

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Teknologi informasi dan komunikasi merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari perkembangan kehidupan modern saat ini. Teknologi informasi dan komunikasi sudah mempengaruhi berbagai bidang kehidupan baik itu sosial, ekonomi, budaya, bisnis, bahkan pendidikan. Pengaruh Teknologi Informasi Komunikasi dalam bidang pendidikan contohnya terlihat pada proses pembelajaran di kelas, dimana terjadi perubahan yang biasanya pembelajaran dilakukan terbatas di ruang kelas dengan metode ceramah, berkembang menjadi pembelajaran dengan memanfaatkan media seperti teknologi komputer dan internet.

Menurut Rusman (2011:89) perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan direspon oleh Kementerian Pendidikan Nasional dengan memasukan kurikulum yang bernuansa pengenalan seluk beluk teknologi informasi dan komunikasi terutama pada jenjang pendidikan menengah. Mata pelajaran TIK ini telah menjadi mata pelajaran wajib sejak tahun 2004, terutama untuk sekolah menengah pertama (SMP) dan sekolah menengah atas (SMA). Mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi di sekolah menengah, dimaksudkan untuk menyiapkan siswa supaya dapat menghadapi kehidupan global, memahami teknologi informasi dan

komunikasi serta mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Pada pelaksanaan mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) disekolah terdapat beberapa permasalahan, antara lain adalah masih rendahnya kualitas proses dan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari rendahnya partisipasi siswa dalam pembelajaran, siswa hanya mampu meniru apa yang dilakukan guru.

Penggunaan pembelajaran secara konvensional merupakan salah satu penyebab rendahnya hasil belajar. Menurut Murtini (2006:21) “Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang berpusat pada guru dimana hampir seluruh kegiatan pembelajaran dikendalikan oleh guru.” Jadi pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran dimana guru menjadi sumber utama atau pusat dalam belajar, dan arah pembelajaran hanya terjadi pada satu arah, yaitu dari guru kepada siswa yang biasanya dengan cara ceramah. Materi yang didapat siswa dengan menggunakan metode ceramah akan lebih cepat terlupakan, sehingga ketercapaian hasil belajar siswa menjadi rendah. Metode konvensional ini tidak dapat memfasilitasi siswa yang pada kenyataannya memiliki berbagai macam gaya belajar.

Penggunaan pembelajaran konvensional pada mata pelajaran TIK disekolah biasanya dilakukan pada pembelajaran materi pelajaran TIK yang berupa konsep. Pada materi pelajaran TIK yang berupa materi praktek kegiatan pembelajaran terkadang dilakukan langsung di laboratorium komputer sekolah. Materi pada mata pelajaran teknologi informasi dan

komunikasi yang berupa materi konsep banyak dipelajari pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP), khususnya pada kelas VII. Dikarenakan masih banyak materi pelajaran TIK yang berupa konsep disampaikan guru dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, maka hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah.

Hasil belajar menurut Sudjana (2004) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan tolak ukur keberhasilan siswa di dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru setelah kegiatan belajar mengajar. Menurut Bloom hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Pada aspek kognitif ini terdapat 6 tingkatan yaitu 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Penerapan; 4) Analisis; 5) Sintesis; dan 6) Evaluasi.

Menurut Suryabrata (Sopah, 2007) “hasil belajar siswa ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor dari dalam (*internal*) maupun faktor dari luar (*eksternal*)”. Faktor dari dalam (*internal*) adalah faktor yang muncul dari dalam diri siswa yang sedang belajar, yang terdiri dari faktor jasmaniah, psikologi ataupun kelelahan. Sedangkan faktor dari luar (*eksternal*) merupakan faktor yang muncul dari luar diri siswa yang sedang belajar, misalnya faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

Faktor sekolah merupakan salah satu faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor sekolah meliputi beberapa aspek,

antara lain metode mengajar, model pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, disiplin sekolah, media pembelajaran, dan sebagainya.

Model pembelajaran merupakan salah satu hal mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran harus dipilih dengan mempertimbangkan beberapa hal antara lain adalah : 1) tujuan pembelajaran yang ingin dicapai; 2) bahan atau materi yang akan disampaikan; 3) kondisi siswa; dan 4) ketersediaan sarana dan prasana disekolah.

John M Keller dalam Sopah (2007) mengembangkan suatu model yang diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Model ini dikenal dengan nama model ARCS, yang kemudian model ini dikembangkan lagi oleh Djamah Sopah menjadi model pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction*). Model ARIAS merupakan suatu model pembelajaran yang sederhana, sistematis, bermakna dan dapat digunakan oleh para guru sebagai dasar untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran ARIAS terdiri dari lima komponen yang disusun berdasarkan teori belajar. Kelima komponen tersebut merupakan satu kesatuan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran ARIAS adalah model pembelajaran yang dimulai dengan menanamkan rasa percaya diri pada diri siswa sebelum masuk kedalam kegiatan inti pembelajaran, kemudian menghubungkan materi pelajaran dengan relevansi kehidupan siswa, membangkitkan dan memelihara minat/perhatian siswa selama pembelajaran berlangsung, kemudian melakukan penilaian atau evaluasi untuk mengetahui perkembangan hasil

belaar siswa dan menumbuhkan kepuasan pada siswa atas pembelajaran yang telah dilakukan.

