

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan formal yang kini berjalan khususnya di Indonesia semakin berkembang dan tidak sedikit pula menghadapi berbagai masalah. Menurut Trianto (2010) masalah utama dalam pembelajaran pada pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah masih rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rerata hasil belajar peserta didik yang senantiasa masih sangat memprihatinkan. Fenomena ini juga terjadi dalam mata pelajaran TIK. Prestasi tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri. Selama terjadinya proses pembelajaran, siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berfikir yang mereka miliki untuk meningkatkan dan mempercepat proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan rencana proses pembelajaran yang mendukung pengembangan kemampuan berfikir siswa yang dilakukan oleh guru untuk menentukan kegiatan pembelajaran sebagai upaya untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditetapkan.

Prestasi atau ketercapaian standar kompetensi merupakan suatu masalah yang penting dan menjadi tujuan dari penyelenggaraan pembelajaran. Salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh pemahaman konsep. El-Faraby (2012) mengemukakan bahwa, “pemahaman konsep merupakan kompetensi yang ditunjukkan siswa dalam memahami konsep dan dalam melakukan prosedur (algoritma) secara luwes, akurat, efisien dan tepat”. Dengan mengetahui sejauh apa pemahaman siswa, maka guru juga dapat mengukur sejauh apa tingkat keberhasilannya dalam pembelajaran dan tingkat efektifitas metode pembelajaran yang dipakai selama proses belajar mengajar.

Terdapat beberapa alasan yang mendasari kurangnya pemahaman siswa dalam mempelajari sebuah konsep, seperti dijelaskan oleh Trianto (2010)

“diantaranya diakibatkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa, terdapat banyak gangguan di dalam kelas, perhatian siswa yang rendah, partisipasi aktif siswa rendah sekali dan kemandirian siswa juga rendah”.

Kenyataan di lapangan, siswa hanya menghafal konsep dan kurang mampu menggunakan konsep tersebut jika menemui masalah dalam kehidupan nyata yang berhubungan dengan konsep yang dimiliki. Lebih jauh lagi bahkan siswa kurang mampu menentukan masalah dan merumuskannya (Trianto, 2010).

Diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang dapat menggiring siswa untuk lebih aktif dan partisipatif dalam kegiatan belajar. Agar pemahaman konsep dapat dikaji secara terarah, maka seiring dengan perkembangan dunia pendidikan, kini telah banyak model-model pembelajaran yang lebih interaktif dan dapat digunakan oleh guru untuk memperkuat pemahaman konsep para siswa. Seperti tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 19/2005 Pasal 19, bahwa : “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”.

Diungkapkan oleh Trianto (2010), bahwa metode pembelajaran yang sekarang banyak diterapkan pada setiap kegiatan belajar mengajar adalah metode konvensional, pada pembelajaran ini suasana kelas cenderung *teacher-centered* sehingga siswa menjadi lebih pasif. Dalam mata pelajaran TIK, kepasifan siswa biasanya disebabkan kurangnya fasilitas dan ketidakmenarikan bahan ajar yang ditampilkan oleh guru yang kebanyakan menggunakan metode konvensional dalam mengajar. Menurut Djamarah (2002), metode pembelajaran konvensional adalah: “metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran”. Dalam pembelajaran, metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta

pembagian tugas dan latihan. Secara umum pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri antara lain siswa menerima informasi secara pasif, siswa belajar secara individual, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis, guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran, dan kurangnya interaksi diantara siswa.

Penggunaan metode konvensional yang dianggap tidak menarik tersebut berpengaruh terhadap kadar motivasi belajar siswa. Pada kenyataannya, belum semua siswa mempunyai motivasi belajar yang tinggi dalam mengikuti pelajaran sehingga prestasi akademik yang dicapai masih banyak dalam klasifikasi minimal lulus jika dilihat dari kemampuan siswa mencapai prestasi akademik yang lebih tinggi. Diharapkan dengan peningkatan motivasi belajar dapat menunjang pada pencapaian prestasi akademik yang diraih siswa (Sugiyono, 2010).

Guru diharapkan mampu merancang dan melaksanakan sistem pembelajaran yang menyenangkan dan lebih memotivasi siswa untuk belajar. Untuk mewujudkan hal tersebut, kini guru dapat menggunakan multimedia. Multimedia merupakan salah satu bentuk inovasi dalam pembelajaran dengan menerapkan teknologi sebagai basis dalam pembelajaran. Proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi merupakan satu upaya dalam meningkatkan pelaksanaan pembelajaran yang bermakna, dengan menempatkan siswa sebagai subjek pembelajar.

Multimedia dalam pengajaran memiliki berbagai macam variasi, bergantung pada kemampuan masing-masing, terutama guru, sarana, metode, siswa, situasi dan kondisi. Namun target utama dari pelaksanaan pembelajaran dengan multimedia ini tetap sama, yaitu menciptakan sebuah pembelajaran yang menyenangkan dan dapat dilakukan siswa tidak hanya di sekolah.

Teknologi multimedia dapat mempercepat dan memberi pemahaman tentang sesuatu dengan tepat, menarik dan dengan kadar yang cukup untuk memenuhi proses pembelajaran agar berjalan dengan baik, dan akan lebih baik lagi ketika dikolaborasikan dengan model pembelajaran tutorial (Ravenilia, 2011:5).

Hasim (2009) mengemukakan bahwa tutorial adalah suatu multimedia yang mengandung unsur panduan pembelajaran interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh siswa, selanjutnya sistem memberikan *feedback* sesuai dengan pengoperasian siswa. Multimedia model tutor ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran karena sifatnya yang fleksibel, artinya media pembelajaran ini dapat digunakan di dalam kelas juga dapat dipelajari kembali oleh siswa di luar kelas.

Penyampaian program pembelajaran dengan multimedia interaktif model tutor ini disajikan dalam bentuk tutorial, sebagaimana yang dilakukan oleh guru, informasi yang diberikan berisi suatu konsep disampaikan dalam bentuk teks, gambar, animasi dan suara (Daryanto, 2010:54). Dalam pembelajaran dengan multimedia interaktif model tutorial ini siswa akan berinteraksi dengan komputer dan akan belajar secara mandiri dengan menggunakan program yang dirancang sesuai kebutuhan siswa. Hal ini tentunya akan menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Meskipun begitu, guru juga berperan penting dalam kegiatan belajar dengan menggunakan multimedia interaktif model tutorial ini, guru akan bertindak sebagai fasilitator yang akan membantu kesulitan siswa saat menggunakan multimedia interaktif ini, maupun ketika kesulitan dengan materi didalamnya.

Ravenilia (2011) mengemukakan manfaat yang dapat diambil dalam pembelajaran multimedia model tutorial, yaitu:

1. Pengenalan perangkat teknologi informasi dan komunikasi kepada siswa
2. Memberikan pengalaman baru dan menyenangkan baik bagi guru maupun siswa.
3. Metode pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menambah motivasi belajar siswa.
4. Memudahkan siswa dalam belajar karena media bersifat portable dan fleksible untuk diakses dimanapun dan kapanpun.
5. Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang IPTEK di bidang pendidikan.

Berkaitan dengan rencana penggunaan multimedia model tutorial dalam aktivitas belajar siswa, mata pelajaran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) saat ini memuat berbagai macam konsep dan materi yang harus dimengerti siswa, namun pada kenyataannya mata pelajaran TIK ini adalah materi yang sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Diantara konsep-konsep mata pelajaran TIK yang luas dan beragam tersebut, penelitian ini hanya terbatas pada konsep *Microsoft Excel* untuk menyajikan informasi, karena pada konsep *Microsoft Excel* terdapat beberapa materi yang memungkinkan untuk pengujian pemahaman konsep melalui multimedia model tutorial.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh multimedia interaktif model tutorial tersebut. Penelitian ini berjudul "*Penerapan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi*".

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, agar penelitian ini lebih terarah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini secara spesifik dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana merumuskan tahapan mengembangkan multimedia interaktif model tutorial?
2. Apakah peningkatan pemahaman siswa yang pembelajarannya dengan multimedia interaktif model tutorial lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya dengan model konvensional?

### **C. Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah, maka ruang lingkup masalah yang diteliti adalah terbatas pada hal-hal berikut ini:

1. Pemahaman konsep merupakan jenjang kognitif  $C_2$  (memahami) dalam taksonomi Bloom yang meliputi kemampuan translasi, interpretasi dan ekstrapolasi.
2. Materi pada pembelajaran yang dilakukan selama penelitian ini terbatas pada konsep *Microsoft Excel* sebagai perangkat lunak pengolah angka untuk menyajikan informasi pada jenjang Sekolah Menengah Pertama kelas VIII.
3. Multimedia interaktif yang akan digunakan siswa selama pembelajaran adalah sebuah media pembelajaran model tutorial yang dirancang oleh peneliti.

#### **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini secara umum adalah untuk mengetahui pengaruh dari penerapan multimedia interaktif model tutorial terhadap kemampuan pemahaman konsep siswa. Secara khusus penelitian ini ditujukan untuk :

1. Merumuskan tahapan mengembangkan multimedia interaktif model tutorial.
2. Mengetahui apakah peningkatan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya dengan multimedia interaktif model tutorial lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya dengan model konvensional.

#### **E. Hipotesis**

Hipotesis yang dirumuskan untuk penelitian ini adalah: “Peningkatan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya dengan multimedia interaktif model tutorial lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya dengan model konvensional.”

Lebih terperinci hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0 =$  Peningkatan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya dengan multimedia interaktif model tutorial tidak lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya dengan model konvensional

$H_1$  = Peningkatan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya dengan multimedia interaktif model tutorial lebih baik daripada siswa yang pembelajarannya dengan model konvensional

## F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang terkait dalam dunia pendidikan. Adapun manfaat yang diharapkan antara lain :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan pemahaman konsep pada pembelajaran.
- b. Bagi siswa agar dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsep dalam mata pelajaran TIK.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat penelitian bagi guru

Guru dapat memanfaatkan sistem pembelajaran dengan multimedia interaktif model tutorial ini untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses belajar.

- b. Manfaat penelitian bagi siswa

Siswa dapat meningkatkan kemampuan pemahaman konsepnya melalui penerapan multimedia interaktif model tutorial.

- c. Manfaat penelitian bagi sekolah

Memberikan ide yang baik bagi sekolah dalam rangka perbaikan sistem pembelajaran TIK dan sebagai bentuk inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan pada mata pelajaran TIK maupun mata pelajaran yang lainnya.

- d. Manfaat penelitian bagi peneliti

Peneliti dapat mengetahui penggunaan strategi pembelajaran yang tepat pada pemahaman konsep pokok bahasan tertentu.