentunya akan ada korelasi dengan peningkatan kualitas dan prestasi belajar siswa.

Masalah pokok yang dihadapi dunia pendidikan salah satunya mengenai mutu atau kualitas pendidikan yang masih rendah. Rendahnya

kualitas pendidikan ini terlihat dari kemampuan daya serap siswa terhadap materi pelajaran yang masih rendah. Kondisi ini juga menggambarkan bahwa siswa kurang dapat menangkap materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini disebabkan dari masih banyaknya guru yang menyampaikan pelajaran dengan cara tradisional seperti mencatat di buku atau memberi tugas untuk mengerjakan soal. Silberman (2007:2) mengemukakan bahwa terdapat beberapa alasan yang kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar. Salah satu alasan yang paling menarik adalah perbedaan tingkat kecepatan bicara pengajar dengan tingkat kecepatan kemampuan siswa mendengarkan. Hal ini karena siswa tetap harus berpikir ketika mendengarkan. Kemampuan inilah yang menentukan materi yang disampaikan akan terserap dengan baik atau tidak.

Guru sebagai tenaga pendidik memegang peranan penting, baik dalam mengelola kegiatan belajar mengajar maupun dalam mengelola administrasi yang dapat menunjang keberhasilan pendidikan. Guru menjadi fokus utama dari kritik-kritik atas keberhasilan sistem pendidikan. Selama ini pembelajaran oleh guru lebih mementingkan aspek kognitif saja sehingga persoalan sistem nilai, sikap, minat kreativitas lebih banyak diabaikan. Padahal dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial selain aspek kognitif, ada aspek lain yang perlu dikembangkan. Keterampilan untuk menyampaikan pendapat, berprestasi, interaksi sosial sangat perlu dikembangkan dalam ilmu sosial agar anak-anak bisa bergaul dan memahami karakteristik lingkungan

sosialnya. Oleh sebab itu tidak dapat dipungkiri lagi bahwa, guru menjadi sosok yang paling diharapkan dapat mereformasi tataran pendidikan ini.

Keberhasilan guru dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh motivasi siswa terhadap suatu materi pelajaran, sehingga proses pembelajaran menuntut guru untuk menekankan pada penguasaan siswa tentang konsep materi pelajaran yang diajarkan. Penguasaan konsep yang optimal oleh siswa akan berdampak pada hasil belajar yang dicapai siswa. Apabila siswa mampu menguasai materi dengan baik, maka prestasi belajar yang diperoleh juga akan baik.

Dengan demikian, salah satu tantangan yang dihadapi oleh guru adalah menentukan media pembelajaran yang digunakan dalam mengajar agar siswa dapat belajar lebih giat sehingga memperoleh hasil belajar yang tinggi. Banyak yang mengatakan bahwa peranan media pembelajaran sangatlah penting dalam proses transformasi ilmu pengetahuan itu sendiri, karena media pembelajaran ini sangat penting untuk diperagakan dimana media pelajaran diperuntukkan untuk memotivasi siswa, memberikan pengalaman serta mempermudah siswa dalam mencerna dan menganalisis konsep-konsep kimia yang abstrak.

Dengan kemajuan teknologi, perpaduan komputer dan kepingan CD dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam bentuk CD pembelajaran interaktif. Apalagi di hampir setiap sekolah sudah mempunyai komputer yang jumlahnya cukup memadai untuk digunakan

dalam proses pembelajaran serta siswa yang mempunyai keterampilan memadai juga untuk mengoperasikan komputer.

CD Interaktif merupakan sebuah media yang menegaskan sebuah format multimedia dapat dikemas dalam sebuah CD (*Compact Disk*) dengan tujuan aplikasi interaktif di dalamnya. CD ROM (*Read Only Memory*) merupakan satu-satunya dari beberapa kemungkinan yang dapat menyatukan suara, video, teks, dan program dalam CD. Sebagai sebuah produk, CD Interaktif merupakan hasil pemecahan suatu masalah berdasarkan pendekatan komunikasi audio visual. Rancangan sebuah CD Interaktif adalah sebuah desain komunikasi visual yang ditayangkan melalui monitor yang dapat dihadirkan pada saat tertentu. Layar monitor berfungsi sebagai media komunikasi visual yang tampilannya tidak berbeda dengan desain sebuah majalah atau sebuah surat kabar.

