

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat dan canggih didukung pula oleh arus globalisasi yang semakin cepat. Fenomena tersebut memunculkan adanya persaingan dalam berbagai bidang kehidupan diantaranya adalah bidang pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bertanah air. Maju mundurnya suatu bangsa ditentukan oleh kreatifitas pendidikan bangsa itu sendiri dan kompleksnya masalah kehidupan menuntut Sumber Daya Manusia (SDM) yang handal dan mampu berkompetensi. Selain itu pendidikan merupakan wadah kegiatan yang dapat dipandang sebagai pencetak Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu tinggi.

Paradigma pendidikan/pengajaran telah bergeser dari paradigma lama (*teacher-oriented*) ke paradigma baru (*student-oriented dan integrated*) yang dengan sendirinya memerlukan perubahan pola pendekatan pembelajaran, yang pada gilirannya menuntut perubahan-perubahan pada berbagai aspek pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran TIK. Pada metode lama menggunakan pendekatan penguasaan bidang ilmu dengan berorientasi pada isi (*content*) pembelajaran, sedangkan pembelajaran sekarang menekankan pada pengembangan daya kognisi, afeksi dan keterampilan. Guru tidak lagi

sekedar memberi materi, namun lebih ditugasi sebagai fasilitator, motivator dan dinamisator bagi perkembangan intelektual dan sosial siswa. Kesemuanya ini bermuara pada upaya peningkatan mutu pendidikan/pembelajaran secara nasional.

Pemanfaatan komputer dalam pendidikan telah sangat meluas dan menjangkau berbagai kepentingan. Diantara pemanfaatannya adalah untuk kepentingan pembelajaran yaitu untuk membantu para guru dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Terkait dengan peningkatan mutu pembelajaran, komputer dapat dimanfaatkan yaitu dalam penerapan bentuk pembelajaran dengan bantuan komputer (*Computer Assisted Instruction-CAI*). Pada CAI perangkat lunak yang digunakan berfungsi membantu proses pembelajaran, seperti sebagai multi multimedia, sebagai multimedia interaktif, sebagai alat bantu dalam demonstrasi atau sebagai alat bantu dalam latihan.

Multimedia pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam Kegiatan Belajar Mengajar. Pemanfaatan multimedia seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru/fasilitator dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru/fasilitator perlu mempelajari bagaimana menetapkan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki

untuk proses selanjutnya. Peranan multimedia interaktif dalam bidang pendidikan semakin memegang peranan penting sejalan dengan pertumbuhan pengguna komputer.

Pada kenyataannya media pembelajaran masih sering terabaikan dengan berbagai alasan, antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulit mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain-lain. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap guru/fasilitator telah mempunyai pengetahuan dan ketrampilan mengenai media pembelajaran.

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan pelajaran baru yang pada kurikulum 2004 baru menjadi mata pelajaran wajib dipelajari peserta didik di sekolah. Pada pelajaran ini peserta didik mengenal, mempraktikkan dan menguasai berbagai komponen dan kegunaan dari berbagai perangkat teknologi informasi. Mata pelajaran TIK dimaksudkan untuk mempersiapkan kompetensi peserta didik di bidang TIK agar mampu menghadapi perkembangan TIK yang sedemikian berkembang pesat sehingga mereka mampu menghadapi tantangan global dan perubahan yang sangat cepat.

Sampai saat ini kegiatan pembelajaran di kelas hanya dilaksanakan secara konvensional, terlebih jika di sekolah belum tersedianya sarana prasarana pendukung pembelajaran TIK seperti perangkat komputer tetapi kegiatan pembelajaran masih monoton, terlihat dari kegiatan pembelajaran dengan hanya bergantung pada intruksi atau perintah guru.

Pembelajaran TIK dilakukan dengan menggunakan perangkat komputer yang biasanya tersusun dalam satu ruangan khusus (laboratorium komputer). Sebagian besar sekolah belum memiliki komputer di laboratorium yang memenuhi jumlah siswa, sehingga siswa menggunakan komputer secara bersama atau satu komputer digunakan oleh dua orang atau lebih selama pembelajaran. Metode diskusi kelompok dapat memberikan solusi untuk masalah ini karena metode ini akan membagi siswa kedalam beberapa kelompok. Dengan cara ini maka komputer yang digunakan dalam pembelajaran TIK dapat seminimal mungkin.

