

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan *Education For All Global Monitoring Report 2012* yang dikeluarkan oleh UNESCO setiap tahun dan berisi hasil pemantauan pendidikan dunia, dari 120 negara, *Education Development Index (EDI)* Indonesia berada pada posisi ke-64. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Padahal pendidikan merupakan sumber kemajuan bangsa dan faktor penentu daya saing bangsa (Munir, 2008). Selain itu pendidikan juga berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia dan membentuk manusia sehingga dapat berperan dalam kehidupannya (Mukhidin, 2012 : 2).

Salah satu indikasi rendahnya mutu pendidikan di Indonesia terlihat dari rata-rata hasil belajar yang masih rendah (Sudrajat, 2009) sehingga perlu adanya upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar adalah dengan menggunakan media pembelajaran.

Menurut Susilana, *et al* (2006:127) media pembelajaran merupakan alat dan bahan yang digunakan untuk keperluan pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Ada berbagai macam jenis media pembelajaran, diantaranya media visual, audio, dan multimedia (Gintings, 2008 :140). Multimedia merupakan media yang memanfaatkan media komputer yang mampu menggabungkan beberapa media lain seperti audio dan visual dalam penyajiannya. Seperti yang diungkapkan Tay Vaughan (Green dan Brown, 2002 : 12) bahwa multimedia merupakan kombinasi dari teks, grafik, suara, animasi, dan video yang disampaikan melalui komputer atau media elektronik lainnya. Pendapat lain mengenai multimedia diungkapkan oleh Mayer (2009: 4), mengungkapkan bahwa multimedia merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual.

Selain itu diantara media-media yang disebutkan tadi, multimedia merupakan media yang memiliki keistimewaan, seperti yang diungkapkan Munir (2010: 234) bahwa multimedia memiliki keistimewaan, salah satu keistimewaan multimedia yang tidak dimiliki media lain adalah dapat menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik. Unsur interaktif yaitu hubungan dua arah antara guru dan siswa. Lebih lanjut Jacobs (Munir, 2010:235) mengemukakan bahwa hubungan dua arah ini akan menciptakan situasi dialog antara dua atau lebih siswa. Hal senada diungkapkan oleh Green dan Brown (2002:5) bahwa hal yang membedakan multimedia dengan media lainnya adalah adanya unsur interaktif pada multimedia. Lebih lanjut mereka menyatakan bahwa interaktif merupakan unsur yang melatarbelakangi sebuah projek multimedia. Unsur interaktif ini memungkinkan orang untuk mengakses bermacam media itu untuk tujuan yang bermakna. Selain terdapat unsur interaktif multimedia juga memberikan kemudahan umpan balik (*feed back*). Umpan balik bertujuan untuk menentukan interaksi. Adanya umpan balik ini siswa dapat mengetahui akibat dari tindakannya serta dapat menyesuaikan tindakan mereka (Munir, 2010:237).

Multimedia telah banyak digunakan untuk pembelajaran dengan tujuan tertentu dan membuat pembelajaran lebih baik. Seperti penelitian yang dilakukan Jacobs dan Schade (Munir, 2010:232) yang mengungkap bahwa penggunaan multimedia dapat meningkatkan daya ingat seseorang hingga 60%. Diungkapkan pula bahwa penggunaan multimedia memiliki kemampuan menampilkan konsep 3D secara efektif dan efisien dengan kurikulum pembelajaran yang dirancang secara sistematis, komunikatif dan interaktif sepanjang proses pembelajaran. Penelitian Madar dan Buntat (2011) juga menyatakan multimedia interaktif dapat meningkatkan nilai siswa dalam pembelajaran matematika. Selain itu hasil dari penelitian *Center for Applied Research in Educational Technology* (CARET) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat berpengaruh pada prestasi akademik siswa, mengembangkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah, meningkatkan

motivasi siswa, dan ketertarikan siswa dalam belajar, dan sebagainya (Roblyer, 2009 :14).

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa multimedia merupakan media yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini dan sangat berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menimbulkan ketertarikan, pemahaman materi lebih dalam, dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan adanya perpaduan gambar, suara, teks, dan keinteraktifan (unsur interaktif). Hal ini menunjukkan adanya peluang untuk merancang dan membangun multimedia interaktif untuk pembelajaran.

Tentu saja untuk merancang dan membangun suatu multimedia harus disesuaikan dengan konsep dan tujuan pembelajaran agar menjadi efektif dan efisien (Mayer, Richard E., 2009 ; Wright dan Shade, 1994(Munir, 2010:235)). Sesuai dengan Susilana *et al.* (2006 :106) yang mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan, yaitu tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, strategi, metode atau model pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu yang penting untuk melaksanakan pembelajaran adalah menggunakan pembelajaran yang sesuai (Suyatno, 2009 : 27). Terdapat berbagai macam model, metode, strategi, ataupun pendekatan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah model Treffinger.

Treffinger (1982) mengungkapkan bahwa Treffinger adalah model pembelajaran kreatif yang terdiri dari tiga tahap. Pada setiap tahapannya model ini melibatkan dimensi kognitif dan afektif. Tiga tahapan tersebut adalah fungsi divergen, berpikir secara kompleks dan merasakan proses, serta keterlibatan dalam tantangan nyata.

Sementara Suyatno (2009 : 77) mengungkapkan bahwa Treffinger adalah pembelajaran kreatif berbasis kematangan dan pengetahuan siap. Kata kuncinya adalah keterbukaan ide, penguatan, penggunaan ide kreatif-konflik internal-skill, proses-rasa pikir kreatif dalam pemecahan masalah secara mandiri melalui beberapa teknik seperti pemanasan, minat, curiositi, kebebasan secara terbuka.

Poppy Septiandari, 2013

Rancangan Bangun Multimedia Interaktif Online Berbasis Model Treffinger Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sistem Basis Data Di SMK Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Berdasarkan pengertian tersebut penggunaan model ini memungkinkan penyajian dengan berbagai teknik dan bertahap dalam meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu beberapa penelitian mengungkapkan bahwa model ini dapat membuat pembelajaran lebih baik. Seperti penelitian yang dilakukan Dahlia (2008) telah mengungkapkan bahwa model ini dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran. Selain itu penelitian yang dilakukan Galih (2009) mengungkap bahwa Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi menggunakan LKS model Treffinger dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian Pomalato (2006) menemukan kreativitas matematik siswa dengan model treffinger lebih baik dari pada kreativitas matematik siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian untuk merancang dan membangun multimedia interaktif yang dirancang sesuai konsep model Treffinger atau multimedia interaktif berbasis model Treffinger. Peneliti tertarik untuk membangun sebuah multimedia yang bersifat online untuk menampung berbagai gagasan dari pengguna sebagai salah satu tahap pembelajaran model treffinger. Online yang dimaksud adalah terhubung dengan jaringan, sehingga memungkinkan berbagi sumber antara komputer yang saling terhubung selama komputer itu terhubung jaringan. Peneliti juga tertarik untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar dan bagaimana penilaian siswa terhadap multimedia yang akan dibangun ini karena hasil belajar yang lebih baik serta ketertarikan siswa dalam pembelajaran juga merupakan hal yang perlu diperhatikan agar tujuan pembelajaran tercapai, seperti yang diungkapkan Suyatno (2009 : 33).

Untuk dapat menggunakan sebuah multimedia interaktif online tentunya diperlukan fasilitas yang memadai seperti lab komputer yang didukung oleh jaringan baik intranet maupun internet. Peneliti memilih SMK Wahidin Cirebon sebagai lokasi penelitian. Hal ini berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, pembelajaran di sekolah ini belum memanfaatkan fasilitas yang ada secara optimal. Seperti kurangnya penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi. Materi yang dipilih peneliti dalam penelitian ini adalah SQL (*Structured Query Language*) yang

Poppy Septiandari, 2013

Rancangan Bangun Multimedia Interaktif Online Berbasis Model Treffinger Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sistem Basis Data Di SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

terdapat pada mata pelajaran Sistem Basis Data di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), karena menurut guru di sekolah itu pada pembelajaran materi itu terdapat kendala kondisi siswa yang kurang memperhatikan dan kurangnya media pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“RANCANG BANGUN MULTIMEDIA INTERAKTIF ONLINE BERBASIS MODEL TREFFINGER UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN SISTEM BASIS DATA DI SMK”**.

B. Rumusan Masalah

Penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia interaktif online berbasis model Treffinger untuk mata pelajaran Sistem Basis Data di SMK?
2. Apakah multimedia interaktif online berbasis model Treffinger dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sistem Basis Data di SMK?
3. Bagaimana penilaian siswa terhadap multimedia interaktif online berbasis model Treffinger?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana merancang dan membangun multimedia interaktif online berbasis model Treffinger untuk mata pelajaran Sistem Basis Data di SMK.
2. Mengetahui apakah multimedia interaktif online berbasis model Treffinger dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Sistem Basis Data di SMK.
3. Mengetahui penilaian siswa terhadap multimedia interaktif online berbasis model Treffinger.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai ilmu pendidikan khususnya merancang dan membangun multimedia interaktif untuk pelaksanaan pembelajaran.

2. Bagi Guru

Mendapatkan alternatif dan solusi untuk melaksanakan pembelajaran bagi siswa dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik dan variatif sehingga siswa dapat lebih merasa tertarik dan bersemangat untuk belajar dalam khususnya mata pelajaran Sistem Basis Data.

4. Bagi Sekolah

Masukan bagi sekolah agar lebih memperhatikan sarana dan prasarana untuk meningkatkan mutu pendidikan salah satunya dengan mengembangkan multimedia interaktif untuk kegiatan pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Multimedia Interaktif adalah suatu media pembelajaran yang menggunakan lebih dari satu media dalam penyajian informasi seperti teks, grafik, dan audio serta terdapat kontrol pengguna dalam menggunakannya.
2. Online adalah terhubung dengan komputer lain atau jaringan sehingga dapat berbagi informasi satu dengan lainnya.
3. Model Treffinger adalah suatu model pembelajaran yang terdiri dari tiga tahap yaitu tahap pengembangan berpikir divergen, tahap pengembangan berpikir dan merasakan lebih kompleks dan keterlibatan dalam tantangan nyata.
4. Hasil Belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif.

Poppy Septiandari, 2013

Rancangan Bangun Multimedia Interaktif Online Berbasis Model Treffinger Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sistem Basis Data Di SMK
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Definisi Operasional
- F. Struktur Organisasi Skripsi

BAB II Tinjauan Pustaka

BAB III Metode Penelitian

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

- A. Hasil Penelitian
- B. Pembahasan Penelitian

BAB V Kesimpulan dan Saran

- A. Kesimpulan
- B. Saran

