

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

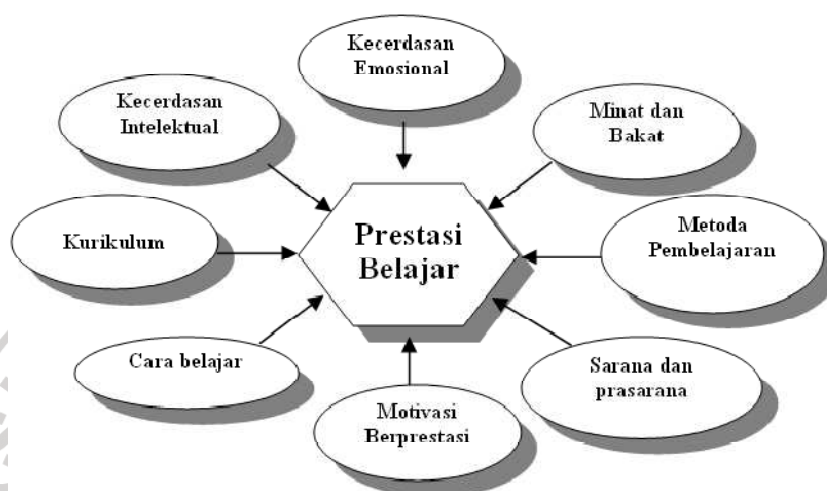
Saat ini teknologi telah menyentuh segala aspek kehidupan manusia, salah satunya bidang Pendidikan. Bidang Pendidikan merupakan salah satu sarana untuk menciptakan Sumber Daya Manusia yang berkualitas dan berahlak mulia melalui proses belajar mengajar. Dilihat dari UU No.20/ 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 3, fungsi formal pendidikan diarahkan pada mencerdaskan kehidupan bangsa dengan mengembangkan potensi peserta didik agar lebih mandiri dan kreatif.

Menurut *Human Development Report* 2010 yang dikeluarkan oleh *United Nations Development Program* (UNDP), *Human Development Index* (HDI) Indonesia menempati peringkat ke 108 dari 169 negara yang diteliti. Peringkat ini menempatkan Indonesia ke dalam kategori *medium human development*. Peringkat yang sangat jauh di bawah Singapura dan Brunei Darussalam yang masuk dalam kategori *very high human development*, juga masih berada di bawah negara tetangga Malaysia yang dikategori *High Human Development* pada peringkat 57. Hal ini menggambarkan bahwa kualitas SDM Indonesia masih rendah. Salah satu jalan untuk meningkatkan kualitas SDM penduduk Indonesia adalah dengan pembenahan dan peningkatan mutu pendidikan melalui proses pembelajaran di sekolah.

Masalah yang timbul di dalam lingkungan sekolah adalah menemukan bentuk pengajaran dan media yang tepat untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran, memilih karir, mengaitkan pengajaran dengan manifestasi perubahan kecerdasan sepanjang tahapan perkembangan siswa, dan menciptakan lingkungan pengajaran yang tidak membatasi pilihan atau menghambat ekspresi diri siswa. Proses belajar mengajar merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen pembelajaran yang saling terintegrasi, maka untuk mencapai tujuan pembelajaran dan mencapai hasil belajar yang optimal, komponen-komponen tersebut tidak boleh diabaikan. Diantaranya metode pembelajaran dan media yang keduanya merupakan faktor eksternal. Hal ini juga bersesuaian dengan pendapat Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2006:107) yang mengungkapkan bahwa “....dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut; tujuan, materi/bahan ajar, *metode* dan *media*, evaluasi, anak didik/ siswa dan adanya pendidik/ guru.” Senada dengan pendapat Munir (2008:231) bahwasannya metoda dan media yang tepat untuk mengembangkan kemampuan peserta didik sangatlah diperlukan.

Prestasi dan hasil belajar merupakan hal yang tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar, karena kegiatan belajar merupakan sebuah proses, sedangkan prestasi merupakan hasil dari proses belajar. Saat ini masih banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar yang diakibatkan oleh beberapa faktor. Lebih jauh Nelda (2005), mengemukakan bahwa banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar seorang mahasiswa baik dari internal maupun

eksternal, seperti : (1) Kecerdasan emosional; (2) Minat dan bakat; (3) Metoda Pembelajaran; (4) Sarana dan prasarana; (5) Motivasi Berprestasi; (6) Cara belajar; (7) Kurikulum; dan (8) Kecerdasan Intelektual.



Gambar 1.1 Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Dalam proses pembelajaran, media telah dikenal sebagai alat bantu yang seharusnya dimanfaatkan oleh pengajar namun sering kali diabaikan. Tidak dimanfaatkannya media dalam proses pembelajaran, pada umumnya disebabkan oleh berbagai alasan, seperti waktu persiapan mengajar yang terbatas, sulitnya mencari media yang tepat, tidak tersedianya biaya, dan lain sebagainya. Hal tersebut sebenarnya tidak perlu muncul bila pengetahuan akan ragam media, karakteristik serta kemampuan masing-masing diketahui oleh para pengajar (Hamzah, 2007).

Multimedia pembelajaran yang digunakan akan mempengaruhi kelancaran proses belajar mengajar. Penggunaan multimedia pembelajaran yang tepat dapat mengefektifkan dan memudahkan proses belajar mengajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Sehingga disini terlihat penting

adanya multimedia dalam pembelajaran untuk membantu peserta didik menguasai materi pembelajaran. Penelitian Jacobs dan Schade dalam Munir (2008: 232) menunjukkan, bahwa daya ingat seseorang yang hanya membaca memberikan pengaruh rendah, sekitar 1%. Daya ingat ini dapat ditingkatkan hingga 25%-30% dengan bantuan media lain seperti televisi. Daya ingat makin meningkat dengan penggunaan *multimedia*, yakni hingga 60%.

Metode ataupun strategi pembelajaran yang berbantuan media komputer dikenal dengan istilah CAI (*Computer Assisted Instruction*). Prinsip pembelajaran ini menggunakan komputer sebagai alat bantu (*media*) menyampaikan pelajaran kepada peserta didik secara interaktif. Perubahan metode pembelajaran dan pengajaran telah menyebabkan alat yang digunakan menjadi meluas, misalnya: video, audio, slide dan film. Munir (2008:138) menyatakan bahwa media tidak mutlak harus ada, namun dengan adanya media khususnya yang berbasis komputer (TIK) akan mendukung keberhasilan pembelajaran karena memiliki banyak kelebihan, diantaranya dapat menyajikan materi dengan cepat, mudah, dan menarik.

Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, methode, or series of activities design to achieves a particular educational goal* (J. R. David, 1976 dalam Sanjaya, 2008:126). Ada dua hal yang perlu kita cermati dari pengertian tersebut, yakni adanya serangkaian kegiatan termasuk metode dan tujuan tertentu yang ingin dicapai. Dan Kemp (1995) yang senada dengan Dick and Carey (1985) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh guru dan siswa agar tujuan

pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Salah satu strategi ataupun metode tersebut adalah *Problem Based Learning* atau Pembelajaran Berbasis Masalah yang nantinya akan kita singkat menjadi PBL.

Menurut Universitas Delaware di situs <http://www.udel.edu/inst/> dalam PBL, siswa terlibat secara kompleks dalam masalah yang menantang dan bersama-sama bekerja untuk menemukan solusi. PBL adalah suatu pembelajaran dimana siswa menghubungkan pengetahuan yang didapat di sekolah dan mengaitkannya dengan masalah dunia nyata yang mereka hadapi seperti berbagi berkas/ data di laboratorium menggunakan LAN, penggunaan modem, pengaksesan internet di warnet, dan penggunaan teknologi Wifi untuk akses internet. Motivasi untuk memecahkan masalah menjadi motivasi untuk belajar. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, permasalahan dalam TIK adalah baik pengajar maupun peserta didik dituntut untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi secara terus menerus agar mereka siap hidup di tengah masyarakat sesuai dengan bakat dan minatnya (Munir, 2008:4-5).

Problem Based Learning dalam rangkaian aktivitas pembelajarannya menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah. Masalah ada jika suatu hal tidak berjalan dengan semestinya ataupun tidak sesuai dengan harapan kita. Kemampuan untuk menyelesaikan masalah ini sangat penting untuk dimiliki oleh para peserta didik baik dalam menyelesaikan masalah akademik maupun masalah pribadi yang muncul dari sekitar maupun dari dalam dirinya sendiri.

Dengan adanya perkembangan teknologi, membuat pengaksesan pengetahuan menjadi lebih cepat dan mudah. Lulusan dengan SDM yang berkualitas harus mampu menjadi dirinya sendiri dan memperkaya diri dengan keterampilan yang dapat membuatnya bertahan bahkan bersaing. Mereka perlu menjadi orang yang kritis, pemikir dan dapat menyelesaikan masalah dengan pendekatan yang mereka kuasai. Mereka harus mampu mengintegrasikan antara pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki untuk memecahkan masalah yang mereka hadapi di kehidupan sehari-hari mereka. Penelitian sebelumnya, membuktikan bahwa PBL mampu meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa dalam menyelesaikan persoalan matematika (Wahyuningsih, 2009).

Maka dengan adanya hal tersebut, PBL menjadi salah satu solusi yang diharapkan mampu memberikan dan melatih kemampuan pemecahan masalah yang dihadapi siswa baik di dalam ataupun di luar lingkungan sekolah secara individu maupun tim.

Dengan demikian, perpaduan antara media dan metode ataupun strategi yang tepat akan mampu menghasilkan ketercapaian tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan utama dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi PBL berbantuan multimedia ditinjau dari kemampuan awal siswa?
2. Bagaimana efektifitas PBL dalam meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM)?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai perubahan peningkatan hasil belajar siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan strategi PBL berbantuan multimedia. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui adanya perbedaan peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi PBL berbantuan multimedia.
2. Mengetahui efektifitas PBL dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar (KBM).

1.4 Manfaat Penelitian

Secara umum, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam peningkatan kualitas pembelajaran TIK. Secara khusus, penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, diantaranya:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai media dan strategi pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari TIK.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mempelajari TIK.

3. Bagi Guru

Dapat membantu guru untuk menentukan suatu teknik yang kreatif yang dapat menunjang keberhasilan pembelajaran, mampu menarik perhatian dan minat bakat mahasiswa serta menambah wawasan dan motivasi dalam mengembangkan diri.

1.5 Definisi Operasional

Untuk menghindari penafsiran yang berbeda terhadap apa yang akan diteliti, beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Menurut Woodworth dalam Ismihyani (2000) hasil belajar adalah kemampuan aktual yang diukur secara langsung. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dimaksud adalah kemampuan kognitif siswa dari level pengetahuan, pemahaman sampai analisis.
2. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan rangkaian aktivitas pembelajaran yang menekankan kepada proses penyelesaian masalah yang dihadapi secara ilmiah.

3. Efektifitas adalah berhasil guna atau membawa hasil yang baik. Maka efektifitas *Problem Based Learning* (PBL) dalam meningkatkan hasil belajar siswa adalah jika ada peningkatan rata-rata hasil belajar tiap kelompok yang signifikan dilihat dari indeks gain, aspek kognitif dan 75% siswa memenuhi KKM.
4. Media pembelajaran yang dimaksud adalah Media berbasis CAI, yakni multimedia yang menggunakan sistem tutorial dan simulasi untuk menyampaikan informasi (materi) kepada peserta didik.
5. Kemampuan awal siswa merupakan kemampuan yang dimiliki siswa ketika belum memperoleh suatu perlakuan pembelajaran. Kemampuan awal ini dikelompokkan ke dalam 3 kategori, yakni kelompok atas, tengah dan bawah.

1.6 Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:
“Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan strategi PBL berbantuan multimedia pembelajaran ditinjau dari kemampuan awal siswa”.