Multimedia pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran TIK mengenai komponen perangkat keras (*hardware*) komputer dengan menggunakan metode diskusi kelompok diharapkan dapat memperlancar interaksi antara guru dengan siswa serta memperat kerja sama kelompok, sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Dengan proses pembelajaran yang jelas, menyenangkan dan menarik dapat meningkatkan efektifitas belajar TIK.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan di atas, maka masalah yang akan diteliti adalah “apakah terdapat efektifitas penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada komponen perangkat keras (*hardware*) komputer dengan menggunakan metode diskusi kelompok pada siswa kelas VII SMPN 40 Bandung?”.

C. Batasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Kompetensi dasar yang digunakan adalah mengidentifikasi berbagai komponen perangkat keras (*hardware*) komputer;
2. Metode pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode diskusi kelompok;
3. Penentuan hasil belajar siswa hanya dilihat atau dinilai dari hasil pretest dan posttest siswa yang akan diambil penulis diawal dan akhir penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

1. **Efektifitas** adalah sesuatu yang memiliki pengaruh atau akibat yang ditimbulkan, manjur, membawa hasil dan merupakan keberhasilan dari suatu usaha atau tindakan, efektifitas diukur dengan menggunakan gain yang ternormalisir berdasarkan hasil pretest dan posttest.
2. **Multimedia** adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan seperti visual, audio, projected still media maupun projected media yang bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat. Kombinasi ini dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran TIK terkait dengan tujuan pembelajaran.
3. **Multimedia interaktif** adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa, sehingga siswa dapat

memberikan aksi terhadap pilihan-pilihan yang ada, selanjutnya sistem memberikan feedback sesuai dengan aksi yang siswa berikan.

4. **Perangkat keras (*hardware*)** komputer adalah semua bagian fisik komputer, komponen dari komputer yang sifat alatnya bisa dilihat dan diraba oleh manusia secara langsung atau yang berbentuk nyata, yang berfungsi untuk mendukung proses komputerisasi. *Hardware* dapat bekerja berdasarkan perintah yang telah ditentukan ada padanya, atau yang juga disebut dengan dengan istilah *instruction set*. Dengan adanya perintah yang dapat dimengerti oleh *hardware* tersebut, maka *hardware* tersebut dapat melakukan berbagai kegiatan yang telah ditentukan oleh pemberi perintah.
5. **Diskusi kelompok** adalah cara pembahasan suatu masalah oleh jumlah anggota kelompok untuk mencapai suatu kesepakatan. Metode diskusi mendorong siswa untuk berdialog dan bertukar pendapat, dengan tujuan agar siswa dapat terdorong untuk berpartisipasi secara optimal, tanpa ada aturan-aturan yang terlalu keras, namun tetap harus mengikuti etika yang disepakati bersama.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar efektifitas penerapan multimedia pembelajaran interaktif pada komponen perangkat keras (*hardware*) komputer dengan

menggunakan metode diskusi kelompok pada siswa kelas VII SMPN 40 Bandung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang peneliti harapkan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran TIK, utamanya pada peningkatan efektifitas belajar siswa melalui multimedia pembelajaran interaktif. Mengingat pentingnya metode multimedia pembelajaran interaktif dalam TIK dan peranannya yang cukup besar untuk siswa, oleh karena itu wajar jika guru punya keinginan untuk menerapkan dalam pembelajaran TIK. Secara khusus penelitian untuk memberikan kontribusi pada strategi pembelajaran TIK berupa pergeseran dari paradigma belajar yang hanya mementingkan pada proses untuk mencapai hasil penekankan pada pengembangan daya kognisi, afeksi dan keterampilan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini memberikan manfaat bagi guru dan siswa. Bagi guru TIK dapat digunakan sebagai bahan masukan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dapat digunakan sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar TIK. Bagi siswa proses pembelajaran ini dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, menarik, tidak monoton dan tidak membosankan.

G. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H0 = Tidak terdapat efektifitas peningkatan hasil belajar melalui penerapan multimedia pembelajaran interaktif komponen perangkat keras (*hardware*) komputer dengan menggunakan metode diskusi kelompok pada siswa kelas VII SMPN 40 Bandung.

H1 = Terdapat efektifitas peningkatan hasil belajar melalui penerapan multimedia pembelajaran interaktif komponen perangkat keras (*hardware*) komputer dengan menggunakan metode diskusi kelompok pada siswa kelas VII SMPN 40 Bandung.