

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan salah satu hal terpenting yang ada di dalam hidup ini. Dari masa peradaban kuno hingga munculnya abad renaissance di Eropa, bidang pendidikan selalu mendapat tempat utama dan strategis dalam kehidupan pemerintahan. Perkembangan pendidikan akan sangat berpengaruh terhadap kebudayaan dan pola pikir masyarakat sekitarnya. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang dimiliki oleh masyarakatnya, maka akan semakin maju pula tingkat kebudayaan di daerahnya tersebut.

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk memanusiakan manusia. Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional, 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 dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. UNESCO dalam laporannya yang berjudul “*Learning To Be*”, menegaskan bahwa pendidikan harus berpusat pada kepentingan peserta didik (*Learner Centered*).

Belajar dan pembelajaran diarahkan untuk membangun kemampuan berpikir dan kemampuan menguasai materi pelajaran, dimana pengetahuan itu sumbernya

dari luar diri, tetapi dikonstruksi dalam diri individu siswa. Pengetahuan tidak diperoleh dengan cara diberikan atau ditransfer dari orang lain, tetapi “dibentuk dan dikonstruksi” oleh individu itu sendiri, sehingga siswa itu mampu mengembangkan intelektualnya. Pembelajaran interaktif mempunyai dua karakteristik seperti dijelaskan oleh Sagala, (2003: 63), yaitu (1) dalam proses pembelajaran melibatkan proses mental siswa secara maksimal, bukan hanya menuntut siswa sekedar mencatat, akan tetapi menghendaki aktivitas siswa dalam proses berpikir; (2) dalam pembelajaran membangun suasana dialogis dan proses tanya jawab terus menerus yang diarahkan untuk memperbaiki dan meningkatkan kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan yang mereka konstruksi sendiri.

Untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran yang terjadi di lingkungan sekolah, siswa perlu difasilitasi dengan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi serta meningkatkan daya tarik siswa terhadap materi yang disampaikan. Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan adalah multimedia interaktif.

Potensi, gaya belajar, serta minat yang dimiliki peserta didik merupakan beberapa hal yang perlu diperhatikan secara seksama dalam kegiatan pembelajaran di kelas serta dalam memutuskan media pembelajaran yang akan digunakan. Pasalnya ketiga hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Jika cara pengajaran yang diberikan sesuai dengan ketiga hal tersebut, maka proses pembelajaran di kelas bisa terjadi

secara optimal dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan menjadi maksimal.

Pada umumnya, siswa dalam satu kelas yang sama tidak ada yang memiliki gaya belajar sama antara siswa yang satu dengan seluruh siswa yang ada di kelas. Menurut DePorter dan Hernacki (2002: 109), gaya belajar adalah kombinasi dari menyerap, mengatur, dan mengolah informasi. Terdapat tiga jenis gaya belajar berdasarkan modalitas yang digunakan individu dalam memproses informasi (*perceptual modality*). Ketiga gaya belajar tersebut adalah gaya belajar *Visual* (belajar dengan cara melihat), *Auditory* (belajar dengan cara mendengar), dan *Kinesthetic* (belajar dengan cara bergerak, bekerja, dan menyentuh). Selain itu, setiap siswa tentunya tidak hanya memiliki satu gaya belajar saja, baik itu visual, audio, maupun kinestetis, tetapi siswa tersebut tentunya memiliki gabungan gaya belajar, baik itu hanya dua komponen saja atau bahkan ketiga-tiganya.

Penggunaan multimedia interaktif adalah langkah yang tepat untuk dapat merangkul semua gaya belajar yang dimiliki oleh siswa. Dengan bantuan multimedia, siswa diharapkan menggunakan sebanyak mungkin alat inderanya untuk mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati, serta memperoleh sejumlah pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil belajar. Selain itu, penggunaan multimedia interaktif diharapkan dapat membantu siswa dalam mengatasi masalah dalam kegiatan belajar di sekolah yang disebabkan oleh jumlah sarana yang kurang memadai.

Selain media pembelajaran yang digunakan, penggunaan metode pembelajaran juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Dalam mata

pelajaran TIK, siswa membutuhkan instruksi yang tepat dan pengalaman yang cukup agar siswa mampu memahami materi yang disampaikan. Metode yang digunakan harus mampu membuat siswa berperan aktif di dalam kelas dan dapat menggali kemampuannya.

Metode eksperimen verifikasi merupakan metode yang cocok digunakan untuk memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengamati proses dan untuk mencari tahu tentang kebenaran suatu teori atau konsep. Melalui metode eksperimen verifikasi siswa dapat melakukan percobaan langsung melalui instruksi yang disampaikan secara berurutan untuk mencari jawaban terhadap permasalahan yang diajukan, sehingga siswa lebih mudah dalam memahami dan mempraktekkan apa yang telah diperolehnya. Seperti yang dikatakan Roestiyah (2008: 80), metode eksperimen adalah suatu cara mengajar, di mana siswa melakukan suatu percobaan tentang sesuatu hal, mengamati prosesnya serta menuliskan hasil percobaannya, kemudian hasil pengamatan itu disampaikan ke kelas dan dievaluasi oleh guru. Metode eksperimen merupakan komponen yang sangat penting dalam pendidikan. Tidak hanya bertindak sebagai jembatan antara teori dan praktek, tetapi juga merealisasikan konsep teoritis yang disajikan di dalam kelas (Darnell *et al.*,1994). Sehingga pada saatnya nanti, siswa akan terbiasa pada masalah nyata yang harus di hadapi di dalam dunia pekerjaan. (Manesis dan Koutri, 2002).

Multimedia interaktif dalam kaitannya dengan metode eksperimen verifikasi memang tidak dapat menggantikan fungsi nyata dari praktikum di laboratorium, tetapi mampu meningkatkan proses pembelajaran banyak siswa, membantu

mereka menemukan hubungan antara prinsip-prinsip teoritis dan perilaku yang diamati dengan cara yang mudah dan intuitif (Gandole *et al.*, 2007).

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, peneliti ingin meneliti tentang bagaimana efektivitas penggunaan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK. Dalam hal ini, peneliti akan merancang sebuah multimedia interaktif yang akan di uji coba untuk mengetahui pengaruhnya terhadap kompetensi siswa dalam mata pelajaran TIK.

Atas dasar latar belakang di atas, maka penulis mengangkat judul **“Efektivitas Penggunaan Metode Eksperimen Verifikasi Berbasis Multimedia Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK”**

## **B. RUMUSAH MASALAH**

Sesuai dengan latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan suatu pokok masalah yaitu “Bagaimana efektivitas penggunaan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK.”

Fokus masalah dalam penelitian ini selanjutnya diarahkan menjadi pertanyaan - pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional?
2. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional?
3. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif?

### **C. BATASAN MASALAH**

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

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas XI semester genap tahun ajaran 2010/1011.
2. Kompetensi dasar yang digunakan adalah menggunakan perangkat lunak pengolah grafis dan membuat desain dengan berbagai variasi warna, bentuk, dan ukuran.
3. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif
4. Hasil belajar siswa hanya dilihat atau dinilai dari hasil postes siswa yang akan dilakukan pada akhir pembelajaran.

#### **D. TUJUAN PENELITIAN**

Secara umum penelitian ini bertujuan menemukan bukti empirik mengenai sejauh mana pengaruh penggunaan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif terhadap hasil belajar dalam ranah kognitif siswa pada mata pelajaran TIK.

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.
3. Untuk mengetahui seberapa besar respon siswa terhadap penggunaan multimedia interaktif.

#### **E. MANFAAT PENELITIAN**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang berarti kepada berbagai pihak yang langsung maupun tak langsung terkait dalam pengembangan bidang pendidikan khususnya yang berkaitan dengan bidang media dan metode pendidikan yang diperlukan untuk memajukan dunia pendidikan.

Secara khusus penelitian ini diharapkan dapat :

1. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA untuk pelajaran TIK.

2. Mendorong terlaksananya inovasi pembelajaran dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis komputer ke dalam kegiatan belajar mengajar di sekolah.
3. Sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang berminat memilih dan memanfaatkan media pendidikan.

#### **F. DEFINISI OPERASIONAL**

Berikut ini diberikan penjelasan istilah-istilah yang dipergunakan untuk menghindari kesalahpahaman terhadap judul penelitian, yaitu :

##### **1. Efektivitas**

Efektivitas adalah pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang ditentukan. Sebagai contoh, jika sebuah tugas dapat selesai dengan pemilihan cara-cara yang sudah ditentukan, maka cara tersebut adalah yang benar atau efektif.

##### **2. Metode Eksperimen Verifikasi**

Eksperimen Verifikasi ini melakukan proses sebuah penelitian untuk memberikan pengertian kepada siswa terhadap teori atau konsep yang telah guru berikan melalui suatu eksperimen, sehingga siswa dapat mengerti dan memahami betul atas konsep dan teori tersebut.

##### **3. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif adalah suatu tampilan multimedia yang dirancang oleh desainer agar tampilannya memenuhi fungsi menginformasikan pesan dan memiliki interaktifitas kepada penggunanya (user).

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya, kemampuan ini mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang digunakan sebagai tolak ukur tingkat keberhasilan siswa mencakup aspek kognitif saja.

#### **5. Pembelajaran Konvensional**

Pembelajaran Konvensional yang dilakukan pada kelas kontrol dilakukan dengan teknik demonstrasi dan praktik.

#### **G. HIPOTESIS**

Hipotesis pada hakekatnya adalah jawaban sementara pada persoalan yang harus diuji melalui kegiatan penelitian serta dipakai sebagai alat untuk mendapatkan jawaban sementara.

Rumusan hipotesis dalam penelitian ini adalah :

“Hasil belajar siswa yang menggunakan metode eksperimen verifikasi berbasis multimedia interaktif lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional”.