

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menciptakan tradisi dan budaya baru dalam peradaban umat manusia. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, kini semakin banyak dikembangkan dan dimanfaatkan diberbagai bidang dan aspek kehidupan. Hal tersebut bertujuan untuk kemudahan dan efisiensi dalam menyelesaikan tugas dan pekerjaan manusia. Dengan perkembangan teknologi ini, pendidikan menjadi sumber kemajuan bangsa sehingga perlu ditingkatkan secara terus-menerus.

Guru diharapkan lebih kreatif dengan memanfaatkan perkembangan teknologi ini dalam proses pembelajaran, seperti menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Selain itu, peserta didik diharapkan dapat menjadi lebih aktif, tidak hanya diam dan mendengarkan penjelasan guru.

Syamsuri (2010) dalam makalahnya mengatakan bahwa "...pembelajaran yang dilakukan di kelas dimana guru lebih dominan, banyak menggunakan ceramah, dan para siswa pasif...". Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang dilakukan di kelas hanya mengemukakan konsep-konsep dalam suatu materi. Dimana penyampaian materi yang menggunakan metode ceramah menghasilkan komunikasi satu arah. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa menjadi kurang dilibatkan secara aktif dalam kegiatan

**Arfita, 2012**

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

belajar. Biasanya siswa hanya menggunakan indra penglihatan dan pendengaran, sehingga proses pembelajaran kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Metode ceramah dianggap kurang mengeksplorasi wawasan dan keterampilan siswa baik dalam sikap ataupun perilaku. Siswa dapat menyatakan konsep dengan cara menghafal tetapi tidak mampu memahami maknanya.

Pembelajaran bisa dikatakan efektif apabila siswa dapat terlibat langsung dalam suatu aktivitas pembelajaran (proses belajar mengajar) yang menarik sehingga menimbulkan keaktifan siswa. Seperti mengajak siswa mempraktikkan teori secara langsung agar siswa lebih mengerti dengan mengalami sendiri hal-hal yang berkenaan dengan materi tersebut.

Mengingat pentingnya pengalaman dalam proses pembelajaran maka diperlukan suatu model pembelajaran yang berpusat pada siswa (*learned centered*), sehingga dengan cara seperti itu siswa mendapatkan pengalaman belajar. Model *experiential learning* (EL) adalah suatu model pembelajaran yang menuntut keaktifan dari siswa dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalamannya secara langsung.

*Experiential Learning* adalah suatu metode proses belajar mengajar yang mengaktifkan pembelajar untuk membangun pengetahuan dan keterampilan serta nilai-nilai juga sikap berdasarkan pengalamannya secara langsung. Oleh karena itu, metode ini akan bermakna jika pembelajar berperan serta dalam melakukan kegiatan. Setelah itu, mereka memandang kritis kegiatan tersebut. Kemudian, mereka mendapatkan pemahaman serta menuangkannya dalam bentuk lisan atau tulisan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, *Experiential Learning* menggunakan pengalaman sebagai media untuk menolong pembelajar mengembangkan kapasitas dan kemampuannya dalam proses pembelajaran.

**Arfita, 2012**

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Model EL memiliki keunggulan diantaranya dapat meningkatkan semangat pembelajar karena pembelajar aktif, membantu terciptanya suasana belajar yang kondusif karena pembelajar bersandar pada penemuan individu, memunculkan kegembiraan dalam proses belajar mengajar karena pembelajaran dinamis dan terbuka dari berbagai arah, dan mendorong siswa berpikir kreatif karena pembelajar berpartisipasi untuk menemukan sesuatu. (Cahyani: 2002)

Pembelajaran dengan menggunakan model EL ini akan lebih menarik perhatian siswa dan menjadi lebih mudah dipahami jika dipadukan dengan menggunakan multimedia. Dewasa ini, telah berkembang media pembelajaran berbantuan komputer hampir dalam setiap mata pelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam pembelajaran.

Dalam perkembangannya, media sebagai alat bantu pembelajaran yang juga mempengaruhi komunikasi antara siswa dan guru. Akibat adanya pengaruh tersebut maka fungsi media tidak lagi hanya sekedar alat bantu guru saja, tetapi bergeser menjadi medium (penyalur pesan/informasi) dari pemberi pesan ke penerima pesan. Karakteristik media sebagai sarana komunikasi membutuhkan *feedback*, sehingga terjadi interaksi. Sebagai penyalur pesan, media tidak hanya bisa digunakan oleh guru, tetapi bisa juga digunakan oleh siswa. Dalam hal-hal tertentu media dapat mewakili guru menyampaikan informasi secara lebih teliti, jelas dan menarik. Fungsi tersebut dapat dilaksanakan dengan baik walaupun tanpa kehadiran guru (Sadiman, dkk., 1986: 10). Oleh karena itu, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang cara berfikir, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta

**Arfita, 2012**

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

didik sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali (Miarso, 2009: 458)

Berdasarkan penelitian Sovocom Company dari Amerika (Warsita, 2008:125), ditemukan adanya hubungan antara jenis media dengan daya ingat manusia untuk menyerap dan menyimpan pesan, jenis media dapat merangsang kemampuan otak dalam mengolah pesan. Misalnya kemampuan mengingat pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30%, audio visual 50%, dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80%.

