

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dan disengaja untuk mengembangkan dan membina sumber daya manusia melalui berbagai kegiatan belajar mengajar yang diselenggarakan pada semua jenjang pendidikan. Setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan dan pemerintah berkewajiban menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang bertujuan agar setiap warga negara sebagai umat manusia memperoleh pendidikan serta kesejahteraan.

Pendidikan di sekolah tidak terlepas dari proses pembelajaran dan interaksi antara guru dan siswa. Perkembangan globalisasi yang semakin pesat dengan semakin banyaknya saluran informasi dalam berbagai bentuk media seperti media elektronik maupun media non elektronik seperti, majalah, surat kabar, televisi, radio, internet, komputer, dan sebagainya. Kecenderungan menggunakan teknologi pada era globalisasi saat ini telah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap dunia pendidikan. Pendidikan dituntut untuk lebih berkembang dan terus membenahi diri demi meningkatkan kualitas sumber daya manusia di Indonesia. Salah satu cara dalam memperbaiki kualitas kegiatan pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran tertentu untuk mempermudah proses pembelajaran. Proses komunikasi dalam Kegiatan Belajar Mengajar dapat dikatakan efektif apabila pesan yang ditransformasikan oleh guru sebagai komunikator dapat diterima dengan baik oleh siswa sebagai komunikan berupa umpan balik (*feed back*).

Proses pembelajaran berupa komunikasi antara guru dan siswa tidak semudah yang dibayangkan. Terkadang dalam kenyataannya siswa hanya sekedar hadir dan duduk di kelas, namun pesan yang disampaikan dalam pembelajaran tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Salah satu faktor utama yang sangat berpengaruh pada prestasi belajar siswa adalah minat. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula terlihat melalui partisipasi dalam sebuah aktivitas pembelajaran. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat sangat penting dimiliki oleh siswa, sebab minat memiliki peranan dalam proses pembelajaran yang sangat mempengaruhi keberhasilan siswa. Apabila proses pembelajaran itu berjalan menarik, maka kecenderungan yang tetap dari siswa untuk memperhatikan dan mengenang proses pembelajaran tersebut akan dilakukan secara terus-menerus dan disertai dengan rasa senang dan minat dapat menjadi sebab keikutsertaan seseorang dalam sebuah kegiatan, terutama proses belajar mengajar. Tanpa adanya minat dapat mengakibatkan siswa tidak menyukai pelajaran yang ada sehingga sulit berkonsentrasi serta sulit mengerti isi mata pelajaran tersebut dan akhirnya kemungkinan besar akan memperoleh prestasi belajar yang kurang memuaskan

Dalam diri individu, apabila minat yang dimilikinya terhadap sesuatu bidang studi atau guru yang mengajar bidang studi tertentu tinggi, maka akan terlihat pada gejala-gejala yang ditimbulkan melalui sikap perilakunya aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga proses pembelajaran yang dilakukan

akan efektif. Namun sebaliknya, kurangnya minat belajar di dalam diri siswa akan membuat siswa ragu-ragu dalam belajar. Dengan demikian minat itu sangat besar peranannya dalam proses pembelajaran. Minat akan berperan sebagai kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat kepada pelajaran akan tampak terdorong untuk terus tekun belajar, sehingga dengan minat tersebut siswa akan memperoleh keberhasilan dalam prestasi belajar.

Kemajuan perkembangan teknologi yang kian pesat menuntut masyarakat Indonesia agar mampu bersaing dengan dunia luar agar dapat bangkit dari keterpurukan. Oleh karena itu, mata pelajaran TIK sangatlah diperlukan di sekolah manapun di Indonesia, termasuk di Sekolah Menengah Atas. Hal tersebut dikarenakan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah sebuah mata pelajaran yang dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik untuk dapat bersaing pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang kian melesat seiring dengan perkembangan jaman. Oleh karena itu diharapkan dengan adanya mata pelajaran TIK di kurikulum sekolah, siswa mampu untuk mengembangkan kemampuannya sehingga dapat mengimbangi pesatnya perkembangan IPTEK yang terjadi saat ini.