Model pembelajaran ARIAS ini dapat digunakan oleh guru sebagai suatu usaha dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP). Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Teten Sutendi (2011) mengenai model pembelajaran ARIAS, yang dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa setelah diterapkannya model pembelajaran ARIAS menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada ranah kognitif pada topik listrik dinamis mengalami kenaikan yang ditunjukkan oleh skor rata-rata gain yang dinormalisasi sebesar 76,95 %.

Untuk menunjang dalam pelaksanaan model pembelajaran ARIAS maka akan digunakan suatu media pembelajaran, hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Rusman (2011:42) yang menyatakan bahwa ‘media pembelajaran merupakan salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi antara guru dengan siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan dan sebagai alat bantu mengajar dapat menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan oleh guru dalam proses belajar’.

Penggunaan multimedia pembelajaran memiliki beberapa manfaat dalam kegiatan pembelajaran antara lain adalah pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pembelajaran yang disampaikan akan lebih jelas maknanya. Multimedia adalah gabungan dari beberapa media yang

berbeda yang terdiri dari teks, *audio*, *video*, grafik dan animasi yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi.

Terdapat beberapa multimedia dalam pembelajaran, antara lain adalah multimedia presentasi. Kelebihan multimedia presentasi ini adalah dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, *video*, animasi, *image*, grafik, dan *sound* dalam kesatuan penyajian. Dengan menggabungkan berbagai unsur media dan penggunaannya yang berbantu proyektor, menjadikan multimedia ini cocok untuk kelas dengan jumlah siswa yang banyak. Maka multimedia presentasi ini dapat memfasilitasi siswa yang memiliki modalitas belajar yang berbeda menjadi tiga tipe, yaitu visual, auditif, dan kinestetik. Pembelajaran dengan menggunakan multimedia presentasi diharapkan dapat melengkapi pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran, karena dengan memanfaatkan multimedia presentasi ini, maka diharapkan akan memberikan perubahan dalam suasana belajar dikelas.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran ARIAS (*Assurance, Relevance, Interest, Assessment and Satisfaction*) dengan Memanfaatkan Multimedia Presentasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”.



## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?”

Sedangkan rumusan masalah secara khusus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek pengetahuan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek penerapan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?

### C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan umum penelitian ini adalah “Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional”. Secara khusus tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek pengetahuan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar pada aspek penerapan antara siswa yang menggunakan model pembelajaran ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.



#### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan masalah yang diangkat dalam penelitian ini, maka setidaknya penelitian ini akan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

##### 1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memperluas pengetahuan mengenai penggunaan multimedia presentasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran ARIAS pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan komunikasi.

##### 2. Manfaat Praktis

###### a. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu bagian dari kajian pengembangan model pembelajaran yang efektif.

###### b. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi referensi baru model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran TIK di sekolah, khususnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

###### c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai penggunaan model ARIAS dengan memanfaatkan multimedia presentasi dikelas yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap materi pelajaran. Selanjutnya guru dapat menerapkannya pula dalam pembelajaran di kelas, sehingga pembelajaran siswa dapat dilakukan dengan lebih baik.

d. Bagi Peneliti

Sebagai suatu pembelajaran, karena pada penelitian ini peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang di dapat selama perkuliahan maupun di luar perkuliahan.

## E. Definisi Operasional

### 1. Model pembelajaran ARIAS

Model pembelajaran ARIAS adalah model pembelajaran yang dimulai dengan menanamkan rasa percaya diri pada diri siswa, kemudian menghubungkan materi dengan relevansi kehidupan siswa, memelihara minat/perhatian siswa selama pembelajaran, kemudian melakukan penilaian dan menumbuhkan kepuasan pada siswa.

### 2. Multimedia Presentasi

Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis maupun konsep. Media ini dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik, karena media ini menggabungkan semua unsur media seperti teks, *video*, animasi, *image*, grafik, dan *sound* dalam kesatuan penyajian.

### 3. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar ini mencakup segala aspek baik itu kognitif, afektif, dan psikomotor. Pada penelitian ini hasil belajar dibatasi hanya pada ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan.

### 4. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi

Teknologi Informasi dan komunikasi dalam penelitian ini adalah adalah mata pelajaran pada jejang SMP. Tujuan mata pelajaran ini adalah memahami Teknologi Informasi dan komunikasi, serta mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan Teknologi Informasi dan komunikasi.