

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat dari waktu ke waktu menuntut perubahan pada berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya adalah bidang pendidikan. Perubahan pada bidang pendidikan diperlukan untuk dapat meningkatkan mutu suatu pendidikan. Dunia pendidikan yang bermutu diharapkan dapat mendukung tercetaknya generasi muda penerus bangsa yang bertingkah laku baik intelektual maupun sosial. Sudjana (2009:1) mengungkapkan bahwa tujuan pendidikan pada dasarnya mengantarkan para siswa menuju pada perubahan-perubahan tingkah laku baik intelektual, moral maupun sosial agar dapat hidup mandiri sebagai individu dan makhluk sosial.

Keberhasilan pendidikan dapat ditentukan oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Faktor tersebut mencakup tujuan, bahan belajar, metodologi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Dalam komponen metodologi yang mencakup dua aspek paling menonjol yakni metode dan media pembelajaran (Sudjana dan Rivai,2007:1). Dari berbagai faktor itu akhirnya akan bermuara pada tujuan akhir proses pendidikan yaitu kelancaran proses belajar mengajar (Russefendi,1991:9).

Dalam menciptakan kelancaran proses belajar mengajar, guru sebagai sumber daya manusia dalam pembelajaran dituntut untuk kompeten memanfaatkan teknologi pembelajaran dan mampu mengembangkan diri secara mandiri dan berkelanjutan (Undang-Undang Nomor 14/2005 dalam Mursyid,2010). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tersebut adalah dimana guru dan siswa bersama-sama menggunakan teknologi sebagai sumber belajar, alat bantu dan prasarana komunikasi pembelajaran (Ariani,2010:172). Selain dituntut untuk kompeten memanfaatkan teknologi, guru juga dituntut untuk memiliki keterampilan mengetahui berbagai karakteristik siswa (Priyatmono,2005). Salah satu karakteristik yang dimiliki siswa adalah gaya belajar. Hal ini selaras dengan pernyataan Hamzah (Fauzi,2010) bahwa karakteristik siswa adalah aspek-aspek atau kualitas perseorangan siswa yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar kemampuan berfikir, dan kemampuan awal yang dimiliki. Gaya belajar yang dimiliki siswa antara lain adalah gaya belajar visual, auditorial dan kinestetik . Ketiga gaya belajar tersebut memiliki ciri khusus dan penanganan khusus pula (Terjemahan buku Quantum Learning dalam Priyatmono,2005).

Kenyataannya yang terjadi adalah masih terdapat guru yang belum dapat memenuhi tuntutan tersebut. Hal ini dapat terjadi karena keterbatasan dan kekurangan yang dimiliki oleh guru itu sendiri. Padahal dalam beberapa hal, guru dapat menjadi salah satu faktor eksternal yang dapat menentukan hasil belajar siswa. Ketidakmampuan guru dalam menghadapi berbagai tuntutan yang ada dapat menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa. Hal ini selaras dengan pernyataan Sadiman

(2009:10) yang menyatakan bahwa guru yang tidak kompeten dalam menghadapi berbagai tuntutan yang ada dapat menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa dapat pula ditentukan oleh faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri siswa itu sendiri. Salah satunya adalah kondisi dimana siswa seringkali mengalami kesulitan untuk memahami suatu konsep pembelajaran. Hal ini dapat disebabkan karena kecenderungan siswa yang lebih memilih untuk menghafal daripada memahami suatu konsep materi. Untuk membantu siswa memahami suatu konsep materi pelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa, guru diharapkan dapat memilih sebuah strategi atau metode yang dapat mengatasi permasalahan siswa tersebut.

Untuk mengatasi permasalahan rendahnya hasil belajar siswa, guru dapat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dapat mempertinggi proses belajar siswa yang pada gilirannya dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya (Sudjana dan Rivai,2007:2). Sedangkan menurut Sadiman (2009:14) penggunaan media memiliki berbagai kegunaan seperti dapat mengatasi perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera dan keterbatasan waktu. Media yang digunakan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik karena media berguna untuk menimbulkan kegairahan belajar, memungkinkan anak didik belajar menurut kemampuan dan minatnya (Sadiman, 2009:17).

