

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang terus, bahkan dewasa ini berlangsung dengan pesat. Perkembangan itu bukan hanya dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, melainkan jam, bahkan menit atau detik, terutama berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang dengan teknologi elektronika. Pengaruhnya meluas keberbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan (Munir, 2008: 1).

Pendidikan sebagai pondasi pembangunan suatu bangsa memerlukan pembaharuan-pembaharuan sesuai dengan tuntutan zaman. Keberhasilan dalam pendidikan selalu berhubungan erat dengan kemajuan suatu bangsa yang berdampak meningkatnya kesejahteraan kehidupan masyarakat pada era teknologi tinggi (*high technology*) perkembangan dan transformasi ilmu berjalan begitu cepat. Akibatnya, sistem pendidikan konvensional tidak akan mampu lagi mengikuti perkembangan ilmu dan teknologi. Pendekatan-pendekatan modern dalam proses pengajaran tidak akan banyak membantu untuk mengajar perkembangan ilmu dan teknologi jika sistem pendidikan masih dilakukan secara konvensional (Kusumah 2010).

Salah satu masalah yang sering dihadapi oleh guru-guru dalam proses pembelajaran di kelas yaitu dalam hal pemilihan dan penerapan metode

pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa di kelas. Metode belajar yang tidak sesuai dapat menyebabkan proses pembelajaran tidak maksimal. Indikasi yang terlihat dari proses pembelajaran yang tidak maksimal antara lain siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran, dan hal itu dapat menyebabkan hasil belajar menjadi menurun. Penggunaan metode pembelajaran konvensional secara terus menerus juga dapat menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak mempunyai motivasi dalam proses pembelajaran (Muhammad 2010). Berbagai masalah yang muncul dalam proses pembelajaran harus dijadikan sebagai titik tolak dalam memperbaiki pembelajaran agar kualitas pendidikan secara umum dapat ditingkatkan. Pemilihan metode belajar yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran dapat meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa diharapkan dapat memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam belajar sehingga diharapkan aktivitas belajar siswa juga meningkat.

Untuk membantu guru dan siswa dalam mengkreasi, menata, dan mengorganisasi pembelajaran sehingga memungkinkan peristiwa belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan belajar. Metode pembelajaran modern sangat diperlukan untuk memandu proses belajar secara efektif. Menurut Hamalik (2009: 56) metode pembelajaran yang efektif adalah metode pembelajaran yang memiliki landasan teoretik yang humanistik, lentur, adaptif, berorientasi kekinian, memiliki sintak pembelajaran yang sederhana, mudah dilakukan, dapat mencapai tujuan dan hasil belajar yang telah dirancang.

Mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran antara lain untuk meningkatkan kompetensi pengajar dalam mengajar dan meningkatkan mutu belajar peserta didik. TIK yang sifatnya inovatif dapat meningkatkan apa yang sedang dilakukan sekarang, serta apa yang belum kita lakukan tetapi akan dapat dilakukan ketika kita mulai menggunakan teknologi informasi komunikasi. Oleh karena itu pengajar hendaknya memanfaatkan seluruh kemampuan dan potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran, terutama melakukan pembaharuan dalam upaya mengembangkan proses belajar peserta didik (Munir 2008: 176). Memanfaatkan TIK dalam pembelajaran, antara lain dengan :

1. Pengajar dan peserta didik mampu mengakses pada teknologi informasi dan komunikasi.
2. Pengajar memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi, karena pengajar berperan sebagai peserta didik yang harus belajar terus menerus sepanjang hayat. Tujuannya untuk meningkatkan kualitas profesional dan kompetensinya.
3. Tersedia materi pembelajaran yang berkualitas dan bermakna (*meaningful*).

Lebih lanjut Munir (2008) menyatakan bahwa pembelajaran dengan muatan TIK akan berjalan efektif jika peran pengajar dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator pembelajaran atau yang memberikan kemudahan peserta didik untuk belajar bukan lagi sebagai pemberi informasi. Pengajar bukan satu-satunya sumber informasi yang disampaikan dengan ceramah menyampaikan fakta, data

atau informasi saja. Pengajar tidak hanya mengajar mentransfer ilmu pengetahuan, akan tetapi juga dapat belajar dari peserta didik. Pengajar bukan instruktur yang memerikan perintah atau mengarahkan kepada peserta didik melainkan menjadi mitra belajar (*partner*) sehingga memungkinkan siswa tidak segan untuk berpendapat, bertanya, bertukar pikiran dengan pengajar. Selain itu pengajar pun berperan sebagai programmer, yaitu selalu kreatif dan inovatif menghasilkan berbagai karya inovatif berupa program atau perangkat keras/lunak yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik.

Salah satu program perangkat lunak yang dapat digunakan pada teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar adalah Multimedia Pembelajaran Interaktif. Karena dengan adanya media pembelajaran baru seperti multimedia tersebut diharapkan dapat meningkatkan keefektifan dan efesiennya proses pembelajaran serta dapat menumbuhkan motivasi, proses pemahaman belajar dan hasil belajar siswa yang lebih baik lagi.

Kehadiran multimedia sebagai salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dibidang pendidikan disambut gembira, karena peranannya dalam membantu mencapai tujuan pendidikan. Multimedia juga merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan. Dengan teknologi multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala

dalam proses belajar mengajar dengan dikemasnya program-program pendidikan dalam media berbasis TIK (Munir, 2008: 231-232).

Dalam proses belajar mengajar guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode mengajar, dimana metode pembelajaran yang dipakai dapat meningkatkan motivasi dan rasa keingintahuan siswa mengenai pelajaran TIK. Salah satu metode pembelajaran untuk mengantisipasi kelemahan metode pembelajaran yang sering dipakai oleh seorang guru pada umumnya adalah dengan menerapkan metode pembelajaran *picture and picture*.

Menurut Suprijono dalam Rofi'ah (2000: 110) metode *picture and picture* adalah metode belajar yang menggunakan gambar dipasangkan atau diurutkan menjadi urutan logis. Dalam hal ini guru menyampaikan materi sebagai pengantar, setelah itu guru memperlihatkan gambar-gambar yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Maka metode pembelajaran ini dapat menampilkan dan memperlihatkan benda atau alat melalui media gambar yang mewakili bentuk asli dari suatu benda tersebut sehingga tidak perlu menunjukkan secara langsung benda yang dimaksud.

Pendapat Suprijono di atas selaras dengan pernyataan Sadiman (2010) yang berpendapat bahwa metode pembelajaran *picture and picture* mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran ini. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah

sudah menggunakan ICT (*Information Communication Technology*) dapat menggunakan Power Point atau *software* yang lain. Dalam hal ini, *software* lain yang dimaksud adalah berupa multimedia pembelajaran yang diterapkan pada metode pembelajaran *picture and picture*.

Konsep ini sangat penting karena merupakan landasan bagi siswa dalam memahami teknologi informasi dan komunikasi. Untuk itu, penggunaan metode pembelajaran *picture and picture* berbantuan multimedia diharapkan dapat menjadi metode pembelajaran alternatif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Seperti yang dikatakan Sadiman (2010) bahwa metode *picture and picture* ini dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan tentunya dengan kemas dan kreatifitas guru. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah mata pelajaran TIK dengan materi “Pengenalan Jaringan dan Perangkat Keras Jaringan Komputer”. Dengan demikian bentuk asli dari jaringan dan perangkat keras jaringan komputer tersebut dapat diwakilkan dengan gambar-gambar yang dikemas dan disajikan dalam multimedia interaktif.

Selain itu metode *picture and picture* ini juga memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penerapannya, salah satu kekurangannya adalah membutuhkan biaya yang tidak sedikit. Dengan menyajikan metode *picture and picture* ini ke dalam multimedia menurut peneliti akan lebih hemat dan efisien dari segi biaya dan waktu. Karena dengan multimedia, gambar-gambar yang disajikan tidak perlu berupa kartu bergambar atau sebuah carta yang besar, yang memerlukan biaya

yang tidak sedikit dan dari segi waktu akan lebih efektif karena gambar-gambar mudah ditampilkan oleh multimedia secara jelas dan tepat.

Berkaitan dengan uraian di atas salah satu tujuan dan upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar sebagai bagian dari peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui sistem penilaian. Tujuan akhir sebagai arah dari proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah rumusan tingkah laku yang diharapkan dapat dikuasai oleh siswa setelah menerima atau menempuh pengalaman belajarnya. Bahan adalah seperangkat pengetahuan ilmiah yang dijabarkan dari kurikulum untuk disampaikan atau dibahas dalam proses belajar mengajar agar sampai kepada tujuan yang telah ditetapkan. Metode dan alat adalah cara atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan (Sudjana, 2006: 22).

Peneliti dalam hal ini, menggunakan penilaian untuk mengetahui sejauh mana proses tujuan yang telah ditetapkan itu tercapai atau tidak, dengan menggunakan penilaian *ranah kognitif* yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintetis dan evaluasi yang diterapkan dengan metode pembelajaran *Picture and picture* berbantuan multimedia.

Melihat penting dan manfaatnya teknologi informasi dan komunikasi, metode pembelajaran *picture and picture* dan multimedia pembelajaran interaktif seperti yang dijelaskan diatas, peneliti tertarik untuk melihat apakah terdapat peningkatan yang signifikan mengenai hasil belajar siswa dan diangkat dalam

sebuah penelitian ilmiah yang berjudul “**Penerapan Metode Pembelajaran *Picture and Picture* Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ranah Kognitif Siswa Pada Mata Pelajaran TIK**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan metode pembelajaran *Picture and picture* berbantuan multimedia?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran TIK dengan menggunakan metode pembelajaran *Picture and picture* berbantuan multimedia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran TIK setelah diterapkannya metode pembelajaran *Picture and picture* berbantuan multimedia
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan metode pembelajaran *Picture and picture* berbantuan multimedia pada pembelajaran TIK.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini, maka peneliti membatasi masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini:

1. Materi atau pokok bahasan dalam penelitian ini adalah pengenalan jaringan dan perangkat keras jaringan komputer untuk siswa SMP kelas IX semester genap.
2. Multimedia yang digunakan dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Flash.
3. Penilaian hasil belajar dalam penelitian ini adalah ranah kognitif (C1: pengetahuan, C2: pemahaman, dan C3: penerapan atau aplikasi). Pembatasan penilaian ranah kognitif ini disesuaikan dengan materi atau pokok bahasan yang digunakan dalam penelitian.

1.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang akan dibuktikan kebenarannya. Dalam penelitian ini hipotesis yang ditentukan oleh peneliti adalah “ Terdapat peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dalam mata pelajaran TIK dengan menggunakan metode pembelajaran *Picture and picture* berbantuan multimedia”.

1.6 Definisi Operasional

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang umum digunakan.

Diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. *Metode pembelajaran* dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya (Senjaya, 2008)..
- b. Metode pembelajaran *picture and picture* merupakan metode pembelajaran yang mengandalkan gambar sebagai media dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar ini menjadi faktor utama dalam proses pembelajaran ini. Sehingga sebelum proses pembelajaran guru sudah menyiapkan gambar yang akan ditampilkan baik dalam bentuk kartu atau dalam bentuk carta dalam ukuran besar. Atau jika di sekolah sudah menggunakan ICT (information communication technology) dapat menggunakan Power Point atau software yang lain (Sadiman 2010).
- c. *Multimedia* dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video, animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif (Munir, 2008: 234).

- d. *Hasil Belajar* adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. (Sudjana, 2005: 22). Dalam Purwanto (2009: 43) Bloom mengklasifikasikan hasil belajar kedalam tiga domain (ranah) yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang masing-masing terbagi dalam tingkatan atau kategoritertentu.



