# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah ikut berpengaruh dalam seluruh aspek kehidupan, salah satunya pendidikan. Dalam pendidikan teknologi mulai diterapkan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Selaras dengan yang dikatakan Munir (2009) bahwa teknologi mulai diterapkan karena *science* dianggap dapat meningkatkan kualitas hidup manusia.

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, masyarakat, bangsa dan Negara (UU No 20 Tahun 2003). Proses pembelajaran menjadi titik berat dalam mengembangkan pendidikan tersebut, Wardoyo (2013) menyebutkan ada empat komponen dasar dalam pembelajaran, diantaranya pembelajar, tujuan, metode, dan penilaian.

Pembelajar atau siswa memiliki kebutuhan personal individu dan karakteristik yang berbeda, seperti kemampuan kognitif, gaya belajar, motivasi dan sebagainya (Suteja, 2016); (Papanikolaou, Mabbott, Bull, & Grigoriadou, 2006). Karena adanya perbedaan tersebut, seorang guru harus mampu mengenali karakteristik siswa. Suteja (2016) mengatakan, jika cara mengajar guru tidak sesuai dengan gaya belajar mereka, siswa akan mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran. Dengan perbedaan gaya belajar pada setiap siswa tersebut, tentu tidak mudah bagi guru untuk dapat menyesuaikan cara mengajar sesuai kebutuhan siswa yang berbeda-beda (Suteja, 2016).

Kesulitan belajar yang dialami siswa tentunya mempengaruhi hasil belajar siswa, baik dalam nilai kognitif, psikomotorik, dan afektif. Bagi siswa SMK,



**Tia Ayu Magfiroh, 2017**
***IMPLEMENTASI MODEL PERSONALIZED LEARNING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK***
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

kemampuan psikomotorik sangat penting, namun kemampuan kognitif juga diperlukan untuk menjadi dasar pemahaman bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Ibid (dalam Shodri, 2012) yang menyatakan bahwa tanpa ranah kognitif, sulit dibayangkan seorang siswa dapat berfikir, kemudain tanpa berfikir mustahil siswa tersebut dapat memahami faedah materi-materi yang disajikan guru kepadanya.

Hal ini juga didukung oleh temuan fakta dilaapangan bahwa nilai kognitif siswa mempengaruhi nilai praktik siswa. Contohnya nilai praktek dan tulis siswa mata pelajaran sistem operasi berikut :

| Nilai tes tulis | Nilai praktik |
|---|---|
| 20 | 34 |
| 16.6 | 38.5 |
| 96.3 | 77.5 |
| 92 | 74 |

Komponen penting lain dalam pembelajaran adalah metode dan media pembelajaran. Munir (2009: 231) mengatakan bahwa metode dan media yang tepat dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Sedangkan saat ini metode pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan ketersedian media pembelajaran cenderung mengabaikan perbedaan kebutuhan setiap siswa dan menganggap media pembelajaran yang ada dapat digunakan secara general terlepas dari perbedaan kebutuhan yang ada (Suteja, 2016).

Model personalized learning dapat digunakan guru untuk mengatasi masalah diatas, karena model pembelajaran personalized learning adalah pembelajaran pribadi yang menyesuaikan pada setiap kekuatan, kebutuhan dan kepentingan siswa (Patrick, Kennedy, & Powell, 2013). Dalam model ini gaya belajar masing-masing siswa menjadi parameter yang penting. Beberapa teori gaya belajar telah diperkenalkan, yang paling utama oleh Dunn and Dunn, Honey and Mumford, Kolb, Myers-Briggs, Niel Fleming dan Felder- Silverman (Alshammari, Anane, & Hendley, 2015). Alshammi, anane dan hendley (2015) mengatakan sudah banyak teori yang mengakui gaya belajar dapat memperbaiki

pembelajaran. Karena, jika seorang siswa tertarik pada gaya belajar tertentu, seharusnya dapat meningkatkan proses belajar.

Multimedia interaktif dapat dijadikan pilihan sebagai media pembelajaran yang dapat membantu. Salah satu kelebihan menggunakan media berbasis multimedia interaktif yaitu mampu menggabungkan antara teks, gambar, audio, musik, animasi gambar atau video dalam satu kesatuan yang saling mendukung guna tercapainya tujuan pembelajaran menjadikan materi pelajaran lebih menarik dan mudah di pahami (Munir, 2012). Multimedia interaktif memungkinkan siswa memilih gaya belajar dan kebutuhannya. Apakah dengan teks, audio atau gambar dan video yang sudah tersedia dalam multimedia interktif yang disediakan. Dengan menggunakan multimedia interaktif ini, siswa diharapakan mampu menerima informasi materi yang disampaikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mencoba mengkombinasikan media dan model pembelajaran yang dijelaskan diatas dan akan melakukan penelitian dengan judul "IMPLEMENTASI MODEL PERSONALIZED LEARNING BERBANTUAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SMK".

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka secara umum rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Bagaimana implementasi model *personalized learning* berbantuan multimedia interaktif". Masalah umum di atas dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang melakukan pembelajaran dengan model personalized learning berbantuan multimedia interaktif ditinjau dari kemampuan awal siswa?
2. Bagaimana efektifitas model personalized learning berbantuan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar permasalahan tidak meluas. Adapun beberapa batasan masalah dalam membangun multimedia pembelajaran ini antara lain:

1. Mata pelajaran yang diambil adalah mata pelajaran Komputer dan Dasar untuk kelas X.
2. Materi yang difokuskan hanya materi konsep sistem operasi.
3. Hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar kognitif, aspek pengetahuan, pemahaman yang diukur melalui tes hasil belajar, yakni pre test dan posttest.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini secara umum adalah untuk mengimplementasikan model *personalized learning* berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa setelah melakukan pembelajaran dengan model *personalized learning* berbantuan multimedia interaktif
2. Mengetahui efektifitas model *personalized learning* berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Mengetahui respon siswa terhadap multimedia yang digunkan dalam kegiatan belajar mengajar.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya:

1. Segi Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kajian dan informasi bagi pelaksana pendidikan untuk menerapkan model *personalized learning* berbantuan multimedia interaktif untuk kegiatan pembelajaran.

2. Segi praktis
   a. Bagi siswa

      Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa belajar dengan semangat dan menyenangkan, karena kegiatan belajar dilakukan sesuai gaya belajar mereka. Sehingga pemahaman terhadap materi dan hasil belajar dapat meningkat.
   b. Bagi guru

      Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan inspirasi bagi guru menerapkan model pembelajaran dan penggunaan multimedia untuk keberhasilan pembelajaran.
   c. Bagi peneliti

      Proes penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan mengenai model *personalized learning* berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

## 1.6 Definisi Operasional

Sesuai judul penelitian, terdapat istilah yang perlu diberikan penjelasan untuk menghindari terjadinya salah penafsiran. Berikut penjelesan istilah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. *Personalized Learning* adalah model belajar pribadi yang disesuaikan berdasarkan gaya belajar masing-masing siswa.
2. Multimedia interaktif adalah media pembelajaran yang mengkombinasikan video, animasi, teks, gambar, audio untuk membantu guru menyampaikan informasi dan di dalamnya mengandung interaktifitas sesuai kebutuhan penggunanya, dalam hal ini pengguna adalah siswa.
3. Hasil belajar adalah perubahan dari hasil belajar. Dalam hal ini hasil belajar yang dimaksud adalah hasil belajar pada ranah kognitif, yang biasanya disimbolkan dengan angka.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Pada bagian sistematika penulisan ini akan diuraikan mengenai penjelasan tiap bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas mengenai latar belakang penulis memilih topik skripsi mengenai implementasi model personalized learning berbantuan multimedia intraktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk, rumusan masalah yang disesuaikan dengan latar belakang, tujuan dari dilaksanakannya penelitian, batasan masalah dari skripsi, manfaat dari disusunnya skripsi, definisi operasional, dan sistematika penulisan skripsi yang digunakan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori yang mendukung dalam penyusunan skripsi, diantaranya adalah mengenai model pembelajaran *personalized learning*, multimedia interaktif yang digunakan, gaya belajar, konsep belajar, mata pelajaran computer dan jaringan dasar, dan informasi-informasi lainnya sebagai sumber dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan skripsi.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang alur penelitian skripsi dimulai dari metode penelitian, instrumen penelitian, tahapan pengumpulan data, analisis, hingga kesimpulan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan temuan dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan. Bagian temuan berisi mengenai tahap-tahap yang dilakukan dalam penelitian dari mulai temuan studi literatur mengenai, studi lapangan, pengembangan multimedia, rancangan materi yang akan diterapkan pada multimedia, proses penelitian di sekolah, hingga tahap pengolahan data hasil penelitian seperti data

pretest-posttest, data hasil uji gain, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji perbedaan rerata. Sementara bagian pembahasan berisi mengenai bagaimana pengaruh multimedia pembelajaran terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran komputer dan jaringan dasar, bagaimana pengaruh model *personalized learning* pada pembelajaran, kesesuaian media dengan materi pembelajaran, dan kelebihan, kekurangan serta kendala penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran bagi peneliti selanjutnya dari hasil penelitian yang telah dilakukan.