

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media Pembelajaran merupakan Sebuah sarana pembelajaran yang digunakan oleh seseorang dengan menggunakan alat yang dibuat untuk memudahkan dalam penyampaian materi ketika mengajar di Sekolah. Hal seperti itu sangat membantu guru dalam mengajar di Sekolah dan merupakan solusi untuk membuat siswa senang ketika belajar dan tidak merasa jenuh. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran teknologi komputer seperti ini harus menyelaraskan guru akan menggunakan metode pembelajaran apa yang cocok yang diajarkan untuk siswa, agar siswa tidak merasa jenuh ketika di Sekolah. (Arif 2012:26) mengatakan bahwa media adalah perantara atau pengantar pesan pengirim kepada penerima pesan.

Proses belajar mengajar media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat dari siswa yang tinggi, selain itu juga dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Pemakaian atau penggunaan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di Sekolah. Media dimanfaatkan memiliki posisi alat bantu guru dalam proses mengajar, misalnya slide, foto, grafik, film, maupun pembelajaran menggunakan komputer yang berguna untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga diharapkan dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa. Menurut (Kustandi 2016:6) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru/ pengajar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Media pengajaran dapat membantu proses belajar siswa yang diharapkan dapat mencapai tingkat keberhasilan hasil belajar siswa. Alasan menggunakan media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: Pengajaran lebih

menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan semangat siswa dalam belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran yang diajarkan pada hari tersebut. Metode yang digunakan mengajar lebih bervariasi, Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru tetapi siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati video, gambar, melakukan, dan mendemonstrasikan.

Beberapa sekolah masih banyak yang hanya mementingkan aspek kognitif saja tanpa memandang permasalahan belajar siswa. Pembelajaran seperti itu membuat siswa semakin jenuh dan malas dalam mengikuti proses pembelajaran di Sekolah. Pengalaman PLP dua dan tiga yang telah berlangsung dalam mengajar siswa SD ketika menggunakan media pembelajaran teknologi komputer semangat siswa dalam belajar sangat meningkat. Pada pembelajaran sebelumnya banyak guru di SD N Pajang 1 Laweyan Surakarta ketika mengajar tidak menggunakan media seperti komputer atau yang lainnya, di Sekolah tersebut sudah ada media komputer untuk mengajar. Peran sekolah dasar begitu penting untuk meningkatkan mutu dan kualitas sekolah. Mutu dan kualitas sangat dipengaruhi oleh tingkat kemampuan guru dalam mengajar peserta didik di Sekolah. Solusi yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan cara meningkatkan proses kinerja guru sebagai pendidik di Sekolah.

Peranan dari seorang guru harus mempunyai profesionalisme. Seperti yang telah dijelaskan di Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen Bab IV Guru pasal 10 Ayat 1 bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, professional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Guru yang professional membutuhkan media pembelajaran dalam mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Daulay, 2017) dengan judul *The Development of Computer-Based Learning Media at A Vocation High School* bahwa berbagai masalah dalam proses pembelajaran perlu diselaraskan agar tujuan dapat dioptimalkan. Guru diminta untuk menggunakan alat pembelajaran yang lebih inovatif membantu siswa belajar secara lebih optimal baik dalam belajar mandiri maupun didalam kelas.

Untuk melengkapi komponen pengajaran dan belajar di Sekolah guru harus menggunakan media/alat yang mampu merangsang proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Pada penelitian ini kasus yang terjadi yaitu guru kelas dihadapkan dengan hambatan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya alat media sebagai bantuan. Selama ini para guru hanya mengandalkan buku sebagai proses belajar mengajar. Setelah dilakukan wawancara data menunjukkan bahwa prestasi dalam rekayasa elektronik dasar subjek masih sangat rendah. Menggunakan alat pembelajaran seperti media komputer untuk mata pelajaran diharapkan para guru dapat saling membantu dalam pengajaran dan berlatih sehingga tujuan pembelajaran yang optimal dapat tercapai. Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata, akan tetapi teknologi komputer saat ini banyak digunakan oleh guru sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer dapat pula dimanfaatkan sebagai sarana dalam melakukan suatu pembelajaran serta untuk melakukan simulasi melatih keterampilan dan kompetensi tertentu. Pada perkembangan teknologi saat ini telah membentuk suatu jaringan yang dapat memberikan kemungkinan bagi siswa agar mudah berinteraksi dengan sumber belajar yang luas.

Fakta di lapangan terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia jika diaplikasikan dengan baik dan cerdas. Kemajuan yang sangat luar biasa terutama jaringan informasi dan komunikasi dengan ditandai munculnya beragam peralatan komunikasi seperti *computer, handphone, smartphone, maupun laptop*. Hal ini dapat dibuktikan banyaknya sekolah yang menerapkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Menurut Wiarto (2016: 1) Proses interaksi belajar terjadi pada seseorang lebih dipengaruhi oleh hal seperti, lingkungan, guru, orang tua, buku teks, selebaran kertas, majalah, film, video, radio ataupun yang lainnya.

Penggunaan Internet dan web tidak hanya dapat memberikan kontribusi positif terhadap kegiatan akademik siswa tetapi juga guru. Media Pembelajaran

berupa LCD dibuat sekolah yaitu sebagai perantara dalam penyampaian pembelajaran sehingga apabila guru kurang jelas dalam memberikan materi bisa dibantu dengan menggunakan media pembelajaran tersebut. Penelitian yang dilakukan oleh Sehat (Kurt, 2010) dengan judul *Technology use in elementary education in Turket: A case Study* dalam hal teknologi, sangat penting untuk mengetahui apakah teknologi di Sekolah menyebabkan social ketidaksetaraan. Sebagian besar di Turki adalah sekolah umum, meskipun sebagian dari SD menerima dana yang sama dari negara. Dapat dikatakan bahwa sekolah lebih siap dari pada yang lain untuk melaksanakan pembelajaran menggunakan teknologi komputer. Beberapa sekolah lain didaerah ekonomi yang rendah mungkin menghadapi banyak masalah dalam melaksanakan pembelajaran menggunakan komputer. Kasus yang terjadi disana kurang pemahamannya guru saat mengajar menggunakan media komputer. Di Turki beberapa sekolah tidak menyediakan materi untuk pemahaman yang komperhensif tentang penggunaan teknologi bagi guru.

Melaksanakan kegiatan belajar mengajar tanpa menggunakan media pembelajaran dapat saja berjalan, akan tetapi tingkat keberhasilannya mungkin tidak setinggi ketika menggunakan media pembelajaran. Kita sebagai guru harus menguasai dan mampu menggunakan media pembelajaran untuk menunjang keberhasilan ketika proses belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Priyambodo, 2014) dengan judul “*The Effect of Multimedia Based Learning in Chemistry Teaching and Learning on Students self Regulated Learning*” bahwa penggunaan *multimedia based learning* dalam pengajaran yang dilakukan cukup meningkat, secara keseluruhan implementasi atau pembelajaran menggunakan media komputer meningkatkan motivasi siswa dan juga hasil belajar mereka meningkat. Pembelajaran menggunakan media komputer minat belajar siswa akan semakin meningkat, karena ada daya tarik sendiri bagi siswa. Dari salah satu penelitian yang dilakukan oleh (Riyanto, 2012) dengan judul “*The Effectiveness of Interactive Multimedia in Mathematic Learning, (Utiliing Power Point For Students With Learning Disability)*”. Bahwa belajar matematika di sekolah dianggap penting, karena dalam kurikulum pendidikan matematika

adalah mata pelajaran wajib disetiap tingkat pendidikan. Setelah dilakukan wawancara mereka menemukan ada kesulitan belajar matematika di sekolah terkait dengan kegiatan belajar. Proses belajar para siswa seolah-olah memperhatikan penuh apa yang dijelaskan oleh guru. Namun mereka menemukan kesulitan dalam menyelesaikan soal ujian. Pernyataan siswa dalam wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran prosesnya hanya berjalan satu arah saja. Suasana kelas yang sepi, sunyi, penuh konsentrasi membuat siswa tidak nyaman karena hanya menjelaskan penjelasan dari guru saja. Oleh karena itu guru menggunakan multimedia interaktif yang menyajikan solusi yang cocok. Multimedia Interaktif ini berupa power point. Media ini dapat berisi foto, video, dan music yang menjadikan pembelajaran lebih interaktif. Selain itu dilakukan penelitian oleh (Alvisar, 2016) dengan judul “ *Making Hopscotch game to Learn Vocabulary For Elementary School Students*”. Menjelaskan bahwa di era globalisasi saat ini, Bahasa Inggris merupakan bahasa yang membawa peran penting dalam peningkatan sumber daya manusia. Dari kenyatannya orang-orang yang memiliki kebaikan keterampilan dalam bahasa Inggris akan dapat berkomunikasi dengan baik dengan orang-orang dari negara lain. Kasus dari penelitian ini yaitu guru harus bisa memanfaatkan media belajar agar siswa semakin bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Ada beragam cara yang paling populer dan efektif adalah dengan menggunakan game. Game telah terbukti sebagai cara yang efektif, karena tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa, tetapi juga menurunkan stress dalam proses belajar. Permainan tradisional juga termasuk bagian dari dunia game konvensional. Namun saat ini, game tradisional jarang sekali digunakan. Oleh karena itu dari penelitian ini ditemukan bahwa penulis menciptakan game yang diberi nama “Hopscotch” sebagai salah satu permainan tradisional di Indonesia, karena mereka membutuhkan media yang menyenangkan dalam belajar bahasa Inggris.