Berdasarkan pengamatan awal terhadap proses pembelajaran IPS pada SD Negeri Sayidan Gondomanan Kota Yogyakarta diperoleh informasi bahwa selama proses pembelajaran, guru belum mampu mengoptimalkan seluruh potensi dirinya sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi individual yang diperlukan untuk mengikuti pelajaran lanjutan. Banyak siswa yang belum belajar sampai pada tingkat pemahaman. Siswa baru mampu menghafal fakta, konsep, prinsip, hukum, teori, dan gagasan inovatif lainnya pada tingkat ingatan, mereka belum dapat menggunakan dan menerapkannya secara efektif dalam pemecahan masalah sehari-hari yang kontekstual.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilakukan di SD Negeri Sayidan Yogyakarta menerangkan bahwa motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV masih tergolong rendah, hal ini dilihat dari kegiatan belajar mengajar yang masih terkesan membosankan sehingga banyak siswa yang mengantuk. Siswa cenderung malu bertanya ketika berada di kelas. Hal ini terlihat ketika guru selesai menjelaskan materi pelajaran kemudian memberi pertanyaan kepada siswa, namun siswa cenderung diam dan tidak berani menjawab. Hasil ulangan harian yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 14 siswa yang mendapat nilai di atas KKM ada 5 siswa (35,71%). Ada 9 siswa yang mendapatkan nilai di bawah 60 yang artinya secara klasikal belum tuntas karena ketuntasan klasikal yang ditetapkan adalah 75%. Apabila mengacu pada prinsip-prinsip belajar yang disampaikan oleh Soekanto dan Winataputra dalam Baharuddin (2010:16) bahwa apa pun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu, siswalah yang harus bertindak aktif. Kendala yang dihadapi pada proses pembelajaran di sekolah ini adalah perilaku siswa yang cenderung hanya menerima penjelasan dari guru tanpa memberikan timbal balik atau merespon penjelasan guru.

Melihat hal tersebut yang dikarenakan belum optimalnya hasil belajar IPS pada siswa SD Negeri Sayidan Gondomanan Kota Yogyakarta, maka penulis berupaya untuk menerapkan model pembelajaran dengan menggunakan Media CD Interaktif sebagai salah satu alternatif pembelajaran bermakna yang bisa memotivasi siswa untuk dapat meningkatkan prestasi belajarnya.

Berdasarkan kondisi tersebut maka penulis tergerak untuk melakukan penelitian yang berfokus pada masalah seperti yang telah diuraikan di atas, yakni **“Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Melalui Penggunaan Media Compact Disc Interaktif Dalam Proses Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Sayidan Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015-2016”**.

B. Identifikasi Masalah

Pada masa sekarang ini anak cenderung malas membaca buku dan kurang termotivasi dalam pembelajaran IPS, apalagi jika cara penyampaian guru cenderung monoton. Hasil ulangan tengah semester di kelas IV SD Negeri Sayidan Gondomanan Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa nilai mata pelajaran IPS masih rendah bila dibandingkan dengan nilai pelajaran lainnya. Masih banyak peserta didik yang mendapatkan nilai di bawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditentukan sekolah, yaitu 60. Dari 14 peserta didik yang mengikuti ulangan formatif, hanya 4 (28,57%) peserta didik yang tuntas sedangkan 10 (71,43%) peserta didik tidak tuntas.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan Masalah diperlukan agar penelitian lebih efektif, efisien dan terarah. Berdasarkan situasi dan kondisi tersebut di atas, kemudian guru kelas mencari berbagai cara dan alternatif serta solusinya. Kemudian guru kelas mendapatkan saran dan masukan dari guru lainnya di SD ini, menyadari

bahwa guru hendaknya menciptakan berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran yang tentunya dapat menarik minat dan motivasi peserta didik dalam pembelajaran khususnya di mata pelajaran IPS. Oleh karena itu pemilihan metode yang relevan dan pemanfaatan media yang bervariasi akan membantu keberhasilan usaha guru dalam pembelajaran IPS di kelas IV khususnya.

