

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Pada zaman sekarang ini pendidikan merupakan hal yang paling penting dan sudah menjadi kebutuhan utama. Pendidikan yang tinggi memang bukan syarat mutlak untuk mencapai kesuksesan. Tetapi paling tidak pendidikan dapat memberikan jaminan bagi kehidupan seseorang. Semakin ketat persaingan yang terjadi membuat peranan pendidikan semakin penting. Dunia pendidikan menjadi tidak terbatas ruang dan waktu dengan adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi (Wahyudin, 2006: 2.1).

Pendidikan adalah proses yang terus menerus (abadi) dari penyesuaian yang lebih tinggi bagi makhluk manusia yang telah berkembang secara fisik dan mental, yang bebas dan sadar kepada Tuhan seperti termanifestasi dalam alam sekitar intelektual, emosional dan kemanusiaan dari manusia (H.Horne:2003). Sedangkan John Strut Mill (filosofi Inggris, 1806-1873 M) menjabarkan bahwa pendidikan itu meliputi segala sesuatu yang dikerjakan oleh seseorang untuk dirinya atau yang dikerjakan oleh orang lain untuk dia, dengan tujuan mendekatkan dia kepada tingkat kesempurnaan.

Hal senada juga dikemukakan oleh Ki Hajar Dewantara (Bapak Pendidikan Nasional Indonesia, 1889-1959) menjelaskan tentang pengertian pendidikan yaitu: “Pendidikan umumnya berarti daya upaya untuk memajukan budi pekerti

(karakter, kekuatan bahtin), pemikiran (*intellect*) dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya.” (Bagian I Pendidikan ;1962)

Pembelajaran menggunakan teknologi menjadi *trend* yang cukup pesat berkembang pada era globalisasi ini dan dianggap lebih cepat dimengerti atau diserap oleh peserta didik. Menyadari akan pentingnya peran teknologi, sejak tahun 2004 pemerintah Indonesia telah menetapkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) menjadi mata pelajaran wajib yang terintegrasi dalam kurikulum sekolah. Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dimaksudkan untuk mempersiapkan kompetensi peserta didik di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) agar mampu menghadapi perkembangan teknologi yang sedemikian berkembang pesat sehingga mereka mampu menghadapi tantangan global dan perubahan yang sangat cepat (Kafely, 2010;1). Perkembangan teknologi multimedia menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya.

Multimedia juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi pelajar, dengan multimedia diharapkan mereka lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu. Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

Perkembangan teknologi multimedia dapat memberikan perubahan yang besar dari cara seseorang untuk belajar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, *animasi*, audio dan video.

Multimedia telah mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran kearah yang lebih dinamik. Namun lebih penting ialah pemahaman tentang bagaimana menggunakan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan dapat menghasilkan idea-idea untuk pengajaran dan pembelajaran. Pada masa kini, guru perlu mempunyai kemahiran dan keyakinan diri dalam menggunakan teknologi ini dengan cara yang paling berkesan. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif, lebih menggalakan komunikasi aktif antara berbagai hal. Penggunaan komputer multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran adalah dengan tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Dengan berkembangnya teknologi multimedia, unsur-unsur video, bunyi, teks dan grafik dapat dikemas menjadi satu melalui Pembelajaran Berbasis Komputer (PBK).

Sekarang ini, materi PBK telah banyak ditemukan di pasar yang disediakan dalam bentuk CD atau DVD. Contoh-contoh yang dapat kita temukan seperti ensiklopedia, kamus elektronik, buku cerita elektronik, materi pembelajaran yang telah dikemas dalam bentuk CD atau DVD masih banyak lagi kita temui. Konsep permainan dalam pembelajaran digabung untuk menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan. Model-model ini dapat digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran sendiri. Bisa

juga digunakan untuk pembelajaran bisa disesuaikan dengan tahap penerimaan dan pemahaman pelajar. Pencapaian dan keberhasilan pelajar akan diuji.

Jika pelajar tidak mencapai tahap yang memuaskan, maka sesi pemulihan akan dilaksanakan. Record pencapaian pelajar akan disimpan supaya prestasi belajar bisa diawasi. Konsep pembelajaran sendiri dapat dilaksanakan bila informasi tersebut menarik dan memotivasi pelajar untuk terus belajar. Ini dapat dicapai jika materi atau informasi dibentuk dengan baik dengan multimedia. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif akan menggalakkan komunikasi berbagai hal (pelajar-guru, pelajar-pelajar, pelajar-komputer).

Gabungan berbagai media yang memanfaatkan sepenuhnya indra penglihatan dan pendengaran mampu menarik minat belajar. Namun yang lebih utama ialah pencapaian objektif pengajaran dan pembelajaran dengan berkesan. Harus diingat bahwa teknologi multimedia hanya bertindak sebagai pelengkap, tambahan atau alat bantu kepada guru. Multimedia tidak akan mengambil alih tempat dan tugas guru.

Multimedia adalah sebagai saluran pilihan dalam menyampaikan informasi dengan cara yang lebih berkesan. Komputer hanya digunakan jika dipandang perlu dan merupakan pilihan yang terbaik, jikalau terdapat pilihan lain yang lebih berkesan untuk menyampaikan informasi, gunakanlah pilihan itu. Di samping itu guru pun harus menyadari akan betapa pentingnya memanfaatkan teknologi terkini untuk membiasakan generasi yang akan datang dengan cara hidup canggih pada abad setelah ini.

