

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dan kemajuan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) berdampak pada adanya berbagai perubahan di beberapa bidang, baik bidang ekonomi, sosial budaya, religi, politik, ataupun pendidikan. Perubahan inilah yang menimbulkan berbagai masalah yang harus dihadapi dan menuntut dicarikan solusinya.

Pada era informasi dan komunikasi global seperti saat ini, pendidikan memegang peranan dan pengaruh penting dalam perkembangannya. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang paling besar pengaruhnya dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Keterampilan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, berpikir kritis dan sistemik, memecahkan masalah, berkomunikasi efektif dan keterampilan berkolaborasi sangat diperlukan dalam pendidikan saat ini dan masa yang akan datang. Teknologi informasi dan komunikasi memiliki potensi yang sangat besar sebagai sarana untuk membangun keterampilan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada sekolah menengah kejuruan terdapat mata pelajaran yang membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia yaitu mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

KKPI adalah salah satu mata pelajaran adaptif yang diberikan kepada semua bidang keahlian di Sekolah Menengah Kejuruan (Kurikulum SMK, 2004). Mata

pelajaran ini dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat mengantisipasi pesatnya perkembangan teknologi dan informasi dalam kehidupan global saat ini. Sumber daya manusia yang dapat menyesuaikan diri dengan kondisi seperti itu dihasilkan dari sistem pendidikan yang berkualitas. Kualitas pendidikan dipengaruhi oleh kualitas pembelajaran. Menurut Rahmawati (2006: 12) pembelajaran merupakan jantung dalam proses pendidikan pada institusi pendidikan. Pendidikan dapat dikatakan berhasil apabila tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan tercapai. Salah satu tujuan pembelajaran dapat dikatakan tercapai apabila materi dapat diserap dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan survei *Political and Economic Risk Consultant* (PERC), kualitas pendidikan di Indonesia berada pada urutan ke-12 dari 12 negara di Asia. Posisi Indonesia berada di bawah Vietnam. Data yang dilaporkan *The World Economic Forum Swedia* (2000), Indonesia memiliki daya saing yang rendah, yaitu hanya menduduki urutan ke-37 dari 57 negara yang disurvei di dunia. Lebih lanjut dikemukakan bahwa Indonesia hanya berpredikat sebagai *follower* bukan sebagai pemimpin teknologi dari 53 negara di dunia. Hal ini mengidentifikasi bahwa kualitas pendidikan di Negara Indonesia masih sangat rendah.

Rendahnya kualitas pendidikan disebabkan oleh beberapa faktor. Adapun salah satunya adalah suasana kelas atau suasana pembelajaran yang kurang kondusif dan menyenangkan. Proses pembelajaran akan berlangsung dengan baik ketika kondisi guru dan siswa dalam keadaan baik. Jika guru dalam kondisi yang prima dan siswa siap belajar maka pembelajaran akan berlangsung. Pada kenyataannya, tidak selamanya kondisi guru atau siswa dalam keadaan yang ideal

dalam melaksanakan proses pembelajaran. Guru terkadang memiliki keterbatasan dalam mengemukakan suatu materi yang menuntut adanya suatu sarana dalam penyampaiannya. Begitu pula dengan siswa yang terkadang sedang tidak bersemangat dalam belajar atau sedang berada dalam titik jenuh.

Sarana dalam proses pembelajaran yang kurang mendukung akan mengakibatkan motivasi belajar siswa rendah. Sardiman (2006: 75) menyatakan bahwa salah satu faktor dari dalam diri siswa yang menentukan berhasil tidaknya siswa dalam proses belajar mengajar adalah motivasi belajar. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual. Seorang siswa yang mempunyai intelegensi yang cukup tinggi, bisa gagal karena kurang adanya motivasi dalam belajarnya. Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam menciptakan proses pembelajaran yang diharapkan adalah dengan membuat atau memanfaatkan alat bantu yang sering disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang akan digunakan dapat dibuat dengan menggunakan teknologi informasi berbasis multimedia yang dapat *mengcover* segala keterbatasan dalam proses pembelajaran. Menurut Awaloedin Djamin (Hamdan Giri, 2009: 5) dunia pendidikan harus dengan cerdas mengantisipasi dan memanfaatkan teknologi multimedia untuk kepentingan mentransfer ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Laboratorium Multimedia merupakan salah satu upaya dalam meningkatkan proses pembelajaran dan solusi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga peningkatan mutu pendidikan dapat tercapai dengan baik (Koesnandar, 2008). Proses pembelajaran dengan laboratorium multimedia ini mampu mengolah data teks, gambar, gambar bergerak (video dan animasi), serta suara kedalam suatu kemasan aplikasi, sehingga suatu topik mata pelajaran dapat disampaikan secara *komprensif* (tidak terpotong-potong) menggunakan aplikasi multimedia. Dengan adanya laboratorium multimedia sebagai sarana pembelajaran maka diharapkan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, materi menjadi lebih mudah dipahami dan memungkinkan pembelajaran secara mandiri.