Komputer sebagai bagian dari teknologi memiliki banyak manfaat dan kegunaan, salah satunya adalah pembuatan media pembelajaran. Komputer dapat mengkombinasikan paling sedikit dua media input atau output yang dapat disebut sebagai multimedia. Media input atau output tersebut dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar (Turban dalam maswins, 2010). Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Hal ini selaras dengan pendapat Munadi (2008:14) yang menyatakan bahwa multimedia pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama proses pembelajaran berlangsung.

Pembuatan program multimedia harus mempertimbangkan umpan balik yang sesuai bagi pembelajarannya karena umpan balik dapat meningkatkan tingkat kreativitas peserta didik (Munir,2008:237). Salah satu caranya adalah dengan menambahkan unsur interaktif didalam sebuah multimedia sehingga dapat disebut sebagai multimedia interaktif. Hal ini selaras dengan pendapat Sutopo (Juhaeri,2007:2) yang menyatakan bahwa *interactive link* adalah sebagian dari multimedia interaktif, dimana pengguna dapat menekan mouse atau objek pada screen seperti button atau teks dan menyebabkan program melakukan perintah tertentu (Sutopo dalam Juhaeri,2007:2).

Multimedia interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran sebaiknya dikemas dengan baik agar menarik perhatian dan dapat menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini penulis memilih menggunakan peta konsep

sebagai upaya membantu siswa memahami suatu konsep materi pelajaran tanpa perlu menghafal yaitu dengan menambahkan peta konsep sebagai unsur utama di dalam sebuah multimedia interaktif. Penggunaan peta konsep dalam sebuah multimedia interaktif dilakukan karena peta konsep memiliki beberapa kelebihan yaitu dapat membantu untuk mengatur informasi tentang suatu topik, peta konsep dapat memfasilitasi pembelajaran bermakna karena peta konsep dapat memberikan pemahaman dalam materi pelajaran baru, peta konsep dapat digunakan untuk mengetahui ruang lingkup materi secara keseluruhan, dan peta konsep dapat digunakan untuk desain bahan ajar (Brinkmann,2003:7).

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis bermaksud menggunakan multimedia interaktif dengan mengintegrasikan peta konsep sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam penelitian yang berjudul *Efektivitas Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Peta Konsep untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII dalam Pembelajaran TIK.*

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rerata hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis peta konsep dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis peta konsep bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional?

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya permasalahan, maka dibuat batasan masalah pada penelitian ini. Batasan-batasan itu antara lain:

- a. Multimedia interaktif dibuat menggunakan Adobe Flash CS3.
- b. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai cara mengakses dan menggunakan menu dan ikon pada Microsoft Word 2003.
- c. Hasil belajar hanya diukur melalui tes pada ranah kognitif C1, C2 dan C3, yakni soal pretes dan postes.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian diambil berdasarkan rumusan masalah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui perbedaan rerata hasil belajar antara siswa yang menggunakan multimedia interaktif berbasis peta konsep dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.
2. Mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis peta konsep bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

1.5 Manfaat Penelitian

Bagi siswa :

- a. Memberikan alternatif sumber belajar lain yang diharapkan dapat menimbulkan semangat belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Membantu menghilangkan sikap pasif siswa dalam pembelajaran.

Bagi guru :

- a. Sebagai alat bantu alternatif dalam menyampaikan materi pelajaran.
- b. Memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang lebih baik dan efektif.

Bagi peneliti lain :

- a. Mengetahui gambaran yang jelas mengenai penggunaan multimedia interaktif berbasis peta konsep dalam pembelajaran TIK untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka digunakan definisi operasional sebagai berikut:

1. Efektivitas adalah tingkat keberhasilan suatu pembelajaran yang diindikasikan oleh pencapaian hasil belajar siswa pada aspek kognitif yaitu melalui interpretasi skor gain ternormalisasi pada kriteria tertentu.
2. Multimedia interaktif adalah sebuah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.
3. Peta konsep adalah suatu gambaran skematis untuk mempresentasikan suatu rangkaian konsep dan kaitan antar konsep yang ada. Peta konsep disusun secara hierarkis dan relasi antar konsep dihubungkan dengan garis lurus.
4. Pembelajaran TIK yang dimaksud adalah pembelajaran menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi.
5. Pembelajaran konvensional yang dilakukan pada kelas kontrol adalah pembelajaran menggunakan metode ceramah dan demonstrasi.

1.7 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

“Penggunaan multimedia interaktif berbasis peta konsep efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII dalam pembelajaran TIK”.