

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu kunci untuk kemajuan dan perkembangan pendidikan yang berkualitas, dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya, baik sebagai pribadi maupun masyarakat. Oleh sebab itu peranan pendidikan sangat penting bagi setiap individu dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang baik dalam keluarga, masyarakat dan negara.

Menurut Brubacher (Ahmadi, 2016: 33-34), Pendidikan merupakan suatu proses timbal balik dari setiap pribadi manusia dalam menyesuaikan dirinya dengan alam, teman dan alam semesta. Pendidikan merupakan pula perkembangan yang terorganisasi dan kelengkapan dari semua potensi manusia; moral, intelektual jasmani (panca indra), dan untuk kepribadian individu dan kegunaan masyarakatnya yang diarahkan demi menghimpun semua aktivitas tersebut untuk tujuan hidupnya tujuan akhir.

Sementara itu menurut Dahama & Bhatnagar (Ahmadi, 2016: 35) mengungkapkan bahwa pendidikan merupakan proses membawa perubahan yang diinginkan dalam perilaku manusia. Pendidikan dapat juga didefinisikan sebagai proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan melalui pembelajaran atau studi.

Tujuan utama pendidikan adalah mentransfer pengetahuan atau proses membangun manusia menjadi berpendidikan. Transfer pengetahuan yang diperoleh di bangku sekolah atau lembaga pelatihan ke dunia nyata adalah suatu

yang terjadi secara alami sebagai konsekuensi dari kepemilikan pengetahuan oleh peserta didik atau siswa. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut, pada pelaksanaan kurikulum 2013 di SD menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Pendekatan pembelajaran tematik terpadu merupakan pembelajaran berbagai kompetensi dari beberapa mata pelajaran yang dipadukan menjadi satu tema. Pelaksanaan pembelajaran tematik adalah pembelajaran yang diawali dengan satu pokok bahasan kemudian dikaitkan dengan pokok bahasan lainnya, dengan tujuan memberikan pengalaman belajar bagi siswa yang beragam sehingga pembelajaran lebih bermakna.

Berdasarkan hasil observasi oleh peneliti di SD Negeri 27 Kota Ternate pada siswa kelas III terdapat permasalahan dalam pembelajaran yaitu, materi yang disajikan oleh guru kurang menarik dan menyenangkan sehingga siswa kurang terlibat aktif mengikuti pembelajaran. Hal ini dilakukan karena terbatasnya pengetahuan dan penggunaan guru tentang media pembelajaran, sehingga proses pembelajaran di kelas tidak berlangsung secara optimal sesuai dengan harapan. Kondisi seperti ini, dapat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal.

Oleh karena itu guru dituntut untuk dapat menyajikan materi yang lebih menarik dan menyenangkan sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar pembelajaran tematik di SD adalah dengan menggunakan media pembelajaran Berbasis Komputer. Upaya ini tentu saja tidak mungkin dilakukan melalui cara-cara lama. Namun upaya tersebut, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang demikian

pesat, menuntut adanya upaya pembaharuan yang mendayagunakan berbagai sumber daya dalam proses pembelajaran tematik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah pengembangan pembelajaran tematik dengan bantuan teknologi komputer yang berperan sebagai media efektif yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate.

Oleh karena itu, pembelajaran berbasis teknologi komputer merupakan tuntutan abad 21 di mana guru dituntut untuk dapat menyajikan materi yang lebih menarik sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan serta dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan oleh guru. Pembelajaran berbasis komputer dalam penelitian ini merupakan sebuah bentuk pengintegrasian komputer sebagai media dalam pembelajaran tematik, yang memberi kesempatan pada siswa untuk belajar lebih menyenangkan melalui bahan ajar yang di desain dalam bentuk media *Power Point*. Dengan demikian, siswa pun dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Pembelajaran berbasis komputer ini di desain lebih menarik dengan tujuan dapat mendorong siswa atau termotivasi untuk terlibat secara aktif mengikuti pembelajaran yang dilakukan oleh guru (peneliti), dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate.

Berdasarkan latar belakang masalah yang di uraikan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate Pada Tema 3 Benda Di Sekitarku ”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, ada beberapa masalah yang ditemukan oleh peneliti yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa, masalah yang ditemukan yaitu sebagai berikut :

1. Materi yang disajikan oleh guru kurang menarik dan menyenangkan.
2. Pengetahuan guru tentang media pembelajaran *Power Point* masih terbatas.
3. Siswa kurang terlibat aktif dalam pembelajaran tematik.
4. Hasil belajar siswa kurang maksimal

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang dijelaskan pada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate pada tema 3 benda di sekitarku ?
2. Apakah dengan menerapkan media pembelajaran berbasis komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate pada tema 3 benda di sekitarku ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate tema 3 benda di sekitarku
2. Untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate terhadap penerapan media pembelajaran berbasis komputer pada tema 3 benda di sekitarku

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi peneliti: melalui penelitian ini dapat memperkaya pengetahuan tentang penerapan media pembelajaran berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 3 benda di sekitarku.
2. Bagi siswa: melalui penerapan media pembelajaran berbasis komputer ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tema 3 benda di sekitarku.
3. Bagi guru: melalui penerapan media pembelajaran berbasis komputer, dapat dijadikan salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate pada tema 3 benda di sekitarku.

F. Asumsi Peneliti

Asumsi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate mampu melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis komputer untuk meningkatkan hasil belajar tema 3 benda di sekitarku.

2. Siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate mampu memahami materi tema 3 benda di sekitarku dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer

G. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pada penelitian ini adalah dibatasi pada tema 3 subtema 3 pembelajaran 3 perubahan wujud menguap dengan menggunakan media pembelajaran berbasis komputer melalui *Power Point* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SD Negeri 27 Kota Ternate.

H. Definisi Operasional

1. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.
2. Media *Power Point* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah, karena tidak membutuhkan bahan baku selain alat untuk menyimpan data.
3. Pembelajaran Berbasis Komputer adalah salah satu jenis program komputer dalam *Microsoft office* yang digunakan untuk mendesain materi tema 3 subtema 3 pembelajaran 3 “perubahan wujud menguap” kemudian dipresentasikan pada peserta didik.