

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi suatu individu manusia, di mana pendidikan dapat menyongsong manusia untuk menjalani kehidupan. Tanpa adanya pendidikan, kualitas dari manusia tersebut juga akan sangat rendah, yang juga akan berpengaruh pada kualitas suatu bangsa atau negara. Pendidikan menurut Pasal 1 UU No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat menyebabkan institusi pendidikan juga menyambut seruan negara dengan penggunaan teknologi di semua pusat pengkajian, mulai dari tingkat rendah hingga ke tingkat yang lebih tinggi. Dalam proses pembelajaran di kelas, penyampaian materi oleh pengajar menggunakan metode ceramah konvensional sudah mulai ketinggalan zaman dan tidak efektif. Pada zaman sekarang dimana perkembangan teknologi begitu cepat, banyak media teknologi digunakan sebagai metode mengajar, salah satunya adalah penggunaan aplikasi multimedia.

Penggunaan aplikasi multimedia dalam pembelajaran pada era globalisasi masa sekarang dibutuhkan agar proses belajar mengajar tidak monoton dan membosankan.

Dalam konteks pendidikan, interaktif melalui multimedia telah memainkan peranan yang penting dalam mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik dan bermutu. Menurut Sanjaya (2009 :77) bahwa guru sebagai salah satu sumber belajar berkewajiban menyediakan lingkungan belajar yang kreatif bagi kegiatan belajar anak didik di kelas.

Aplikasi media pembelajaran saat ini sudah banyak jenisnya dan sudah diterapkan dalam proses belajar mengajar. Menurut Arsyad (1997:82-96) ada beberapa media pembelajaran yang dibagi berdasarkan taksonomi Leshin, dan kawan-kawan yaitu media berbasis manusia, media berbasis cetakan, media berbasis visual, media berbasis audio-visual dan media berbasis komputer.

Dengan banyaknya media pembelajaran yang bisa dipakai dalam proses belajar-mengajar, dibutuhkan penelitian lebih mendalam untuk mencari keefektifan dari media pembelajaran tersebut. Menurut Mukti (dalam Ahmad Rohani, 1997: 25-27) yang mengutip dari Allen, menunjukkan tabel pertimbangan dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan instruksional kategori belajar. Mukti menggambarkan tinggi rendahnya kemampuan setiap jenis media bagi pencapaian berbagai tujuan belajar sebagai berikut:

Tabel 1.1. Petunjuk Pertimbangan Pemilihan Media Pembelajaran.

NO	Macam Belajar jenis media pembelajaran	Belajar Informasi faktual	Belajar pengenalan visual	Belajar konsep prinsip dan aturan	Belajar Prosedur	Menyajikan keterampilan Persepsi	Pengembangan sikap opini dan motivasi
1	Gambar diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Sedang	Rendah
2	Gambar Hidup	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang

3	Televisi	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Rendah	Sedang
4	Objek 3 Dimensi	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
5	Rekaman Audio	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Sedang
6	Programmed Instruction	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Rendah	Sedang
7	Demonstrasi	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
8	Buku teks tercetak	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang
9	Sajian Oral	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Sumber: Tabel kemampuan setiap jenis media dalam mempengaruhi berbagai macam belajar (Ahmad Rohani, 1997: 26).

Dalam menggunakan Tabel 1.1 seorang pengembang instruksional harus mengetahui dan mempelajari teori belajar yang terkandung dalam tujuan instruksional yang akan dilakukan sehingga sesuai dengan kategori belajar pada Tabel 1.1. Berdasarkan enam kategori belajar pada Tabel 1.1 suatu tujuan instruksional dapat terkandung satu atau lebih kategori belajar.

Dalam penelitian ini pelajaran sejarah dipilih sebagai mata pelajaran yang akan diuji dan media yang digunakan adalah media audio-visual berbentuk film. Mengacu pada 6 kategori belajar, pelajaran Sejarah termasuk dalam kategori belajar informasi faktual. Belajar informasi faktual adalah pembelajaran yang bertujuan untuk mempelajari nama orang, tempat, tanggal terjadinya peristiwa. Media film merujuk pada Tabel 1.1 termasuk dalam kategori media gambar hidup. Contoh media gambar hidup lain adalah video pembelajaran, animasi dan film pembelajaran. Kategori belajar informasi faktual dengan kategori media gambar hidup menurut Tabel 1.1 termasuk dalam kriteria tingkat efektifitas sedang.

Media gambar hidup yang dipilih adalah media film karena menurut jurnal yang ditulis oleh Husmiati (2013) yang berjudul “Kelebihan dan Kelemahan Media Film Sebagai Media Pembelajaran Sejarah” media film untuk pelajaran sejarah dapat merangsang imajinasi peserta didik, membuat peserta didik kritis terhadap sejarah, mempermudah menjelaskan sejarah dan cepat mengingat dan memahami peristiwa sejarah. Menurut Ayu Ainina dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah”, menyatakan bahwa setelah dilakukan pembelajaran sejarah dengan menampilkan video pada kelas eksperimen ternyata dapat meningkatkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran sejarah di kelas.

Media film pembelajaran dapat memberikan banyak keuntungan bagi peserta didik. Metode mengajar menggunakan film memiliki unsur alur cerita, dialog, gambar dan warna dan juga metode film pembelajaran dasarnya ditujukan sebagai media hiburan. Film pembelajaran dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik, dan lain-lain. Dengan melihat film peserta didik dapat melihat wujud, proses atau alur cerita yang di dalam buku hanya bisa dijelaskan melalui kata-kata. Film dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu. Dengan melihat film peserta didik dapat terasa seperti melihat langsung kejadian tersebut sehingga informasi atau ilmu yang disampaikan lebih mudah untuk diserap peserta didik.

Dilakukan observasi lebih lanjut terhadap 4 SD (Sekolah Dasar) dan sederajat untuk melihat ketertarikan peserta didik SD terhadap media pembelajaran film

dengan melihat ketertarikan peserta didik terhadap media film pada kehidupan sehari-hari.

Tabel 1.2. Data observasi minat peserta didik SD terhadap media film.

NO	Nama Sekolah	Sangat Setuju	Setuju	Ragu-ragu	Tidak Setuju
1	SDN Sasanawiyata	41%	40%	9%	10%
2	SD IP Daarul Jannah	21%	38%	20%	21%
3	SDN Cibuluh 3	25%	33%	17%	25%
4	MI SIROJUL ATHFAL	22%	29%	21%	28%

Dari observasi di 4 sekolah yang berbeda, maka akan menghasilkan data grafik seperti di bawah ini:



Gambar 1.1. Grafik jumlah ketertarikan peserta didik SD di 4 sekolah terhadap media film.

Dilihat dari data terkait keefektifan penggunaan media film dan data tentang ketertarikan peserta didik di beberapa sekolah dalam penggunaan media film dalam pembelajaran maka dilakukanlah penelitian perbandingan terhadap metode mengajar dengan menggunakan media film sebagai media penyampaian materi.

Media PowerPoint adalah media yang dijadikan sebagai media perbandingan terhadap media film. Media PowerPoint termasuk dalam media instruksional slide yang diciptakan oleh perusahaan Microsoft. Slide dapat digunakan untuk menyajikan secara mudah terhadap bahan-bahan visual seperti: gambar, karton, diagram, tabel, atau segala sesuatu yang dapat difoto dan dimasukkan ke dalam slide. Dalam jurnal Uz dkk. (2010: 2058) pendapat guru terhadap penggunaan media PowerPoint dalam bidang pelajaran yang dikuasai sangat positif, namun, perlu lebih berhati-hati dalam persiapan pembuatan slide yang dapat membuat pelajaran semakin membosankan. Media PowerPoint memiliki beberapa kelebihan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional beberapa kelebihan itu adalah dapat menyisipkan media visual, grafik dan audio-visual ke dalam slide presentasi. Kelebihan itu membuat PowerPoint bisa meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran sehingga proses belajar-mengajar tidak membosankan.

Media presentasi menggunakan PowerPoint dijadikan sebagai media perbandingan karena di SD Cibuluh 3 Kota Bogor dalam waktu 4 tahun terakhir mulai menggunakan media PowerPoint sebagai media pengajaran menggantikan metode konvensional. Salah satu pelajaran yang menggunakan media PowerPoint sebagai media pengajaran adalah pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) kelas 5.

Penggunaan media PowerPoint pada mata pelajaran IPS kelas 5 pada kurun 3 tahun terakhir mengalami penurunan. Penurunan ini dilihat dari nilai ulangan yang didapat peserta didik kelas 5-A yang ditunjukkan tabel di bawah ini:

Tabel 1.3. Rata-rata nilai IPS kelas 5-A yang diajar menggunakan PowerPoint.

