

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Belajar adalah suatu proses belajar yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Salah satu pertanda bahwa orang itu belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan, keterampilan atau sikapnya.

Proses belajar yang diselenggarakan secara formal di sekolah, dimaksudkan untuk mengarahkan perubahan pada diri siswa secara terencana, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap. Interaksi yang terjadi selama proses belajar berlangsung dapat dipengaruhi oleh lingkungan, sumber belajar dan fasilitas.

Pembelajaran harus dirancang sedemikian rupa agar pelajar dapat memahami materi yang disampaikan oleh gurunya dengan jelas yang tentu saja akan berpengaruh pada hasil yang akan di dapat oleh pelajar tersebut. Hamalik, Oemar (2008:57) mengemukakan pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pendidikan adalah usaha agar manusia dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran. Pengertian pendidikan menurut UU No.20 tahun 2003 adalah sebagai berikut.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, berbagai penemuan-penemuan dalam bidang teknologi telah memberikan warna dan makna di era globalisasi. Inovasi ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan di semua kehidupan manusia dimana permasalahan-permasalahan yang muncul dapat terpecahkan dengan upaya penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi. Termasuk dalam dunia pendidikan pun kemajuan teknologi mempengaruhi dunia pendidikan.

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses untuk memberikan pengalaman yang memadukan fisik mental melalui interaksi antara peserta didik dengan lingkungan belajar. Dewasa ini kegiatan belajar mengajar tidak lagi bertumpu pada pengajar, ruang dan waktu. Seperti halnya pada masa lalu, seorang yang akan menyajikan informasi guru cukup dengan ceramah saja. Khususnya dalam peristiwa pembelajaran, guru dianggap satu-satunya sumber belajar bagi pelajar, karena paradigma yang dianut masih *teacher-centered* learning atau pembelajaran yang berpusat pada guru. Tidak demikian halnya pada saat ini, kemajuan teknologi informasi yang sedemikian pesatnya menyebabkan adanya perubahan pula dalam sistem penyampaian informasi. Siapapun bisa belajar mandiri melalui berbagai media. Namun tidak semua jenis media yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, karena belum tentu sesuai dengan rancangan pembelajaran yang disusun oleh pengajar.

Oleh karena itu keberadaan media dalam kegiatan belajar baik *software* dan *hardware* akan membantu terjadinya proses belajar mengajar yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sekarang ini. Pendekatan dan strategi belajar mengajar yang bervariasi akan menumbuhkan kecintaan pada pelajaran sehingga peserta didik merasa lebih intensif dalam menggali informasi yang berhubungan dengan materi yang sedang dipelajari.

Komara, Endang (2003:1) menyatakan bahwa.

Proses pembelajaran yang baik adalah proses pembelajaran yang memungkinkan para pembelajar aktif dalam melibatkan diri dalam

keseluruhan proses baik secara mental maupun secara fisik. Model proses ini dikenal sebagai pembelajaran aktif atau pembelajaran interaktif dengan karakteristiknya sebagai berikut: (1) Adanya variasi kegiatan klasikal, kelompok dan perorangan; (2) Guru berperan sebagai fasilitator belajar, nara sumber dan manajer kelas yang demokratis; (3) Keterlibatan mental(pikiran, perasaan)siswa tinggi; (4) Menerapkan pola komunikasi yang banyak; (5) Suasana kelas yang fleksibel, demokrasi menantang dan tetap terkendali oleh tujuan; (6) Potensi dapat menghasilkan dampak instruksional dalam dampak pengiringan lebih efektif; (7) Dapat digunakan didalam atau diluar kelas/ruangan.

Untuk peningkatan kualitas proses pembelajaran salah satunya dengan cara memfasilitasi siswa dengan media pembelajaran tertentu. Materi pembelajaran yang bersifat praktik terkadang sulit pula untuk dipraktikkan secara langsung, berbagai kendala dapat terjadi, sebagai contoh kurangnya sarana atau ketidakmungkinan menggunakan peralatan yang sesungguhnya untuk praktek, misalnya penggunaan bahan yang berbahaya tidak mungkin di pergunakan oleh para pembelajar secara langsung. Untuk mengatasi masalah tersebut maka terciptalah yang dinamakan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai perantara interaksi antara peserta didik dan pendidik. Media pembelajaran merupakan teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran (Schramm, 1977).

Kata media berasal dari bahasa Latin sebagai bentuk jamak dari medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima (Heinich, 2002; Ibrahim, 1997). Hamidjojo dalam Latuheru (1993) mengemukakan media sebagai semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebarkan ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.

Menurut Smaldino dkk (2005) mengatakan bahwa media adalah sesuatu alat komunikasi dan sumber informasi yang berasal dari bahasa latin “medium” yang berarti “antara”, media menunjukkan pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan. Dikatakannya media pembelajaran,

bila segala sesuatu tersebut membawakan pesan untuk suatu tujuan pembelajaran (Anitah, 2008 : 2).

Jadi menurut saya media adalah alat yang dapat menyampaikan atau sebagai perantara pesan-pesan dalam pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan hanya penggunaan media pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keahlian guru dalam mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Seperti yang dijelaskan oleh James dalam Usman, (2002:27) “Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan tujuan instruksional, isi materi pelajaran, pembelajaran, metode mengajar, dan karakteristik siswa”.

Berdasarkan hal tersebut, penerapan media pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk dapat menerapkan pembelajaran yang bermakna bagi mahasiswa khususnya pada mata kuliah Psikologi Umum. Media yang terintegrasi dalam teknologi pendidikan bila dirancang dan digunakan dengan baik merupakan sarana yang mampu untuk mencapai efektifitas dan efisiensi kegiatan pembelajaran.

Penelitian ini akan berfokus pada mata kuliah Psikologi Umum di Jurusan Psikologi Universitas Pendidikan Indonesia Bandung. Mata kuliah psikologi umum merupakan mata kuliah yang wajib dipelajari oleh seluruh mahasiswa Psikologi umum, karena mata kuliah tersebut adalah mata kuliah inti yang didalamnya mencakup materi-materi yang akan dipelajari dalam mata kuliah lainnya. Psikologi umum ialah ilmu jiwa itu berasal dari kata bahasa Inggris *psychology*. Kata *psychologi* merupakan dua akar kata yang bersumber dari bahasa Greek (Yunani), yaitu: 1) *Psyhe* yang berarti jiwa; 2) *logos* yang berarti ilmu. Jadi secara harfiah psikologi memang berarti ilmu jiwa. Kaitan psikologi dengan jiwa memang suatu keniscayaan, menurut Badri berikut ini: “*a psychology without soul studying a man without soul*”. Secara keilmuan, jiwa dipahami sebagai sesuatu yang terlalu abstrak dan tak mungkin utuh diteliti.

Penggunaan media film *true story* dalam kegiatan belajar mata pelajaran Psikologi Umum sangat diperlukan, karena dalam penyampaian materi mata kuliah Psikologi Umum diperlukan pemaparan materi yang jelas, lengkap dan mudah dipahami oleh mahasiswa. Dan juga dapat membantu menerapkan teori teori dalam psikologi yang telah dipelajari diterapkan secara langsung dengan dengan penggunaan media film. Pemanfaatan media film dalam mata kuliah Psikologi Umum diharapkan dapat memberikan kontribusi yang optimal terhadap kebermaknaan belajar mahasiswa sehingga peserta didik mampu menjadikan pembelajaran lebih bermakna lagi.

Mengingat pembelajaran Psikologi Umum dengan menggunakan media film *true story*, penggunaan media tersebut harus menjadi pembelajaran yang bermakna agar pembelajaran tersebut lebih tahan lama di ingat oleh mahasiswa.

Ausubel mengemukakan teori belajar bermakna (*Meaningful Learning*). Pengetahuan disebut bermakna apabila dapat tahan lama diingat siswa. Belajar akan lebih bermakna jika ada hubungan pelajaran yang baru dengan apa yang ada di dalam struktur kognitif anak (Tambunan dan Simanjuntak, 2009).

Suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan dapat diupayakan, salah satunya dengan menciptakan strategi pembelajaran yang bermakna bagi siswa. Proses pembelajaran menitik beratkan pada bagaimana proses belajar siswa. Pembelajaran akan bermakna bagi siswa apa bila ada informasi dan pengetahuan baru. Informasi dan pengetahuan tersebut sesuai dengan struktur kognitif siswa. Artinya, pencernaan segala informasi dan pengetahuan sesuai dengan ukuran dan nalar siswa.

Implementasi kebermaknaan belajar pada pembelajaran psikologi umum menggunakan media film *true story* agar pembelajaran tersebut dapat lebih bermakna dan dapat mudah dicerna dan diingat lebih lama bagi mahasiswa.

Bertolak dari latar belakang tersebut, penulis melakukan penelitian dengan judul, ”**Hubungan Penggunaan Media Film *True Story* Dengan Kebermaknaan Belajar Pada Mata Kuliah Psikologi Umum**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut “Bagaimana Hubungan Penggunaan Media Film *True Story* Dengan Kebermaknaan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Psikologi Umum?”.

Secara lebih khusus permasalahan penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media film *true story* pada mata kuliah Psikologi Umum di Jurusan Psikologi UPI?
2. Bagaimana kebermaknaan belajar mahasiswa dengan menggunakan media film *true story* pada mata kuliah Psikologi Umum di Jurusan Psikologi UPI?
3. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media film *true story* dengan kebermaknaan belajar mahasiswa pada mata kuliah Psikologi Umum di Jurusan Psikologi UPI?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka peneliti membagi tujuan penelitian menjadi dua, meliputi tinjauan umum dan tinjauan khusus yakni :

Tujuan umum pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan penggunaan media film *true story* dengan kebermaknaan belajar mahasiswa pada mata kuliah Psikologi Umum.

Adapun tujuan khusus yang akan diteliti yaitu :

1. Untuk mengetahui penggunaan media film *true story* pada mata kuliah Psikologi Umum di Jurusan Psikologi UPI.

2. Untuk mengetahui terdapatnya kebermaknaan belajar mahasiswa menggunakan media film *true story* pada mata kuliah Psikologi Umum di Jurusan Psikologi UPI.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan media film *true story* dengan kebermaknana belajar mahasiswa pada mata kuliah Psikologi Umum di Jurusan Psikologi UPI.

D. Metode Penelitian

Penelitian ini untuk mengetahui hubungan penggunaan media film *true story* dengan kebermaknana belajar mahasiswa pada mata kuliah psikologi umum. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, dengan jenis studi korelasional. Pendekatan yang digunakan didalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif.

Pemilihan metode deskriptif korelasional dalam penelitian ini di dasarkan dari penelitian yang ingin mengkaji dan melihat derajat Hubungan Penggunaan Media Film *True Story* Dengan Kebermaknana Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Psikologi Umum.

Sudjana dan Ibrahim (2007:77) “studi kolerasi mempelajari hubungan dua variabel atau lebih, yakni sejauh mana variasi dalam satu variabel berhubungan dengan variasi dalam variabel lain”.

Sudjana dan Ibrahim (2007:64) menjelaskan “penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskriptifkan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”.

Pemilihan metode deskriptif korelasional dalam penelitian ini didasarkan dari penelitian yang ingin mengkaji dan melihat derajat Hubungan Penggunaan Media Film *True Story* Dengan Kebermaknaan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Psikologi Umum.

Sumber data adalah subjek dimana data dapat diperoleh (Arikunto. 2006:129). Untuk mempermudah mengidentifikas sumber data, Arikunto mengklasifikasikan menjadi tiga tingkatan Yakni:

1. *Person*, yaitu sumber data yang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau jawaban tertulis melalui angket;
2. *Place*, yaitu sumber data yang menyajikan tampilan berupa keadaan diam dan gerak;
3. *Paper*, yaitu sumber data yang menyajikan tanda-tanda berupa huruf, angket, gambar atau simbol-simbol lain. Dengan pengertiannya ini maka paper bukan terbatas hanya pada kertas sebagaimana terjemahan dari kata paper dalam bahasa Inggris, tetapi dapat berwujud batu, kayu, daun dan sebagainya yang cocok untuk penggunaan metode dokumentasi.

Penelitian ini sumber dan informasi yang digunakan untuk menjawab masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. *Person*, mahasiswa angkatan 2010, jurusan Psikologi FIP UPI;
2. *Place*, jurusan Psikologi yang menjadi tempat penelitian yang akan dilakukan;
3. *Paper*, dalam penelitian ini peneliti mencari hubungan antara metode pembelajaran menggunakan media film *true story* dengan kebermaknaan belajar mahasiswa.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan pada khususnya, maupun masyarakat pada umumnya pengaruh metode pembelajaran menggunakan media film *true story* dengan kebermaknaan belajar mahasiswa pada mata kuliah Psikologi Umum.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memotivasi dan dijadikan sebagai inspirasi penelitian lain untuk meneliti lebih lanjut tentang hal-hal yang belum terungkap dalam penelitian ini sebagai bahan perbandingan.

Sukma Putri Cahyawening, 2013

Hubungan Penggunaan Media Film True Story Dengan Kebermaknaan Belajar Mahasiswa Pada Mata Kuliah Psikologi Umum

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

2. Manfaat praktis

- a. Menyebarluaskan informasi tentang arti pentingnya penggunaan media film *true story* dengan kebermakna belajar mahasiswa pada mata kuliah Psikologi Umum.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengajar dalam memahami dan memanfaatkan media film *true story* sebagai media pembelajaran sebagai pembelajaran yang bermakna.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran dalam upaya memperbaiki proses pembelajaran lebih baik.