Media animasi yang digunakan dalam proses pembelajaran ternyata dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian Emelda Marzuki mengenai Pengaruh Animasi Multimedia dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *STAD* Terhadap Penguasaan Materi Biologi Siswa (Studi eksperimental pada siswa kelas XI Siswa Negeri 5 Bandar Lampung TP 2008/2009) menjelaskan bahwa penggunaan animasi multimedia dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap penguasaan materi pokok Sistem Peredaran Darah oleh siswa pada penggunaan animasi multimedia dengan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* lebih tinggi dibandingkan tanpa menggunakan animasi multimedia (Artawan, Rudi; 2007).

Animasi yang efektif mempunyai beberapa aturan atau prinsip-prinsip mendasar yang dikembangkan antara lain:

- Prinsip pertama adalah bahwa animasi harus dinarasikan secara lisan, sebaiknya dengan nada percakapan (Mayer dan Anderson, 1992; Sweller, 1994; Lowe, 2003; Mayer, 2003).
- Prinsip kedua adalah bahwa kotak teks atau label harus muncul dari struktur yang tepat seperti yang pertama kali disebutkan dan bahwa nilai dari label ini ditingkatkan dengan mendengarkan teks pada waktu yang sama (Mayer, 2003).
- Prinsip ketiga adalah bahwa materi tidak terlalu detail dan tidak berlebihan (Tversky dan Morrison, 2002).

- Prinsip keempat adalah bahwa elemen kontrol (misalnya, kemampuan untuk berhenti, mundur, cepat-maju) harus disediakan (Tversky dan Morrison, 2002).

Pembelajaran menggunakan multimedia menjadi *trend* pembelajaran yang cukup pesat berkembang dalam dunia pendidikan sekarang ini. Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang pesat dianggap menjadi penyebab utama perkembangan pembelajaran menggunakan multimedia.

Media *Teacher narrated animation* (TNA) merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis multimedia, dalam bahasa Indonesia sering disebut *animasi* bernarasi. Media pembelajaran *animasi* bernarasi merupakan kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan suara sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran *animasi* bernarasi ini dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran. Kehadiran *animasi* bernarasi dalam pembelajaran TIK sangat mendukung proses penyampaian berbagai informasi dari guru kepada siswa (Artawan, Rudi; 2007).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis mengangkat judul “**Penerapan Media Teacher Narrated Animation (TNA) untuk meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**”

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media *Teacher Narrated Animation* (TNA) sebagai alat bantu pembelajaran ?
2. Apakah peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran menggunakan media *Teacher Narrated Animation* (TNA) lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional ?
3. Bagaimana tanggapan siswa setelah menggunakan media *Teacher Narrated Animation* (TNA) pada mata pelajaran TIK ?

## 1.3. Pembatasan Masalah

Penulis membatasi masalah-masalah dalam penulisan ini bertujuan agar masalah yang dikaji lebih terfokus, sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan media *teacher narrated animation* (TNA)
2. Kompetensi dasar yang digunakan adalah pemahaman perangkat keras (*hardware*).
3. Hasil belajar siswa hanya dinilai dari perbandingan hasil pretest dan hasil posttest.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media *Teacher Narrated Animation* (TNA) sebagai alat bantu pembelajaran.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media *teacher narrated animation* lebih baik dari pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).
3. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *Teacher Narrated Animation* (TNA) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian diharapkan dapat memberikan inspirasi atau masukan kepada pihak-pihak tertentu, di antaranya:

#### **a. Bagi Guru**

Hasil penelitian ini dapat dijadikan rekomendasi untuk mencoba pembelajaran dengan menggunakan multimedia ini untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

#### **b. Bagi Siswa**

Sebagai informasi untuk pembelajaran siswa selanjutnya karena pembelajaran menggunakan multimedia tidak membuat siswa bosan akan tetapi membuat siswa bersemangat dalam proses belajar.



### c. Bagi Peneliti

Hal ini dapat menjadi sumbangan ilmiah dalam pengembangan media animasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.6. Definisi Operasional

Definisi operasional yang berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

### 1. Penerapan

Istilah penerapan ialah suatu perbuatan mempraktikkan suatu teori metode, dan hal lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.

### 2. Media *Teacher Narrated Animation*

Media *Teacher Narrated Animation* merupakan media yang di dalamnya terdiri dari narasi dan animasi yang diberikan kepada siswa.

### 3. Kognitif

Hasil belajar pada ranah kognitif berdasarkan taksonomi Bloom (dalam Slavin, 2011: 264) yang meliputi aspek ingatan (*recall* /C1), aspek pemahaman (*comprehension* /C2) dan aspek penerapan (*application* /C3)

### 4. TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

Yang dimaksud teknologi informasi dan komunikasi ini ialah penelitian lebih merujuk kedalam mata pelajaran yang diberikan di

sekolah yaitu mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

### 1.7. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya. Dalam hal ini penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

Peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan media Teacher Narrated Animation lebih baik dari pada siswa dengan menggunakan pembelajaran konvensional. Dan penerapan media Teacher Narrated Animation lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada pokok bahasan perangkat keras dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional.