

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Tuhan menciptakan manusia dengan akal budi. Hal tersebutlah yang membedakan manusia dengan ciptaan Tuhan yang lain. Knight (2009) dalam bukunya menuliskan bahwa Allah memberikan manusia akal budi dan Allah menciptakan manusia sebagai satu-satunya makhluk penghuni bumi yang diberikan kewajiban untuk memelihara bumi. Kewajiban tersebut tertuliskan dalam Kejadian 2:15 yang bertuliskan “Tuhan Allah mengambil manusia itu dan menempatkannya dalam taman Eden untuk mengusahakan dan memelihara taman itu” dan Kejadian 1:28 “Allah memberkati mereka lalu Allah berfirman kepada mereka: beranak cuculah dan bertambah banyak; penuhilah bumi dan taklukkanlah itu, berkuasalah atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas segala binatang yang merayap di bumi”. Melalui ayat tersebut dapat dimengerti bahwa Allah menginginkan Adam untuk memelihara taman Eden. Sama dengan Adam, kita sebagai ciptaan Tuhan terlebih orang percaya juga haruslah mengusahakan dan memelihara bumi kita. Allah mengajak manusia untuk mengembangkan dan membuka segala kemungkinan yang ada di bumi serta memeliharanya (Van Brummelen, 2008).

Saat ini manusia hidup di zaman teknologi yang sangat maju. Berbagai teknologi yang diciptakan manusia memiliki dampak positif dan dampak negatif. Hal tersebut membuat manusia harus memilah dalam penggunaan teknologi. Memanfaatkan teknologi dan menggunakannya sehingga memiliki dampak positif

merupakan hal yang seharusnya kita lakukan. Hal tersebut haruslah kita lakukan dikarenakan kita telah mengetahui bahwa salah satu tugas manusia, terlebih orang percaya ialah melindungi dan memelihara bumi kita di tengah-tengah perkembangan teknologi serta dapat memanfaatkan teknologi tersebut dalam hal positif untuk negara dan kelangsungan hidup manusia. Melindungi dan memelihara bumi haruslah menunjukkan manusia sebagai pengelola yang bertanggung jawab dalam dunia yang telah Allah ciptakan dan sesuai dengan tujuan penciptaan (Van Brummelen, 2008). Dengan melakukan hal tersebut, kita telah mensyukuri salah satu anugerah yang telah diberikan oleh Tuhan berupa rasio serta kita telah menjalankan tugas kita yaitu untuk mengusahakan serta memelihara bumi.

Indonesia merupakan negara berkembang yang juga sedang gencar dalam memanfaatkan teknologi. Perkembangan teknologi di Indonesia juga membantu banyak sektor lain untuk terus berkembang seperti transportasi, komunikasi, keuangan, politik, kesehatan, terkhusus dalam bidang pendidikan. Hal tersebut terlihat berdasarkan keseriusan pemerintah dalam mendukung perkembangan teknologi di Indonesia. Menurut data APBN yang diperoleh yang diterbitkan pemerintah, pada tahun 2010 Indonesia hanya mengalokasikan data APBN sebesar 559,0 miliar rupiah untuk Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2013) sedangkan pada tahun 2016 pemerintah mengalokasikan dana APBN sebesar 40,6 triliun rupiah untuk kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Kementerian Keuangan Republik Indonesia, 2016). Melihat hal tersebut, terlihat bahwa pemerintah Indonesia sangat serius dalam mendukung kemajuan teknologi di Indonesia.

Perkembangan teknologi juga berlangsung sangat pesat dalam bidang pendidikan. Perkembangan teknologi pada bidang pendidikan juga memiliki dampak negatif maupun dampak positif. Dilansir oleh Viva News bahwa 47% orang tua menyatakan anak-anak mereka menghabiskan sebagian besar waktu di depan gadget, dan 43% menyatakan anak-anak mereka telah memiliki ikatan emosi dengan *handphonenya* (Alia, 2015). Teknologi juga dapat dimanfaatkan secara positif dalam bidang pendidikan, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi sebagai media dalam kegiatan pembelajaran. Arsyad (2011) berpendapat bahwa media pendidikan menjadi alat bantu proses belajar serta digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi antara guru dengan siswa dalam proses belajar mengajar.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran ialah multimedia. Arsyad (2011) mendefinisikan bahwa multimedia merupakan dua atau lebih jenis media yang digabungkan serta dikendalikan melalui komputer. Multimedia dirasa dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih efektif dikarenakan multimedia mencakup beberapa media di dalamnya. Arsyad (2011) menambahkan bahwa multimedia bertujuan untuk menyajikan informasi secara menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, serta jelas karena informasi yang diberikan dapat ditangkap oleh beberapa indra sekaligus yaitu telinga dan mata. Berdasarkan pernyataan tersebut, peneliti mengharapkan dengan diterapkannya multimedia dapat membuat kondisi pembelajaran yang efektif.

Proses pembelajaran yang efektif diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Majid (2014) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik jika dibandingkan pada sebelum belajar, adapun tingkat perkembangan tersebut terdapat pada ranah kognitif, afektif, dan

psikomotor. Bloom dalam Sudjana (2009) melanjutkan bahwa hasil belajar kognitif merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek di antaranya, pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.

Pembelajaran dengan menggunakan multimedia diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Dalam pembelajaran menggunakan multimedia terdapat gambar, suara, teks dan animasi yang dapat disesuaikan sehingga dapat membantu siswa dapat memahami materi pembelajaran. Sucipta (2010) menyebutkan kelebihan dari multimedia yaitu proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih efektif, serta kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan. Hal tersebut didukung oleh teori perkembangan dari Piaget yang mengemukakan bahwa anak di bawah umur 11 tahun belum sepenuhnya mampu berpikir secara logis, sehingga dalam pembelajaran membutuhkan contoh-contoh yang konkret (Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, 2011). Multimedia memberikan contoh-contoh konkret dalam pembelajaran, terkhusus pada penelitian ini ialah pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Oleh sebab itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh penerapan multimedia terhadap peningkatan hasil belajar kognitif Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas IV SDH Daan Mogot”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya. Rumusan masalah yang didapatkan yaitu:

- a. Apakah penerapan multimedia memberikan peningkatan hasil belajar kognitif Pendidikan Kewarganegaraan siswa?

- b. Bagaimana perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif Pendidikan Kewarganegaraan siswa antara siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan atau tanpa penerapan multimedia?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan sebuah acuan pada sebuah penelitian yang dilakukan. Adapun tujuan penelitian yang akan dicapai yaitu:

- a. Mengetahui adanya peningkatan hasil belajar kognitif Pendidikan Kewarganegaraan siswa antara siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan atau tanpa penerapan multimedia.
- b. Melihat ada atau tidaknya perbedaan peningkatan hasil belajar kognitif Pendidikan Kewarganegaraan siswa antara siswa yang mengikuti proses pembelajaran dengan atau tanpa penerapan multimedia.

### 1.4 Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan terdapat manfaat yang dapat dimaknai. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

#### 1.4.1 Bagi Guru

- a. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan dalam peningkatan hasil belajar Pendidikan Kewarganegaraan siswa.

#### 1.4.2 Bagi Sekolah

- a. Menjadi studi kajian lanjutan dan pembelajaran menggunakan multimedia sebagai alternatif penerapan media pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

- b. Sekolah dapat mengembangkan media pembelajaran yang baik, beragam, sesuai, dan berkualitas.

#### 1.4.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

- a. Sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya.

### 1.5 Penjelasan Istilah

#### 1.5.1 Multimedia

Multimedia merupakan salah satu media pembelajaran yang menggabungkan lebih dari satu media. Multimedia bersifat interaktif atau memiliki kemampuan mengakomodasi respons siswa. Dalam multimedia ada beberapa media yang dapat digabungkan seperti teks, grafis, gambar, animasi, suara serta video (Arsyad, 2005).

#### 1.5.2 Hasil Belajar Kognitif

Hasil belajar kognitif mencakup enam ranah di antaranya: pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2009). Sedangkan Bloom dalam Nara dan Siregar (2010) menjelaskan bahwa kognitif merupakan proses berpikir atau hasil kerja otak.