

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam masyarakat, bangsa dan negara.

Mata pelajaran sains merupakan mata pelajaran penting yang harus dikuasai siswa, karena perannya sangat penting dalam kehidupan manusia sepanjang jaman. Sains termasuk pelajaran yang di UAS-BN kan, tetapi pada umumnya perolehan nilai masih rendah. Oleh karena itu seharusnya dicarikan suatu strategi yang tepat dalam proses pembelajaran sains.

Aktivitas belajar dapat diartikan sebagai pengembangan diri melalui pengalaman bertumpu pada kemampuan diri di bawah bimbingan tenaga pengajar. Aktivitas belajar merupakan faktor yang menentukan keberhasilan proses pembelajaran, karena pada prinsipnya belajar adalah berbuat, *learning by doing*. Setiap orang yang belajar harus aktif sendiri, tanpa ada

aktivitas, maka proses belajar tidak mungkin terjadi. Hal ini sesuai dengan pengamatan, pengalaman, penyelidikan, bekerja, dan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis.

Pada umumnya penyampaian materi sains mulai konsep yang sederhana ke konsep yang lebih kompleks. Setiap konsep yang baru memiliki konsep prasyarat, sehingga guru harus memperhatikan materi prasyarat tersebut, misalnya untuk mempelajari konsep gerhana bulan, siswa harus sudah matang dengan konsep rotasi dan revolusi baik bulan maupun bumi. Sehingga penanaman konsep gerhana tidak mengalami kesulitan, dan bisa dipastikan proses maupun hasil pembelajaran akan maksimal. Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis. Proses pembelajaran lebih diarahkan kepada kemampuan siswa untuk menghafal informasi. Otak siswa dipaksa untuk mengingat dan menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami informasi tersebut dan tidak berupaya untuk menghubungkannya dengan kehidupan sehari-hari. Akibatnya ketika peserta didik lulus atau tamat dari sekolah, mereka pintar secara teoritis tetapi miskin dalam aplikasi.

Berdasarkan observasi awal dan diskusi dengan guru di sekolah dasar negeri 4 Negeraratu kecamatan Sungkai Utara diperoleh hasil belajar sains siswa kelas V pada tes sumatif semester ganjil tahun pelajaran 2010/2011 masih

rendah, dari 25 siswa hanya 14 siswa atau 56% yang sudah mencapai KKM yaitu 65, selebihnya belum tuntas.

Peaget dalam Supeno (2008: 4) mengemukakan bahwa anak seusia SD, berada pada periode operasi konkret, berpikir logikanya didasarkan pada manipulasi fisik obyek-obyek konkret. Peaget dalam Ingridwati dkk (2008: 3.6) membagi tahap perkembangan kognitif kedalam empat tahap, yaitu tahap sensori motor, tahap pra-operasional, tahap konkret operasional dan tahap formal operasional. Usia anak sekolah dasar ada pada tahap ke 3 yaitu tahap konkret operasional usia 7-11 tahun, pada usia ini anak sudah bisa melakukan berbagai macam tugas konservasi angka melalui tiga macam proses negasi, resiprokasi dan identitas. Dengan demikian siswa seusia sekolah dasar baru mampu berpikir konkret dalam memahami sesuatu sebagaimana kenyataannya.

Jadi dalam proses pembelajaran memerlukan suatu strategi yang tepat untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar guna mencapai tujuan yang lebih maksimal dalam proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media *Information and Communication Technologies (ICT)*, dengan pertimbangan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan aktivitas dan hasil siswa dalam proses pembelajaran. Bahan pembelajaran berbasis komputer adalah Materi-materi pembelajaran yang disampaikan secara langsung menggunakan media komputer untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta didik. Penggunaan media komputer dalam pembelajaran dinilai cukup

efektif, karena dengan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya, komputer mampu menyajikan situasi belajar yang kondusif sehingga tujuan belajar dapat tercapai secara optimal. Karakteristik bahan pembelajaran berbasis komputer menurut Slamet Suyato dalam Siddiq (2009: 6.8) adalah: a) Sistematis, b) jelas dan menarik, c) mudah digunakan, d) mudah diperbaiki dan e) mudah disebarluaskan. Oleh sebab itu peneliti bermaksud mengadakan penelitian tindakan kelas untuk mencapai harapan di atas, dengan judul "Peningkatan aktivitas dan hasil belajar sains melalui media *Information and Communication Technologies (ICT)* Pada Siswa Kelas V SD Negeri 4 Negararatu Kecamatan Sungkai Utara Lampung Utara Tahun Pelajaran 2010/2011

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, masalah identifikasi dalam penelitian ini adalah:

- a. Motivasi, minat dan kesiapan siswa untuk belajar sains rendah
- b. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kurang
- c. Guru hanya menggunakan metode ceramah, tugas individu dan kelompok
- d. Guru belum menggunakan media yang tepat dalam proses pembelajaran
- e. Prestasi belajar sains rendah
- f. Guru kurang optimal menggunakan alat peraga.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah pembelajaran sains dengan media *Information and Communication Technologies (ICT)* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar sains pada siswa kelas V Sekolah SD Negeri 4 Negararatu Sungkai Utara Lampung Utara Tahun Pelajaran 2010/2011?

1.4 Pemecahan Masalah

Tindakan yang dipilih untuk memecahkan masalah pembelajaran pada penggunaan media *Information and Communication Technologies (ICT)* dalam proses pembelajaran sains di kelas V SD Negeri 4 Negararatu Sungkai Utara Lampung Utara Tahun Pelajaran 2010/2011 untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar Sains siswa kelas V.

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas dan hasil belajar Sains setelah menggunakan media pembelajaran *Information and Communication Technologies (ICT)* pada siswa kelas V SD Negeri 4 Negararatu Sungkai Utara Lampung Utara Tahun Pelajaran 2010/2011

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi:

1. Siswa, dengan diterapkannya proses pembelajaran menggunakan media *Information and Communication Technologies (ICT)* dapat memberikan pengalaman tentang belajar menggunakan media *Information and Communication Technologies (ICT)*
2. Guru, hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan tentang cara penggunaan media *Information and Communication Technologies (ICT)* dalam proses pembelajaran sebagai salah satu upaya meningkatkan aktivitas belajar untuk peningkatan prestasi belajar siswa
3. Sekolah, merupakan sebuah informasi mengenai penggunaan media *Information and Communication Technologies (ICT)* yang dapat menunjang keberhasilan siswa.

1.7 Ruang Lingkup

1. Aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran meliputi:
 - a. Orientasi siswa kepada masalah
 - b. Kegiatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran
 - c. Interaksi siswa dalam kegiatan tanya jawab
 - d. Mengembangkan dan menyajikan hasil karya
 - e. Menganalisis dan mengevaluasi proses pembelajaran.
2. Kata “Media” berasal dari kata “Medium” yang berarti perantara atau pengantar dalam menyampaikan pesan komunikasi. Jadi media pembelajaran adalah segala bentuk perantara atau pengantar penyampaian

pesan dalam proses komunikasi pembelajaran. *Media Information and Communication Technologies (ICT)* berupa CD pembelajaran interaktif, lektop, computer, LCD/ proyektor yang telah dipersiapkan dan dirancang sebelumnya guna kesesuaian dan kemanfatannya dalam proses pembelajaran.

3. Belajar adalah suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan perilaku yang relative lama dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotorik yang diperoleh melalui interaksi individu dengan lingkungannya serta merupakan hasil keaktifan mengkontuksikan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dan pengertian baru. Dalam penelitian ini hasil belajar adalah nilai siswa yang diperoleh dari tes tertulis yang diberikan setiap akhir siklus.