Media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat beberapa jenis media pengajaran seperti, film, atlas, globe, grafik, maupun foto. Beberapa pengajaran yang sering digunakan yaitu media grafis seperti foto, gambar, bagan atau diagram, kartun, komik, film. Dilakukan penelitian lagi oleh

(Nugraha, 2013) dengan judul “*Interactive Multimedia Use of Games Model on IPS School Study List*”. Mengatakan bahwa guru memiliki perspektif modern dalam proses belajar mengajar, karena pada dasarnya khusus pembelajaran IPS tidak terletak pada ilmu saja, tetapi bagaimana menggunakan IPS untuk mencapai kesuksesan dalam hidup. Selain itu memberikan prioritas untuk pengembangan kemampuan pemahaman dalam upaya mengembangkan keilmuan siswa, juga diperlukan kemampuan komunikasi. Belajar menggunakan multimedia Interaktif telah terbukti meningkatkan antusiasme atau motivasi belajar siswa. Salah satu strategi yang digunakan oleh guru yaitu dengan menggunakan media pembelajaran Interaktif. Penggunaan multimedia untuk pembelajaran memberikan pemahaman yang lebih baik dan lebih lama bagi siswa serta memberikan daya tarik manusia.

Media yang digunakan dalam proses belajar mengajar haruslah memiliki mutu dan kualitas yang baik meskipun media tersebut hanyalah sederhana. Kebanyakan ketika mengajar guru menggunakan LCD yang nantinya akan menayangkan pembelajaran tersebut di LCD biasanya dapat berupa video, Seorang guru ketika mengajar harus memperhatikan berbagai banyak hal, misalnya karakteristik dari setiap siswa, tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, metode pembelajaran yang akan digunakan, isi dari materi yang akan dijelaskan, serta strategi pembelajaran yang akan digunakan. Menurut (kustandi 2016: 21) media difungsikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, oleh karenanya, informasi yang terdapat dalam media harus melibatkan siswa, baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata, sehingga pembelajaran dapat terjadi. Menurut (Wiarso 2016: 49-50) prosedur pemilihan media haruslah menetapkan apakah media itu dirancang untuk keperluan pembelajaran atau instruksional alat bantu mengajar (peraga), serta menetapkan apakah dalam usaha mendorong kegiatan tersebut akan digunakan strategi secara afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Dari uraian permasalahan diatas, menarik perhatian peneliti untuk mengadakan penelitian yang berjudul “ Analisis Manfaat Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Komputer Terhadap Tingkat Pemahaman

Siswa Pada Kelas Rendah Di SD IT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura. Penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan apa saja manfaat penggunaan serta tingkat pemahaman siswa terhadap media pembelajaran berbasis teknologi pada guru kelas rendah.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer oleh guru kelas rendah di SD Muhammadiyah IT Al-Kautsar ?
2. Bagaimana tujuan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer pada guru kelas rendah di SD Muhammadiyah IT Al-Kautsar ?
3. Bagaimana tingkat pemahaman siswa dengan pembelajaran berbasis teknologi komputer di SD Muhammadiyah IT Al-Kautsar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mendeskripsikan bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer oleh guru kelas rendah di SD IT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana tujuan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer pada guru kelas rendah di SD IT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura.
3. Untuk mengetahui bagaimana tingkat pemahaman siswa dengan pembelajaran berbasis teknologi komputer di SD IT Muhammadiyah Al-Kautsar Kartasura.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan teoretis maupun praktis, yaitu: Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat membantu memahami suatu teori atau konsep dalam suatu disiplin ilmu. Penelitian ini diharapkan dapat membantu menambah pengetahuan tentang manfaat dan penggunaan media berbasis teknologi serta mengetahui tingkat pemahaman

siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi komputer yang digunakan oleh guru, khususnya guru kelas rendah disekolah.

2. Manfaat Praktis merupakan manfaat yang dapat digunakan dan diterapkan oleh guru kepada peserta didik. Manfaat praktis dari penelitian ini yaitu sebagai bahan informasi bagi guru yang lainnya, sekolah, maupun peneliti.