Berkaitan dengan kemampuan daya ingat, para ahli telah sepakat bahwa media pembelajaran dapat mempertinggi tingkat pemahaman siswa. Menurut Harjanto (2008:243) ada dua alasan, mengapa media pembelajaran bisa bermanfaat dalam proses belajar siswa. Alasan yang pertama adalah sebagai berikut:

1. Bahan pengajaran akan lebih jelas maksudnya, sehingga dapat lebih dipahami dan memungkinkan siswa untuk menguasai tujuan pengajaran dengan lebih baik.
2. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya komunikasi satu arah dari guru, sehingga siswa tidak bosan.
3. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktifitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mendemonstrasikan.

**Arfita, 2012**

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

4. Pengajaran akan menjadi lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

Alasan kedua mengapa penggunaan media pembelajaran dapat mempertinggi tingkat pemahaman, karena berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Taraf berpikir manusia mengikuti tahap perkembangan yang dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dan dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahap berpikir tersebut sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan, dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Berdasarkan hal-hal tersebut, sudah jelas bahwa salah satu peran dari media pembelajaran adalah sebagai media pembantu atau penunjang dalam proses pembelajaran, sehingga kegunaan media pembelajaran atau pendidikan yang diuraikan sebelumnya bisa tercapai secara optimal. Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran lebih dikenal dengan istilah pembelajaran berbantuan komputer atau *Computer Assisted Instruction (CAI)*.

Menurut Heinich,. Dkk (Warsita, 2008:137) menjelaskan bahwa terdapat banyak bentuk dari CAI dan banyak cara untuk menunjukkan peran komputer dalam bidang pendidikan. Lebih lanjut Heinich,. Dkk (Warsita, 2008:140) memaparkan beberapa bentuk dari CAI, yaitu : *Tutorial, Drill and Practice, Simulation, Problem Solving* dan *Games*.

Multimedia yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini adalah CAI model *drill and practice*(DP). Dengan menggunakan multimedia interaktif model

**Arfita, 2012**

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

DP dapat melatih siswa menggunakan konsep, aturan atau prosedur yang telah diajarkan sebelumnya. Melalui serangkaian contoh dari konsep dan pengetahuan yang dipelajari, siswa diberi kesempatan untuk berlatih agar terampil dalam menerapkan konsep dan pengetahuan tersebut. Dengan adanya media pembelajaran ini, dapat dikatakan bahwa media mempunyai potensi yang sangat besar dalam membantu proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis merasa sangat perlu melakukan penelitian, dengan menerapkan EL sebagai model pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran berbantu komputer yang berbentuk multimedia interaktif dengan model DP sebagai penarik minat siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan menggabungkan kedua hal tersebut maka penulis mengambil judul **“Penerapan model *experiential learning* menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* dalam pembelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk meningkatkan kemampuan pemahaman siswa”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalahnya adalah: “Apakah peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang memperoleh pembelajaran model *experiential learning* menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* pada pembelajaran TIK lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional”.

Arfita, 2012

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### C. Batasan Masalah

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

1. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan materi Fungsi Logika IF (Ms. Excel) yang menggunakan model pembelajaran EL dan penggunaan multimedia interaktif model DP.
2. Kemampuan pemahaman siswa yang diungkapkan adalah *interpretation* dan *ekstrapolation*.
3. Subjek penelitian diarahkan pada siswa kelas XI SMA Labschool UPI Bandung.

### D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran TIK setelah menggunakan model pembelajaran *experiential learning* melalui penggunaan multimedia interaktif *drill and practice*.

### E. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Arfita, 2012

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

Diharapkan dengan adanya model pembelajaran EL dan penggunaan multimedia interaktif dapat merangsang siswa agar lebih bersemangat dalam pembelajaran serta aktif saat proses pembelajaran berlangsung, sehingga dalam konteks penguasaan materi yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran ini lebih cepat terserap dan mudah memahami materi yang diberikan.

