

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Sekolah merupakan salah satu wadah dalam dunia pendidikan yang bertujuan untuk mengelolah, menemukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan bagi siswa dengan berbagai kompetensi. Kegiatan pembelajaran yang kebanyakan masih menggunakan metode konvensional di sekolah, sehingga kurang memperdayakan siswa agar terlibat secara aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, hampir sebagian siswa hanya mendengarkan dan menerima apa yang dijelaskan oleh guru tanpa ikut serta secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga siswa kurang mampu untuk dapat mengutarakan pendapatnya secara luas. Hal ini dapat dikatakan kurang memotivasi siswa agar mau dan mampu untuk mencari dan memperluas pengetahuan belajarnya dengan meningkatkan interaksi dengan lingkungannya sehingga akan timbul pengalaman belajar dengan dunia sekitarnya.

Dalam pembelajaran konvensional guru menjadi pusat dalam sebagian besar proses pembelajaran mulai dari perencanaan materi, penilaian, sampai ke dalam masalah ujian hampir keseluruhan dikendalikan oleh pengajar, dengan hal ini siswa jadi tidak bisa berbuat banyak ketika materi yang disampaikan dan diterimanya kurang sesuai dengan minat dan kemampuannya akibatnya siswa yang berada di dalam lingkungan belajar seperti ini umumnya akan sulit untuk melibatkan diri ke dalam proses kegiatan belajar-mengajar yang sedang diambilnya, para siswa akan cenderung menjadi pasif sehingga kreativitas mereka kurang terasah, tidak antusias, bahkan akan cenderung merasa bosan terhadap kegiatan belajar.

Pembelajaran yang hanya berpusat pada guru saja akan mengakibatkan turunnya motivasi siswa dalam belajar hal itu karena siswa kurang terlibat dalam proses belajar mengajar sehingga untuk meningkatkan motivasi belajar

siswa, guru harus menciptakan pembelajaran yang kreatif yang mengajak

Veranita Sugiani, 2017

*EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN STUDENT CENTERED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

siswa untuk ikut berperan sehingga menciptakan pembelajar yang ceria, efektif, dan menarik perhatian siswa, pembelajaran yang lebih mengedepankan siswa agar siswa mampu mengeksplor dirinya akan menimbulkan pengalaman belajar positif untuk siswa, motivasi belajar siswa tergantung dari bagaimana kemampuan guru dalam merancang pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif, dan menyenangkan bagi siswanya.

Guru dalam hal ini dihadapkan pada pemilihan metode dan media pembelajaran yang mampu mencakup semua kondisi siswanya. Dalam proses belajar mengajar guru tidak hanya dituntut menguasai strategi pengorganisasian isi atau penyampaian pembelajaran saja, tetapi guru harus mampu menguasai dan menerapkan strategi pengelolaan pembelajaran. Banyak strategi pengelolaan motivasi yang dapat digunakan oleh guru, salah satunya adalah strategi pengelolaan motivasi ARCS, yang memiliki empat komponen yaitu *Attention* (perhatian), *Relevance* (relevansi), *Confidence* (keyakinan diri siswa), *Satisfaction* (kepuasan siswa).

Strategi ARCS ini dikembangkan oleh Keller (1987) yang merupakan strategi merancang pembelajaran tentang cara menjaga, mengelola, meningkatkan motivasi untuk mempengaruhi motivasi berprestasi dan peningkatan hasil belajar. Motivasi dianggap sebagai suatu *factor* yang cukup penting yang mempengaruhi hasil belajar. Motivasi sebagai intensitas dan arah suatu perilaku serta berkaitan dengan pilihan yang dibuat seseorang untuk mengerjakan atau menghindari suatu tugas serta menunjukkan tingkat usaha yang dilakukannya

Untuk dapat menjadikan siswa lebih berperan aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran, dimana siswa diberikan pengalaman belajar yang sesungguhnya untuk tercapainya hasil belajar yang optimal maka guru dituntut untuk untuk menjadikan proses pembelajaran tidak selalu berpusat pada guru yang menyebabkan siswanya cenderung hanya pasif dan tidak aktif . Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional maka ditentukan oleh proses pembelajarannya.

Berdasarkan data yang diperoleh peneliti ketika melakukan studi pendahuluan di SMP Negeri 29 Bandung, proses pembelajaran yang digunakan guru pada mata pelajaran TIK masih menggunakan metode konvensional dimana guru menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran, pada saat proses pembelajaran masih terdapat beberapa siswa yang kurang untuk bisa memperhatikan pada saat jam pelajaran berlangsung, siswa jadi kurang untuk bisa mengeksplorasi ilmu yang berkaitan dengan mata pelajaran TIK karena pengetahuannya hanya sebatas dari guru dan buku pegangan saja, kurangnya alat praktek yang disediakan oleh sekolah berupa komputer atau PC akan semakin membuat siswa bergantung kepada materi yang hanya disampaikan oleh guru saja, ditambah tidak semua siswa memiliki perangkat komputer dirumahnya, selain itu buku pegangan yang dimiliki oleh siswa sangat terb atas dan hanya digunakan pada saat jam pelajaran berlangsung, padahal dalam *teacher centered learning* keberadaan buku pegangan dan perangkat PC sangat penting dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa, turunnya motivasi belajar siswa ini jelas akan berdampak terhadap pencapaian hasil belajar siswa.

Sehubungan dengan hal di atas guru mata pelajaran TIK dapat mengembangkan berbagai model pembelajaran yang dapat meningkatkan kompetensi siswa dalam pemahaman konsep-konsep TIK. Salah satu strategi pembelajaran yang tepat untuk dapat mendukung pernyataan tersebut adalah dengan menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL).

Hal ini juga didukung oleh pernyataan Supriadi (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Penerapan Model *Student Centered Learning* Berbasis Moodle di SMKN 2 Bandung”. Dari hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa pada Mata Pelajaran Diklat Dasar Kompetensi Keahlian Teknik Komputer dan Informatik (DKTTT) di SMKN 2 Bandung terjadi peningkatan disertai adanya pengaruh positif terhadap peningkatan motivasi belajar, interaksi siswa dan kreativitas siswa setelah dilakukam pembelajaran dengan menerapkan model *Student Centered Learning* Berbasis Moodle .

Dengan kata lain bahwa *Student Centered Learning* (SCL) dapat menjadi Perubahan akan cara pandang yang semula hanya menekankan kepada guru sekarang menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa yang diharapkan dapat mendorong agar terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku sehingga siswa termotivasi dan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran maka, sangat diperlukan keterampilan-keterampilan guru dalam mengajar sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknologi.

Keterampilan-keterampilan yang perlu dikuasai oleh seorang guru ketika mengajar antara lain keterampilan bertanya dasar, keterampilan bertanya lanjut, keterampilan memberi penguatan (*reinforcemen*), keterampilan mengadakan variasi, keterampilan menjelaskan, keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan mengelola kelas, keterampilan memimpin diskusi kelompok kecil, keterampilan mengajar kelompok kecil dan perorangan (Djamarah,2005:99-163).

Penggunaan alat bantu pembelajaran dan pengetahuan cara mengajar yang menarik termasuk dalam keterampilan mengadakan variasi agar dapat menimbulkan sikap positif dan meningkatkan motivasi belajar dalam diri siswa.

Salah satu faktor yang diyakini mampu membantu mempercepat implementasi pembelajaran SCL ini adalah teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat cepat telah banyak mempengaruhi berbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek kehidupan yang kini sangat terpengaruh adalah dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu yang dapat mendukung SCL ini adalah multimedia interaktif, karena media ini sangat menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar TIK , membuat siswa antusias dalam belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang baik. Constantinescu (2007:2) menyatakan bahwa “*Multimedia refers to computer-based systems that use various types of content, such as text, audio, video, graphics, animation, and interactivity*”. Maksudnya adalah multimedia

Veranita Sugiani, 2017

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PEMBELAJARAN STUDENT CENTERED LEARNING BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas. Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penggunaan Pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis Multimedia Interaktif terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, permasalahan yang menjadi pokok penelitian yakni turunnya motivasi siswa dalam belajar untuk menghindari pelebaran masalah, yang menjadi kajian dalam penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa sehingga untuk solusinya adalah menggunakan *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif.

### 1. Rumusan Umum

Bagaimana efektivitas penggunaan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK pada kelas VIII di SMPN 29 kota Bandung?

### 2. Rumusan Khusus

- a. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan aspek motivasi *Attention* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas VIII pada mata pelajaran TIK?
- b. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan aspek motivasi *Relevance* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas VIII pada mata pelajaran TIK?
- c. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan aspek motivasi *Confidence* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas VIII pada mata pelajaran TIK?

- d. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa berdasarkan aspek motivasi *Satisfaction* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional pada kelas VIII pada mata pelajaran TIK?

### 3. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah untuk memperoleh data dan informasi mengenai efektivitas penggunaan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VIII di SMPN 29 Bandung.

Secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

- a. Memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan motivasi belajar siswa aspek motivasi *Attention* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII mata pelajaran TIK
- b. Memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan motivasi belajar siswa aspek motivasi *Relevance* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII mata pelajaran TIK
- c. Memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan motivasi belajar siswa aspek motivasi *Confidence* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII mata pelajaran TIK
- d. Memperoleh data dan informasi mengenai peningkatan motivasi belajar siswa aspek motivasi *Satisfaction* sesudah menggunakan pembelajaran *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif dibandingkan dengan menggunakan pembelajaran konvensional pada kelas VIII mata pelajaran TIK

#### 4. Manfaat Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat diperoleh beberapa manfaat, yaitu :

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya ilmu yang berkaitan dengan motivasi belajar siswa yang ditimbulkan oleh penggunaan *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif .

b. Manfaat praktis

1. Bagi sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif untuk sekolah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan *Student Centered Learning* berbasis multimedia interaktif .

2. Bagi guru

Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan ke guru yang bersangkutan untuk dapat mengaplikasikan pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) berbasis multimedia interaktif sehingga memiliki alat bantu yang menarik, kreatif, dan efektif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

3. Bagi peneliti

Penelitian ini berfungsi sebagai tambahan pengetahuan, khususnya dalam proses pengaplikasian pembelajaran *Student Centered Learning* (SCL) berbasis multimedia interaktif, sehingga penulis dapat mengoptimalkan teori yang dimiliki untuk mencoba menganalisis fakta, data, gejala, dan peristiwa yang terjadi untuk dapat ditarik kesimpulan secara objektif dan ilmiah.

## 5. Struktur Organisasi Skripsi

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, pada bab ini peneliti memaparkan beberapa sub bab diantaranya latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi.
- BAB II KAJIAN TEORI, bab ini memaparkan beberapa sub pokok bahasan dari konsep-konsep dan landasan teori mengenai *Teacher centered learning*, *Student Centered Learning*, Multimedia Interaktif, Motivasi Belajar, dan Teknologi Informasi dan Komunikasi, Dalam bab ini juga dipaparkan kerangka berpikir dan hipotesis penelitian.
- BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini memaparkan beberapa sub pokok mengenai prosedur penelitian, lokasi dan subjek penelitian, desain penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, dan analisis data.
- BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN, pada bagian ini menyajikan tentang deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.
- BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, pada bab ini berisi penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian serta rekomendasi untuk