Berdasarkan saran dan masukan tersebut maka media yang dipilih dalam pembelajaran IPS ini adalah Media CD (*compact disc*) interaktif. Kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan media CD (*compact disc*) Interaktif ini merupakan tindak lanjut perbaikan pembelajaran yang dilakukan peneliti untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Sayidan Kota Yogyakarta.

Peranti yang digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan media CD (*compact disc*) Interaktif adalah Komputer, LCD Proyektor dan CD (*compact disc*) Interaktif.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi dalam latar belakang masalah tersebut, peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut, “Bagaimanakah meningkatkan motivasi dan prestasi belajar melalui penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Interaktif dalam proses pembelajaran IPS pada siswa kelas IV SD Negeri Sayidan Gondomanan Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015`/2016”?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar melalui penggunaan media CD (*Compact Disc*) Interaktif dalam proses pembelajaran IPS siswa kelas IV SD Negeri Sayidan Gondomanan Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015-2016.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi ilmu pengetahuan dan pendidikan.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan dan bahan pertimbangan bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik agar mendapatkan pengalaman baru bagi peserta didik untuk senantiasa memanfaatkan teknologi informasi

b. Bagi peneliti

Memahami secara lebih mendalam tentang pengaruh kesiapan guru, motivasi belajar, dan sarana pembelajaran terhadap tingkat prestasi atau nilai mata pelajaran IPS yang diperoleh oleh siswa SD Negeri Sayidan Yogyakarta.

c. Bagi Guru

Bagi guru Sekolah Dasar agar dapat menggunakan Media CD Interaktif dalam pembelajaran IPS, serta memberikan wawasan baru bagi dunia pendidikan di Sekolah Dasar.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam menyelenggarakan proses Kegiatan Belajar Mengajar di masa-masa yang akan datang dapat ditingkatkan dan dikembangkan agar prestasi siswa, baik dalam mata pelajaran IPS maupun mata pelajaran lainnya juga dapat lebih meningkat sesuai harapan.

e. Bagi pihak-pihak terkait

Sebagai salah satu bahan pertimbangan dan evaluasi bagi pihak-pihak yang berkepentingan, seperti Dinas, Kanwil Pendidikan, dan mungkin Kementerian Pendidikan Nasional terhadap proses penerapan Kurikulum 2013.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang sangat penting dalam suatu penelitian, yang bisa memberikan pedoman dan arahan pada penelitian serta dalam pemecahan masalah. Menurut Hadi (1982:63) Hipotesis adalah dugaan yang mungkin benar atau juga mungkin salah atau bahkan palsu dan diterima apabila dari hipotesis tersebut dapat dibenarkan atau dapat dibuktikan kebenarannya atau fakta-fakta yang membenarkan.

Berdasarkan Judul penelitian yaitu **“Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Melalui Penggunaan Media *Compact Disc* Interaktif Dalam Proses Pembelajaran IPS Siswa Kelas IV SD Negeri Sayidan Kota Yogyakarta Tahun Pelajaran 2015-2016”** serta landasan teori dan kerangka berpikir yang telah diterangkan di atas, maka hipotesis penelitian dengan menggunakan media CD Interaktif adalah sebagai berikut:

1. Melalui Penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Interaktif Dalam Proses Pembelajaran IPS dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Sayidan Gondomanan Kota Yogyakarta tahun pelajaran 2015/2016.
2. Melalui Penggunaan Media CD (*Compact Disc*) Interaktif Dalam Proses Pembelajaran IPS dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di kelas IV SD Negeri Sayidan Gondomanan Kota Yogyakarta tahun pelajaran 2015/2016.