

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

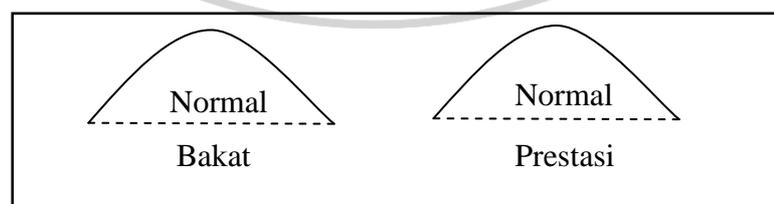
Salah satu masalah besar negara Indonesia yang banyak diperbincangkan ialah rendahnya daya saing kualitas sumber daya manusia (SDM). Berdasarkan *Human Development Report* (HDR) yang dikeluarkan pada tahun 2009 oleh *United Nation Development Program* (UNDP) atau badan Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) yang menangani masalah pendidikan, *Human Development Index* (HDI) Indonesia menduduki peringkat ke-111 dari 182 negara. HDI ini berdasarkan penelitian UNDP pada tahun 2007. HDI Indonesia tertinggal jauh dari negara tetangganya, Malaysia yang berada pada peringkat ke-66.

Salah satu penyebabnya ialah rendahnya kualitas pendidikan Indonesia yang tercermin dari rendahnya rata-rata prestasi belajar sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran di sekolah. Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, pemerintah membangun Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006 setelah sebelumnya, Indonesia memakai Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK).

Badan Standar Nasional Pendidikan (2006:5) mengungkapkan bahwa “KTSP adalah kurikulum operasional yang disusun oleh dan dilaksanakan di

masing-masing satuan pendidikan”. Setiap satuan pendidikan atau sekolah bebas mengembangkan kurikulum sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya. Guru dapat menetapkan batas ketuntasan belajar siswa sesuai dengan kemampuan siswa dan sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana. Dengan begitu, akan terdapat perbedaan dalam penentuan batas ketuntasan untuk setiap Kompetensi Dasar (SK) maupun Standar Kompetensi (SK) pada setiap sekolah dan atau daerah. Akan tetapi, sekolah diharapkan dapat meningkatkan batas ketuntasan belajar siswa secara terus menerus untuk mencapai batas ketuntasan belajar yang ideal, yakni 75 dengan rentang nilai 0-100 (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006:12).

Dalam proses pembelajaran, tingkat penguasaan materi belajar setiap siswa berbeda. Ada yang lambat dan ada pula yang cepat. Dalam pembelajaran konvensional, waktu yang diberikan guru untuk seluruh siswa dalam mencerna setiap KD ialah sama. Hal ini mengakibatkan hasil belajar yang di dapat akan tersebar normal. Hubungan antara bakat dan tingkat penguasaan adalah tinggi (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2008:10). Semakin berbakat seorang siswa, maka tingkat penguasaannya semakin baik. Terdapat sebuah pendekatan pembelajaran yang

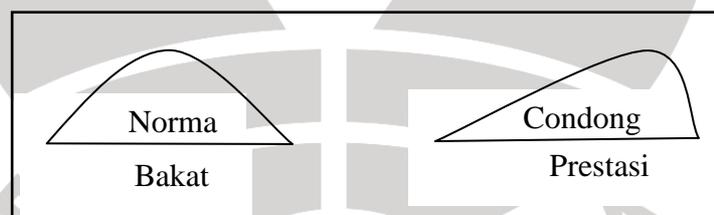


Gambar 1.01

Kurva hubungan antara bakat dan prestasi pada pembelajaran konvensional (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2008:10)

mempersyaratkan siswa menguasai secara tuntas seluruh SK maupun KD suatu mata pelajaran tertentu. Pendekatan tersebut ialah pembelajaran tuntas.

Dalam pembelajaran tuntas, setiap siswa diberikan waktu dan perlakuan yang berbeda dalam proses belajar sesuai dengan bakatnya. Bagi siswa yang cepat dalam menguasai materi, guru dapat memberikan program pengayaan berupa pelajaran tambahan yang berkaitan dengan KD yang diajarkan. Sedangkan bagi siswa yang lambat, guru dapat memberikan bimbingan khusus, dan program remedial sehingga kemungkinan siswa yang dapat mencapai penguasaan materi pembelajaran akan bertambah banyak. Sehingga kualitas pembelajaran pun akan meningkat. Siswa tidak perlu menjadi berbakat untuk menguasai suatu materi. Hubungan antara bakat dan tingkat penguasaan pun menjadi semakin kecil (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2008:10). Hal ini terlihat pada Gambar 1.02.



Gambar 1.02

Kurva hubungan antara bakat dan prestasi pada pembelajaran tuntas (Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, 2008:11)

Sudjana dan Rivai dalam Nugraha (2009:15) memandang komponen yang paling penting ialah metode dan media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran, sebagaimana dikemukakannya bahwa: "Dalam komponen-komponen pembelajaran ada dua aspek yang menonjol yakni metode dan media pembelajaran". Berkaitan dengan hal

tersebut, multimedia pembelajaran interaktif dapat menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

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. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan salah satu jenis dari multimedia interaktif (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Dengan multimedia pembelajaran interaktif, proses pembelajaran dapat lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Departemen Pendidikan Nasional, 2007). Siswa dapat termotivasi untuk belajar karena media pembelajaran yang dibangun ialah multimedia pembelajaran interaktif (Nugraha, 2009:65).

Dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif, penulis memakai format sajian tutorial dalam penyampaian materi. Informasi yang berisi suatu konsep disajikan dengan teks, gambar, baik diam atau bergerak dan grafik. Ketika siswa menganggap dirinya telah menguasai materi, diajukan serangkaian pertanyaan atau tugas. Jika jawaban atau respon pengguna benar, kemudian dilanjutkan dengan materi berikutnya. Jika jawaban atau respon pengguna salah, maka pengguna harus mengulang memahami konsep tersebut secara keseluruhan ataupun pada bagian-bagian

tertentu saja (remedial). Kemudian pada bagian akhir akan diberikan serangkaian pertanyaan yang merupakan tes untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna atas konsep atau materi yang disampaikan (Departemen Pendidikan Nasional, 2007).

Serangkaian pertanyaan tersebut harus dapat mengevaluasi seluruh ranah pendidikan yakni ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Untuk itu diperlukan suatu cara atau metode dalam rangka mengembangkan suatu sistem yang dapat mengetahui ketuntasan belajar siswa dalam ketiga ranah tersebut. Metode yang digunakan peneliti ialah PROMETHEE yang merupakan salah satu dari Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang dapat memecahkan masalah pengambilan keputusan kriteria majemuk. Sistem ini berada di dalam setiap perhitungan evaluasi pembelajaran. Peneliti menggunakan metode PROMETHEE dikarenakan metode ini merupakan metode yang peneliti dianggap tepat dalam menyelesaikan kasus ini.

Secara garis besar, tujuan dari PROMETHEE ialah mencari alternatif dalam suatu kasus. PROMETHEE mengurutkan ranking dari semua alternatif. Ranking pertama merupakan alternatif terbaik. Data-data yang diambil untuk kebutuhan perhitungan ini diambil dari jawaban-jawaban evaluasi pembelajaran dan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal yang didapat sebelum siswa mengisi soal-soal evaluasi pembelajaran. Multimedia ini bersifat mandiri. Hal ini berarti nilai siswa tidak dibandingkan dengan siswa lainnya. Sehingga, dalam perhitungan PROMETHEE dalam multimedia ini,

ketuntasan belajar siswa dilihat dari ketuntasan belajar siswa secara individu bukan kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mengambil judul “MENGEMBANGKAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN KETERAMPILAN KOMPUTER DAN PENGELOLAAN INFORMASI BERBASIS SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN MENGGUNAKAN METODE PROMETHEE” untuk penelitian ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode PROMETHEE.
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis sistem pendukung keputusan dengan menggunakan metode PROMETHEE.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk mempersempit ruang lingkup permasalahan yang akan dikaji lebih lanjut. Pembatasan masalah tersebut antara lain:

1. Penelitian ini berfokus kepada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Sistem Pendukung Keputusan dengan menggunakan metode PROMETHEE. Hal-hal yang berkaitan dengan statistika penelitian tidak ditelaah secara mendalam.
2. Materi pelajaran yang peneliti ambil ialah basis data pada mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) berdasarkan KTSP 2006. Materi tersebut terkandung dalam :

Standar Kompetensi (SK)	:	2. Mengoperasikan sistem operasi <i>software</i>
Kode Kompetensi	:	KKPI.104.002.01
Kompetensi Dasar (KD)	:	2.5 Mengoperasikan <i>software</i> basis data

3. Pembelajaran tuntas di sini bertujuan untuk membantu siswa dalam menuntaskan atau menguasai materi basis data berdasarkan silabus SMK Ma'Arif Cicalengka. Silabus tersebut dilampirkan.

D. Asumsi

Dalam penelitian ini, ketuntasan belajar yang dimaksud ialah ketuntasan belajar setiap individu siswa. Sehingga, jika setiap siswa telah tuntas belajar materi tersebut, maka satu kelas yang berisi siswa itu pun akan sama-sama tuntas.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Sistem Pendukung Keputusan dengan menggunakan metode PROMETHEE.
2. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap multimedia pembelajaran interaktif berbasis Sistem Pendukung Keputusan dengan menggunakan metode PROMETHEE.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Guru dapat memutuskan tindakan yang dapat diambil guna meningkatkan ketuntasan belajar siswa yang bersangkutan dengan mudah.
2. Guru dapat terbantu dalam melakukan proses pemberian materi kepada siswa.
3. Siswa dapat mengetahui kemampuannya dalam menuntaskan suatu materi pelajaran.

G. Definisi Operasional

1. Multimedia pembelajaran interaktif merupakan program aplikasi (*software*) yang terdiri dari berbagai unsur media seperti teks, grafis, foto, animasi, video, dan suara yang disajikan interaktif untuk keperluan pembelajaran.

2. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) merupakan penggabungan sumber-sumber kecerdasan individu dengan kemampuan komponen untuk memperbaiki kualitas keputusan. SPK tidak dimaksudkan untuk menggantikan pengambilan keputusan dalam proses pembuatan keputusan.
3. PROMETHEE adalah salah satu metode penentuan urutan atau prioritas dalam pengambilan keputusan kriteria majemuk untuk suatu masalah yang memiliki lebih dari satu kriteria (multikriteria).
4. Ketuntasan belajar adalah pendekatan evaluasi pembelajaran yang mempersyaratkan peserta didik menguasai secara tuntas seluruh standar kompetensi maupun kompetensi dasar mata pelajaran tertentu.
5. Minat adalah tanggapan, perhatian atau kesukaan terhadap suatu multimedia pembelajaran interaktif dan materi pembelajaran yang terdapat dalam multimedia ini.

H. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang mengapa multimedia pembelajaran interaktif ini perlu dibangun, rumusan masalah, batasan masalah, asumsi, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan tugas akhir ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan konsep-konsep yang menjadi tinjauan pustaka dalam mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ini. Konsep tersebut diantaranya mengenai multimedia pembelajaran interaktif itu sendiri, materi basis data yang akan menjadi isi (*content*) dari multimedia pembelajaran interaktif, sistem pendukung keputusan, dan konsep mengenai metode PROMETHEE.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang metodologi penelitian dan langkah-langkah yang dilakukan pada penelitian ini. Metodologi tersebut memuat desain penelitian, metode pengumpulan data, metode pengembangan perangkat lunak, serta alat dan bahan yang diperlukan dalam penelitian.

BAB IV PEMBAHASAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini menguraikan tahapan dalam pembangunan multimedia pembelajaran interaktif secara terperinci berdasarkan metodologi penelitian. Selain itu, bab ini menguraikan detail mengenai hasil penelitian, yakni perangkat lunak multimedia pembelajaran interaktif yang telah berhasil dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan serta saran yang dapat diambil pada pengembangan penelitian selanjutnya.