

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan setiap manusia, khususnya pada era globalisasi sekarang ini. Didalam pelaksanaannya pendidikan pun terkadang dijadikan sebuah alat, yaitu sebagai alat untuk menyalurkan ilmu pengetahuan, pembentukan watak, pelatihan keterampilan, penanaman ideologi tertentu. Oleh karena itu pendidikan merupakan hal yang paling mendasar dan sangat penting bagi keberlangsungan kehidupan manusia. Sesuai dengan yang tertera dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal1 Ayat 1:

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

Pelaksanaan pendidikan pada umumnya adalah suatu upaya untuk mengembangkan sumber daya manusia yang potensial sebagai modal utama dalam kemajuan suatu bangsa. Pendidikan erat kaitannya dengan pembelajaran yang berisi kegiatan belajar dan mengajar.

Proses pembelajaran merupakan elemen yang memiliki peranan dominan untuk mewujudkan kualitas, baik proses maupun lulusan (output) pendidikan. Selain itu, proses pembelajaran juga memiliki pengaruh yang menyebabkan kualitas pendidikan menjadi rendah. hal tersebut disebabkan beberapa faktor. Hal ini didukung oleh pendapat Darwono (2016) :

Membatasi pada aspek pembelajaran, terdapat tiga faktor utama yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, antara lain faktor yang datang dari guru, siswa, dan lingkungan. Dari ketiga faktor, gurulah yang menjadi pihak yang sangat mempengaruhi berhasil atau tidaknya proses pembelajaran.

Disisi lain, pada masa kini terjadi kemajuan teknologi dan ilmu yang pesat. Salah satu produk dari adanya kemajuan teknologi adalah komputer. Rusman (2012, hlm.178) menjelaskan bahwa komputer sudah dijadikan sebagai salah satu alat bantu manusia dalam mengaerjakan berbagai hal, tidak terkecuali pengaruhnya terhadap pendidikan.

Pengaruh kemajuan teknologi sudah dirasakan di berbagai bidang kehidupan, salah satunya dibidang pendidikan. Perkembangan teknologi yang sering ditemui dalam bidang pendidikan adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran hal ini sejalan dengan Darmawan (2012, hlm. 89) yang mengemukakan bahwa :

Teknologi dapat membantu mencapai sasaran dan tujuan pendidikan sehingga proses belajar mengajar akan lebih berkesan dan bermakna. Kemajuan teknologi modern dalam hubungannya dengan dunia pendidikan lebih dikenal dengan multimedia. Dalam hal ini multimedia dianggap sebagai media pengajaran dan pembelajaran yang berkesan berdasarkan keupayaannya menyentuh berbagai pancaindera penglihatan, pendengaran dan sentuhan.

Kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan memunculkan inovasi baru terkait dalam proses pembelajaran, dari pembelajaran konvensional kearah pembelajaran yang lebih modern, dari teacher centered menuju student centered. Tujuan akhir dari sebuah pembelajaran adalah tercapainya kompetensi yang dapat ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku dan hasil belajar.

Kecendeungan pola pembelajaran saat ini umumnya masih bersifat konvensional dalam penyampaian materi di kelas, sehingga pembelajaran dikelas hanya berpusat pada guru (*teacher centered*) dan guru terlalu mendominasi kelas, dan siswa pun menjadi lebih pasif. Hal ini merupakan sebuah permasalahan. Tanpa disadari hal tersebut tentunya cenderung akan membuat siswa cepat bosan dan lupa akan materi yang diberikan oleh guru sebab kebanyakan orang cenderung melupakan apa yang mereka dengar, sulit berkonsentrasi dan yang terpenting siswa menjadi ketergantungan untuk belajar hanya apabila ada guru, sehingga mempengaruhi minat belajar siswa dan berdampak pula pada penurunan hasil belajar.

Diperlukan sebuah sistem pembelajaran yang dapat mengiringi siswa untuk lebih aktif dan partisipatif dalam kegiatan belajar. Agar hasil belajar meningkat, seiring dengan perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan, kini telah banyak model-model maupun media pembelajaran berbasis TIK yang lebih interaktif dan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Teknologi informasi dan komunikasi dapat dijadikan alat bantu dalam pembelajaran, seperti penggunaan multimedia dalam bidang pendidikan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi pola pembelajaran *teacher centered*. Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2009:19) mengemukakan bahwa :

Media pembelajaran dalam proses belajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Penggunaan media dalam pembelajaran erat kaitannya dengan penggunaan komputer. Penggunaan komputer dalam pembelajaran sering disebut *Computer-Based Instruction* (CBI). Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu (Wena, 2011:203). Melalui pembelajaran ini bahan ajar disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Arsyad (2011: 55-56) juga menambahkan bahwa dalam pembelajaran dengan komputer, kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya.

Menurut Hick dan Hyde (dalam, Wena 2011:203) mengatakan bahwa dengan pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain.

Pada umumnya penggunaan komputer di lingkungan sekolah masih kurang efektif. Kurangnya sarana dan prasarana menjadi salah satu penyebabnya, selain itu penggunaan komputer lebih banyak digunakan oleh

guru maupun staf tata usaha dibandingkan siswa. Hal ini diperjelas oleh Hardianto (2015) Keberadaan komputer di sektor pendidikan masih lebih banyak digunakan untuk mendukung kegiatan administrasi sekolah, pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran masih dirasakan sangat minim dan terbatas, hal tersebut disebabkan keterbatasan kemampuan/skill untuk mengembangkan media berbasis komputer, minimnya pengetahuan guru tentang bagaimana cara mengembangkan media berbasis komputer dan keterbatasan perangkat *software* dan *hardware*.

Pada hal terkait kemajuan teknologi, pemerintah khususnya kementerian pendidikan nasional merespon hal tersebut dengan memsukan kurikulum yang bernuansa pengenalan teknologi informasi dan komunikasi terutama pada jenjang pendidikan menengah. Oleh karena itu, sejak tahun 2004 pemerintah memasukan mata pelajaran TIK kedalam kurikulum sekolah terutama untuk jenjang SMP dan SMA (Rusman, 2011 hlm. 89).

Mata pelajaran TIK di SMP dimaksudkan agar siswa dapat pemahaman dan menggunakan perangkat teknologi informasi dan komunikasi secara tepat dan optimal untuk mendapatkan dan memproses informasi dalam kegiatan belajar serta dapat menguasai dasar-dasar keterampilan komputer. Mata pelajaran TIK disekolah menengah pertama pada dasarnya termasuk kedalam kategori pengenalan. Jadi materi yang diajarkan hanya berupa pengenalan perangkat pada komputer. Adanya mata pelajaran TIK di Kurikulum sekolah di harapkan dapat membekali siswa dalam mengembangkan kemampuannya sehingga dapat mengimbangi perkembangan IPTEK.

Seperti halnya yang terjadi di SMP Negeri 12 Bandung Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru dan siswa kelas VIII SMPN 12 Bandung, bahwa pembelajaran yang berlangsung hanya menggunakan metode konvensional, tanya jawab, tidak terkecuali pada mata pelajaran TIK. Dari wawancara bersama siswa yang peneliti lakukan, di dapatkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam pemahaman materi yang diajarkan oleh guru yang menggunakan metode konvensional, terlebih dalam pembelajaran TIK siswa dituntut menguasai teori maupun praktek. Selain itu siswa menjadi lebih cepat bosan dan cenderung lebih tidak memperhatikan guru. Disamping

itu, untuk mata pelajaran TIK di SMPN 12 Bandung sendiri masih terpaku menggunakan BSE (Buku Sekolah Elektronik) yang dimana jumlahnya terbatas, sehingga tidak semua peserta didik memiliki bahan ajar tersebut. Hal tersebut tentunya akan mempengaruhi kegiatan belajar siswa.

Jika dilihat dari hasil belajar siswa pada materi sebelumnya rata-rata menunjukkan hasil yang kurang memuaskan. Ini ditunjukkan dari hasil Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) TIK siswa beberapa waktu lalu yang dimana disetiap kelas hanya beberapa siswa saja yang mendapatkan nilai diatas KKM. Sukri (2013, hlm. 47) mengemukakan bahwa :

Ketika hasil belajar siswa rendah, maka seringkali yang menjadi salah satu alasan penyebabnya adalah guru yang tidak penerapan metode pembelajaran yang baik, sehingga membuat pembelajaran menjadi monoton yang menyebabkan minat, dan motivasi belajar siswa menjadi rendah.

Salah satu penyebab permasalahan tersebut terletak pada proses belajar dan pembelajaran yang kurang berinovasi. Salah satu inovasi yang dapat digunakan Seiring dengan perkembangan teknologi, yaitu penggunaan multimedia dalam pembelajaran yang dirasa dapat mengatasi permasalahan terkait rendahnya hasil belajar.

Menurut Munir (2009) mengemukakan multimedia sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, suara, grafik, video dan animasi dalam sebuah tampilan yang terintegrasi dan interaktif. Selain itu Tiwi (2015) mengatakan Sistem pembelajaran berbasis multimedia dapat menyajikan materi dengan lebih menarik dan interaktif, tidak monoton dan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam menerima materi serta pemahaman isi pembelajaran, multimedia interaktif juga membantu siswa untuk belajar mandiri.

Hal tersebut diperkuat dengan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Istifaizah (2011) dalam skripsinya yang berjudul "*Penggunaan Multimedia Interaktif model Tutorial untuk meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK*", menyimpulkan bahwa "penggunaan multimedia interaktif model tutorial dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Selain itu Tiwi Wulan Mentari (2015) dalam skripsinya "*Pengaruh penggunaan multimedia interaktif terhadap kemandirian siswa pada mata pelajaran TIK*"

menyimpulkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berpengaruh terhadap kemandirian siswa pada mata pelajaran TIK di SMPN 26 Bandung. Harningsih dan Efendi (2012, hlm. 35) dalam jurnalnya yang berjudul “*Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif dan Kreativitas terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran TIK*” menyimpulkan dari hasil penelitianya bahwa;

Hasil belajar pada mata pelajaran TIK, siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif Macromedia Flash lebih tinggi dari hasil belajar TIK siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan Power Point.

Multimedia yang digunakan dalam pembelajaran memiliki bermacam-macam model. Heinich dkk, dalam munir (2012) mengatakan bahwa “...model pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat dapat berupa model drill and practice, tutorial, game, simulasi, penemuan (discovery) dan pemecahan masalah (problem solving).

Hasim (2009) mengemukakan bahwa tutorial adalah suatu multimedia yang mengandung unsur panduan pebelajaran interaktif yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dioperasikan oleh siswa, selanjutnya sistem memberikan feedback sesuai dengan pengoprasian siswa. Multimedia model tutor ini sangat efektif digunakan dalam pembelajaran, karena sifatnya fleksibel, artinya media pembelajaran ini dapat digunakan di dalam kelas maupun diluar 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, animasi, gambar maupun suara (Daryanto, 2010:54).

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

1. Pengenalan perangkat teknologi infrmasi 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 dalma belajar karena media bersifat portable dan fleksible untuk diakses dimanapun dan kapanpun.

5. Mengejar ketertinggalan akan pengetahuan tentang IPTEK dibidang pendidikan.

Berdasarkan uraian dan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran TIK”.

## **B. Rumusan Masalah**

Secara Umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan Multimedia Interaktif model tutorial berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?”

Adapun rumusan masalah secara khusus berdasarkan rumusan secara umum diatas adalah sebagai berikut:

1. Apakahterdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pengetahuan (C1) yang signifikan pada siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dibandingkan dengan siswa yang menggunakan powerpoint pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
2. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek pemahaman (C2) yang signifikan pada siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dibandingkan dengan siswa yang menggunakan powerpoint pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa ranah kognitif aspek penerapan (C3) yang signifikan pada siswa yang menggunakan multimedia interaktif model tutorial dibandingkan dengan siswa yang menggunakan powerpoint pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

## 2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk:

- a. Memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pengetahuan (C1)
- b. Memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman (C2)
- c. Memperoleh informasi mengenai efektivitas penggunaan multimedia interaktif model tutorial terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif aspek pemahaman (C3)

## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini sangat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis. Adapun manfaat penelitian di jelaskan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana untuk penerapan dan mendalami teori keilmuan yang telah didapatkan selama perkuliahan. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dalam penggunaan media dalam prose pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

1. Memberikan motivasi kepada siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran.
2. Memberikan pandangan kepada siswa bahwa belajar Mata Pelajaran TIK itu menarik dan menyenangkan.

#### b. Bagi Guru

Dapat memberikan alternatif penggunaan media pengajaran yang efektif untuk pembelajaran, serta untuk memotivasi Guru untuk lebih kreatif dan

inovatif dalam memilih, membuat dan menggunakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan.

c. Bagi Pihak Sekolah

Peneliti berharap agar hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan untuk memperbaiki praktik penggunaan media pembelajaran Guru dalam proses pembelajaran demi peningkatan mutu pembelajaran ke depannya.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi suatu pembelajaran. Karena pada penelitian ini, peneliti dapat mengaplikasikan segala pengetahuan yang didapat selama perkuliahan.

## **E. Struktur Organisasi**

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berfungsi sebagai pedoman penulis agar penulisan lebih sistematis dalam menuju tujuan akhir yang ingin dicapai. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I       Pendahuluan meliputi latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi.

BAB II       Kajian pustaka berisi mengenai penjabaran teori-teori yang melandasi peneliti dalam merumuskan hipotesis. Kajian pustaka pada penelitian ini meliputi media pembelajaran, multimedia interaktif, multimedia interaktif model tutorial, hasil belajar, hasil belajar domain kognitif, Mata Pelajaran TIK, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III      Metode penelitian berisi terkait hal-hal dalam penelitian yang meliputi meliputi lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengembangan instrumen dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil penelitian dan pembahasan.

BAB V Kesimpulan dan saran