## 2. Bagi guru

Diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan para pendidik untuk menerapkan model pembelajaran inovatif yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi siswa, sehingga mampu memancing siswa agar lebih aktif, produktif, dan meningkatkan hasil belajar pembelajaran.

## 3. Bagi peneliti

Mengetahui sejauh mana peningkatan pemahaman siswa dalam pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan menggunakan model pembelajaran EL yang dibantu multimedia interaktif model DP.

## F. Hipotesis

Hipotesis yang diambil dalam penelitian ini adalah “peningkatan kemampuan pemahaman siswa dengan model *experiential learning* menggunakan multimedia interaktif model *drill and practice* pada mata pelajaran TIK lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional”.

Arfita, 2012

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practice* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu



## G. Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran-penafsiran yang berbeda terhadap judul penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan definisi operasional sebagai berikut:

### 1. Model *Experiential Learning* (EL)

Pada model EL, model mempunyai arti sebagai model pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran. Sagala (2010:63) mengatakan bahwa “Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan sesuatu kegiatan belajar mengajar”. Sedangkan EL adalah suatu model pembelajaran dari pengalaman yang menekankan pada hubungan harmonis antara belajar, bekerja, dan aktivitas belajar lainnya dalam menciptakan atau menemukan pengetahuan yang dicari. Pembelajaran EL bertujuan untuk mengajarkan konsep, keterampilan, maupun nilai-nilai yang ditawarkan ketika proses pembelajaran dan semua siswa menginternalisasi, mengimplementasikan ide dan memberikan contoh ideal terhadap pengalaman yang telah dialaminya. Menurut model ini belajar berlangsung melalui empat tahap, yaitu:

- a. Individu memperoleh pengalaman langsung yang konkret.

Arfita, 2012

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

- b. Kemudian siswa mengembangkan observasi dan memikirkan atau merefleksikannya.
- c. Dari itu dibentuknya generalisasi dan abstraksi.
- d. Implikasi yang diambil siswa dari konsep-konsep itu dijadikan sebagai pegangandalam menghadapi pengalaman-pengalaman baru.

## 2. Pembelajaran Konvensional

Menurut Sudaryo (1990) secara tradisional (pembelajaran konvensional) diartikan sebagai upaya penyampaian atau penanaman pengetahuan pada anak. Dalam pengertian ini, anak dipandang sebagai obyek yang sifatnya pasif, pengajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*) dan guru yang memegang peranan utama dalam pembelajaran. Dalam pengajaran ini guru menyampaikan pengetahuannya dengan teknik ceramah.

## 3. Multimedia

Multimedia adalah seperangkat media yang merupakan kombinasi dari beberapa media yang relevan. Kombinasi ini dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran TIK terkait dengan tujuan pembelajaran.

## 4. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh siswa, sehingga dapat memberikan aksi terhadap pilihan-pilihan yang ada. Selanjutnya sistem memberikan *feedback* sesuai dengan aksi yang diberikan siswa.

## 5. Model *Drill and Practice* (DP)

**Arfita, 2012**

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu)

Maksud model pada DP ini adalah jenis-jenis yang terdapat pada pembelajaran berbantuan komputer (*Computer Assisted Instruction*). Seperti: *Tutorial, Simulation, Problem-Solving, Drill and practice, dan Games*.

DP ini digunakan untuk melatih siswa menggunakan konsep, aturan atau prosedur yang telah diajarkan sebelumnya. Melalui serangkaian contoh dari konsep dan pengetahuan yang dipelajari, siswa diberi kesempatan untuk berlatih agar terampil dalam menerapkan konsep dan pengetahuan tersebut. Untuk itu dalam model DP hendaknya program dilengkapi dengan jawaban yang benar beserta penjelasannya, sehingga diharapkan siswa bisa memahami suatu konsep tertentu. Pada bagian akhir, siswa bisa melihat skor akhir yang dicapai sebagai indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan dalam memecahkan soal-soal yang diajukan.

#### 6. Pemahaman

Pemahaman diartikan sebagai kondisi siswa ketika dihadapkan pada suatu permasalahan tertentu. Siswa diharapkan dapat memahami dan mengerti ide utama permasalahan dan dapat memanfaatkan materi serta ide-ide yang terkandung didalam permasalahan tersebut agar kemudian menemukan solusi. Dengan mengacu pada indikator pemahaman yaitu memahami fakta dan prinsip, menginterpretasikan secara lisan dan tulisan.

Arfita, 2012

**Penerapan Model *Experiential Learning* menggunakan Multimedia Interaktif Model *drill And Practiced* dalam Pembelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu