

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang diberlakukan telah membuat terjadinya pergeseran sistem pembelajaran menjadi berorientasi pada siswa. Begitu juga mata pelajaran yang harus diperhatikan secara komprehensif dan mendalam. Apabila sebelumnya guru sebagai sumber belajar siswa, kini guru menjadi fasilitator dan motifator. Siswa juga harus lebih aktif mencari informasi dari berbagai sumber, sehingga pengetahuan siswa menjadi lebih luas dan beragam.

Untuk menghadapi tuntutan kurikulum tersebut, perlu adanya dukungan media pembelajaran dalam mencapai keberhasilan proses belajar mengajar yang diinginkan. Hal itulah yang menyebabkan pada saat ini peranan media tidak hanya sebagai alat bantu semata bagi para guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, media pembelajaran juga berperan sebagai alat penyalur pesan dari pemberi pesan (guru, penulis buku, produser, dan sebagainya) ke penerima pesan (siswa/pelajar).

Kondisi pembelajaran TIK di SMA Negeri 10 Bandung pada saat ini, guru masih menggunakan metode konvensional dan tanya jawab dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS), sehingga memungkinkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi dalam belajar khususnya pada mata pelajaran TIK.

Salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh siswa di SMA adalah mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Tujuannya adalah untuk mengantisipasi dan mengatasi dampak dari perkembangan teknologi khususnya Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam kehidupan kita sehari-hari.

Agar tujuan pembelajaran TIK ini dapat disampaikan dengan baik kepada siswa diperlukan beberapa komponen pembelajaran salah satunya media pembelajaran, karena keberhasilan dalam pelaksanaan tujuan pembelajaran

didukung oleh komponen-komponen pembelajaran yang saling berhubungan dan saling mempengaruhi satu sama lain (interrelasi).

Pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan jenjang pendidikan teratas. Untuk itu, penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi sudah mulai harus diterapkan, agar para siswa terbiasa dengan bagaimana cara penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi yang semakin berkembang dan menimbulkan persaingan. Oleh sebab itu, mereka harus terbiasa dengan penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Penggunaan komputer menjadi hal yang khusus pada penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, karena merupakan alat bantu yang fungsinya sangat diperlukan pada setiap kegiatan di bidang pendidikan khususnya. Untuk menyajikan pembelajaran yang lebih interaktif dengan menggunakan media presentasi yang berbasis multimedia dalam hal ini, komputer yang dapat dimanfaatkan.

Salah satu komponen penting dalam pembelajaran TIK adalah penggunaan media *Prezi Desktop*. Untuk itu, diperlukan perangkat melalui komputer yang menjadi alat bantu agar pembelajaran itu menyenangkan, dengan menggunakan media presentasi yang merupakan media pembelajaran agar siswa lebih aktif, termotivasi, dan tidak membosankan/jenuh.

Demikianlah salah satu faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena setiap siswa memiliki karakteristik yang berbeda. Tidak semua siswa dapat memahami setiap pelajaran dengan cepat, ada juga siswa yang dapat memahami pelajaran yang dijelaskan oleh gurunya melalui penjelasan secara visual/bergambar.

Aplikasi *Prezi Desktop* memiliki keunikan, yaitu dengan ciri khas *Zooming Presentation*. Cukup dengan satu kanvas besar yang bisa disisipkan gambar, video, data, serta cukup mengarahkan kursor, maka presentasi akan terlihat seperti tampilan lukisan grafiti pada dinding yang lebar. Untuk presentasi dengan *Prezi* tidak membutuhkan banyak *slide*, *zooming* juga dapat disesuaikan. Inilah keunikan dari *Prezi*. Jika terdapat koneksi ke Internet *file* presentasi dapat dibuka secara *online* pada *website* resmi, yaitu *prezi.com*.

Data yang diperoleh peneliti mengenai hasil belajar mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 10 Bandung tahun ajaran 2012/2013, bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 6,8 (enam koma delapan) dan nilai standar KKM yaitu 7 (tujuh). Dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa dalam mata pelajaran TIK di bawah KKM melihat kenyataan itu, maka ada yang perlu dibenahi dalam peningkatan pembelajaran TIK.

Setelah penulis melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 10 Bandung, ternyata hasil belajar TIK ini masih dianggap kurang berhasil. Hal ini, terbukti dengan rendahnya hasil belajar siswa masih banyak di bawah KKM. Oleh karena itu, penulis akan mencoba melakukan penelitian dalam pembelajaran TIK dengan menggunakan media *Prezi Desktop* sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif agar terciptanya pembelajaran yang baik.

Berdasarkan data dan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai : **“Efektivitas Penggunaan Media *Prezi Desktop* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi“**.

B. Rumusan Masalah

Masalah pokok dalam penelitian ini adalah apakah penggunaan media *Prezi Desktop* efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung?.

Berdasarkan rumusan masalah umum di atas, maka agar lebih operasional dalam penelitiannya diperinci lagi menjadi menjadi rumusan masalah khusus sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media *Prezi Desktop* dengan *pretest-posttest* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung?.
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media *Prezi Desktop*

dengan *pretest-posttest* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung?.

3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menganalisis (C4) antara siswa yang menggunakan dan tidak menggunakan media *Prezi Desktop* dengan *pretest-posttest* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung?.

C. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Prezi Desktop* dalam meningkatkan hasil belajar siswa ranah kognitif pada mata pelajaran TIK kelas X di SMA Negeri 10 Bandung.

Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah :

1. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Prezi Desktop* dengan *pretest-posttest* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek memahami (C2) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung.
2. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Prezi Desktop* dengan *pretest-posttest* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi kelas X di SMA Negeri 10 Bandung.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media *Prezi Desktop* dengan *pretest-posttest* terhadap hasil belajar siswa ranah kognitif aspek menganalisis (C4) pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi siswa kelas X di SMA Negeri 10 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat baik secara langsung ataupun tidak langsung bagi :

1. Manfaat Teoritis

Sebagai bahan masukan dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran TIK.

2. Manfaat Praktis

a. Pihak Sekolah

Sebagai bahan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas peserta didik, sehingga proses pembelajaran berhasil sesuai target yang telah ditetapkan.

b. Pihak Guru

Sebagai masukan untuk dapat menentukan media pembelajaran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan ranah kognitif aspek memahami (C2), aspek menerapkan (C3), dan aspek menganalisis (C4) siswa pada mata pelajaran TIK.

c. Pihak Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai alternatif dalam penggunaan media pembelajaran yang relevan dengan tingkat kebutuhan yang ada.

d. Pihak Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan masukan dan bahan inspirasi bagi peneliti selanjutnya, serta bagi yang berminat mempelajari media pembelajaran khususnya media *Prezi Desktop*.

E. Definisi Operasional

Dalam rangka menghindari penafsiran yang kurang tepat dalam penelitian ini, maka peneliti mengemukakan beberapa definisi operasional yang digunakan :

1. Efektivitas

Efektivitas dalam penelitian ini adalah kesesuaian antara hasil belajar yang dicapai dengan tujuan yang diinginkan dari penggunaan media pembelajaran yang digunakan.

2. Media *Prezi Desktop*

Prezi adalah sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet (SaaS). Selain untuk presentasi, *Prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul, karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI) yang memungkinkan pengguna *Prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasinya.

Prezi digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk *linier* maupun *non-linier*, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi *linier*, atau presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi *non-linier*. Pada *Prezi* teks, gambar, video, dan media presentasi lainnya ditempatkan di atas kanvas presentasi dan dapat dikelompokkan dalam bingkai-bingkai yang telah disediakan. Pengguna kemudian menentukan ukuran relatif dan posisi antara semua obyek presentasi dan menyorot obyek-obyek tersebut. Untuk membuat presentasi *linier*, pengguna dapat membangun jalur navigasi presentasi yang telah ditentukan sebelumnya.

Jika ingin membuat presentasi secara *offline*, maka dengan menggunakan aplikasi *Prezi Desktop*. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk menyimpan *Prezi* yang bersifat rahasia dalam komputer dan juga memungkinkan pengguna untuk mengerjakan, serta mempresentasikan *Prezi* pada saat tidak terkoneksi ke internet.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil belajar dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar terdiri dari tiga *domain*, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan adalah *domain* kognitif aspek memahami (C2), menerapkan (C3), dan menganalisis siswa (C4).

- a. Aspek memahami (C2) yang mencakup kemampuan menjelaskan.
- b. Aspek menerapkan (C3) yang mencakup kemampuan menjalankan.
- c. Aspek menganalisis (C4) yang mencakup kemampuan menguraikan.

4. Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu Mata Pelajaran yang diberikan di SMA Negeri 10 Bandung. Mata Pelajaran TIK mempelajari materi-materi yang berhubungan dengan komputer pada jenjang pendidikan SMA, khususnya materi *Setting Peripheral*. Dalam penelitian ini akan menggunakan materi pelajaran TIK yang sesuai dengan KTSP untuk siswa SMA kelas X pada semester II (dua), yaitu materi *Setting Peripheral*.