No	Kelas	2014-2015	2015-2016	2017-2018
1	Kelas 5-A	76,3	75,9	71,5

Masalah penurunan nilai mata pelajaran IPS yang menggunakan media PowerPoint sebagai media pembelajaran pada kelas 5-A oleh guru kelas 5-A dilihat sebagai masalah serius. Dilihat dari masalah nilai pada kelas 5-A maka dilakukanlah penelitian terkait untuk membandingkan antara media film dengan media PowerPoint dalam proses belajar-mengajar untuk mengetahui hasil belajar dari kedua media tersebut. Media film dan PowerPoint dipilih juga dikarenakan media film memiliki efektifitas dan karakteristik hampir sama dengan media PowerPoint dalam menyampaikan informasi pelajaran sehingga dilakukanlah penelitian perbandingan ini. Penelitian ini diharapkan dapat memberi jawaban kepada tenaga pengajar dalam memilih antara media pembelajaran film dengan PowerPoint sehingga membuat proses belajar-mengajar lebih efektif dan membuat inovasi baru untuk para tenaga pendidik agar proses belajar-mengajar tidak membosankan. Dari penjelasan diatas maka dilakukan penelitian untuk menjelaskan lebih jauh mengenai mengajar menggunakan media film dan media PowerPoint dengan judul “**Perbandingan**

media pembelajaran film dan Powerpoint terhadap hasil belajar mata pelajaran IPS dengan materi Sejarah di kelas 5 SDN Cibuluh 3 Kota Bogor “

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar pelajaran IPS menggunakan media PowerPoint di SDN Cibuluh 3 Kota Bogor pada 3 tahun terakhir mulai menurun.
- 2) Mencari media belajar baru yang menarik dan lebih efektif yang dapat digunakan oleh tenaga pengajar di SDN Cibuluh 3 Kota Bogor..
- 3) Mencari perbandingan hasil belajar dengan menggunakan media film dengan media PowerPoint.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka penelitian dibatasi pada:

- 1) Pengujian kepada peserta didik ditujukan pada 2 kelas yaitu kelas 5-A dan kelas 5-B
- 2) Pengujian menggunakan materi pelajaran IPS kelas 5 SD semester genap pada bab Kemerdekaan Indonesia.
- 3) Film sejarah yang dipilih untuk penelitian adalah film buatan Peserta didik Kelas XI IPS 1 SMAN 1 CIBINONG angkatan 41 yang berjudul “*Peristiwa Rengasdengklok & Perumusan Naskah Proklamasi Film Sejarah Indonesia*”.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

- 1) Apakah ada perbedaan hasil belajar peserta didik antara kelas yang menggunakan media film dengan media PowerPoint pada mata pelajaran IPS materi Sejarah Kelas 5 SDN Cibuluh 3 Kota Bogor ?
- 2) Apakah peningkatan hasil belajar siswa kelas yang menggunakan media film lebih baik dengan kelas yang menggunakan media PowerPoint pada mata pelajaran IPS materi Sejarah Kelas 5 SDN Cibuluh 3 Kota Bogor ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dipaparkan di atas maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui :

- 1) Mengetahui hasil belajar pada mata pelajaran IPS materi Sejarah peserta didik kelas 5 SDN Cibuluh 3 Bogor yang dibelajarkan dengan media pembelajaran Film.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan media film dengan media PowerPoint pada mata pelajaran IPS materi Sejarah kelas 5 SDN Cibuluh 3 Bogor.
- 3) Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara pembelajaran menggunakan media film dengan media PowerPoint pada mata pelajaran IPS materi Sejarah kelas 5 SDN Cibuluh 3 Bogor.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi:

- 1) Bagi Universitas Negeri Jakarta
Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai pengembangan ilmu pengetahuan penelitian selanjutnya. Hasil penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan

pengetahuan tentang hasil belajar yang ada hubungannya dengan model pembelajaran.

2) Bagi SDN Cibuluh 3 Kota Bogor

Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai masukan terhadap proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas sekolah.

3) Bagi Guru

Penelitian ini mempunyai manfaat sebagai masukan dalam mengelola dan meningkatkan strategi belajar mengajar serta mutu pengajaran. Dengan memanfaatkan media pembelajaran untuk peserta didik, maka guru dapat menyesuaikan proses belajar mengajar yang diciptakan.

4) Bagi Peserta didik

Dengan memberikan kemudahan pada peserta didik untuk lebih mudah dan menyenangkan dalam melakukan proses belajar mengajar.

5) Bagi Penulis

Penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dengan terjun langsung ke lapangan dan memberikan pengalaman belajar yang menumbuhkan kemampuan dan ketrampilan meneliti serta pengetahuan yang lebih mendalam terutama pada bidang yang dikaji.