Bertitik tolak dari latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Hubungan antara Penggunaan Laboratorium Multimedia dengan Motivasi Belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 11 Bandung".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka fokus utama penelitian ini adalah "Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 11 Bandung?"

Agar pelaksanaan penelitian lebih terarah, secara terperinci identifikasi masalah dalam penelitian ini dibatasi dengan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *cognitive motives* (motif kognitif) siswa pada mata pelajaran KKPI?
2. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-expression* (penampilan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-enchancement* (kemajuan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *cognitive motives* (motif kognitif) siswa pada mata pelajaran KKPI.
2. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-expression* (penampilan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI.
3. Untuk mengetahui hubungan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-enchancement* (kemajuan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, di antaranya:

1. Bagi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi program Teknologi Pendidikan dalam mengembangkan disiplin ilmu dan kualitas lulusannya.

2. Bagi Praktisi Pendidikan (Guru)

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada guru berupa konsep-konsep dan manfaat penggunaan laboratorium multimedia dalam pembelajaran. Guru dapat menciptakan variasi dalam kegiatan belajar mengajar dengan berdasar kepada aktivitas siswa (*student centered*) dalam melaksanakan aktivitas belajarnya.

3. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI).

4. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai hubungan penggunaan laboratorium multimedia dengan motivasi belajar siswa di sekolah. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan disiplin ilmu yang diperoleh peneliti dalam proses pembelajaran penggunaan sarana dan media serta strategi pembelajaran.

E. Definisi Operasional

Pada penelitian ini, agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian maka peneliti mencantumkan definisi operasional yang terkandung dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Laboratorium Multimedia adalah suatu tempat untuk melakukan proses belajar-mengajar yang sifatnya praktik dengan menggunakan alat teknologi informasi dan komunikasi.
2. Motivasi Belajar adalah dorongan yang kuat untuk belajar. Motivasi belajar dalam penelitian ini yaitu:
 - a. *Cognitive motives* (motif kognitif)

Kemampuan untuk mengoptimalkan daya berpikir, hal ini ditandai oleh beberapa indikator yaitu mampu memecahkan suatu masalah serta mencari solusi, mampu memperluas wawasannya serta mampu menyerap materi dengan baik, dan mampu merespon suatu rangsangan baik dari luar maupun dari dalam.

- b. *Self-expression* (penampilan diri)

Kemampuan untuk memproyeksikan atau menunjukkan identitas diri kepada orang lain. Hal ini ditandai oleh beberapa indikator yaitu mampu mengembangkan kreativitasnya dilihat dari bakat dan minat dimiliki, mampu mengembangkan daya imajinasi serta mampu menumbuhkan rasa percaya diri yang kuat dalam belajarnya.

c. *Self-enchancement* (kemajuan diri)

Kemampuan untuk mengembangkan diri menjadi lebih baik serta menentukan arah perbuatan untuk mencapai tujuan. Hal ini ditandai oleh beberapa indikator yaitu kemampuan dalam mengaktualisasikan diri dan kemampuan pengembangan kompetensi.

F. Asumsi

Menurut Arikunto (2002: 61) asumsi atau anggapan dasar adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Berdasarkan kajian penelitian yang telah dilakukan, peneliti akhirnya dapat berasumsi bahwa:

1. Laboratorium Multimedia merupakan inovasi pendidikan yang berperan efektif sebagai sarana dan media pembelajaran sekaligus sumber belajar yang menggunakan beberapa fasilitas multimedia dengan memberikan pengalaman langsung terhadap peserta didik untuk belajar secara mandiri dalam proses pembelajaran.
2. Penggunaan laboratorium multimedia dalam pembelajaran memberikan manfaat dalam membantu guru untuk penyampaian materi.

G. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah atau sub-masalah yang diajukan dalam penelitian. Menurut Arikunto (2002: 64) hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang masih harus diuji kebenarannya melalui penelitian.

Pada penelitian ini, Hipotesis nol (H_0) adalah tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 11 Bandung. Sedangkan Hipotesis kerja (H_1) adalah Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran KKPI di SMK Negeri 11 Bandung.

Hipotesis di atas dirumuskan kembali menjadi beberapa sub hipotesis sebagai berikut:

1. H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *cognitive motives* (motif kognitif) siswa pada mata pelajaran KKPI.

H_1 : Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *cognitive motives* (motif kognitif) siswa pada mata pelajaran KKPI.

2. H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-expression* (penampilan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI.

H_1 : Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-expression* (penampilan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI.

3. H_0 : Tidak terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-enhancement* (kemajuan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI.

H_1 : Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan laboratorium multimedia dengan *self-enhancement* (kemajuan diri) siswa pada mata pelajaran KKPI.