Namun pada kenyataannya, dari hasil observasi pendahuluan ke sekolah didapat fakta bahwa mata pelajaran TIK kurang mendapatkan perhatian dari siswa. Siswa cenderung menganggap sepele mata pelajaran ini dikarenakan mata pelajaran TIK tidak menjadi salah satu mata pelajaran yang di “ujiankan“

saat ujian nasional. Selain itu hambatan yang dihadapi guru dalam pembelajaran TIK khususnya di kelas VII adalah proses pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dengan hanya menggunakan buku paket dan guru terlalu mendominasi kelas. Tanpa disadari hal tersebut membuat siswa merasa jenuh, sering mengantuk, sehingga guru sulit menciptakan interaksi antara peserta didik dengan guru dan antara peserta didik satu dengan peserta didik lainnya. Kemajuan teknologi yang terjadi kian menegaskan bahwa dalam proses pembelajaran, tidak mungkin lagi menggunakan metode konvensional dengan hanya menggunakan buku cetak sebagai sumber belajar, diperlukan sebuah terobosan dalam menarik minat belajar siswa.

Dari hasil penelitian yang dilaksanakan oleh Ningrum pada tahun 2011 sebagaimana yang terlansir pada halaman website <http://library.um.ac.id> menyatakan: “terdapat pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran akuntansi kelas XII IPS di SMA Negeri 1 Singosari sebesar 13,5%”. Dari studi pendahuluan yang peneliti laksanakan, didapat data nilai siswa sebagai berikut:

Tabel 1.1
Persentase Perbandingan Nilai Mata Pelajaran TIK
Tahun Ajaran 2010-2011 dan 2011-2012 dengan Standar Kelulusan

Tahun Ajaran	Nilai	
	Lebih dari SKL	Kurang dari SKL
2010-2011	62%	38%

2011-2012	66%	34%
-----------	-----	-----

Berdasarkan tabel tersebut dapat terlihat kurang dari 75% nilai siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Bandung masih kurang dari standar kelulusan. Melihat dari data nilai siswa pada mata pelajaran TIK tersebut, peneliti merasa perlu melakukan sebuah tindakan nyata dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa agar hasil belajar siswa nantinya dapat ikut naik sebagaimana yang diungkapkan oleh Ningrum di atas.

Semakin besarnya tuntutan masyarakat terhadap pendidikan serta kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, membuat pendidikan tidak mungkin lagi dikelola hanya dengan melalui pola tradisional. Hal ini tentunya telah menjadi tugas dari seorang guru untuk mencari dan mempelajari media guna memperbaiki dan proses pembelajaran agar dapat diterima dengan baik oleh siswanya. Pemanfaatan media pembelajaran pada hakekatnya bertujuan meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Melalui penggunaan media, diharapkan mampu memberikan siswa pengalaman belajar yang lebih, baik mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati, dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagai hasil belajar. Namun secara operasionalnya, gurulah yang terlibat langsung dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah sehingga seorang guru dipersyaratkan mempunyai sikap positif terhadap teknologi pembelajaran khususnya dalam pemanfaatan media dalam proses pembelajaran. Pembelajaran berbasis

multimedia merupakan salah satu terobosan positif dalam menunjang proses belajar mengajar. Sistem pembelajaran berbasis multimedia mampu menyajikan materi pelajaran yang lebih menarik, tidak monoton, dan memudahkan penyampaian isi pembelajaran. Keberadaan pembelajaran berbasis multimedia dapat membantu siswa dalam mempelajari materi tertentu secara mandiri dengan menggunakan komputer yang dilengkapi program berbasis multimedia. Pembelajaran berbasis multimedia sendiri diartikan perpaduan dari dua atau lebih media pembelajaran yang saling menunjang dalam mempermudah siswa saat kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Salah satu media pembelajaran yang ada saat ini adalah, perangkat multimedia *Flip Book*. Pada awalnya *Flip Book* hanyalah sebuah mainan anak-anak yang berupa sekumpulan gambar dan jika gambar-gambar pada setiap halamannya dibuka dengan cepat, maka gambar-gambar tersebut akan terlihat seperti bergerak. Namun seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, ide *Flip Book* kemudian diadopsi menjadi sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menyajikan materi ke dalam bentuk buku elektronik yang lebih menarik perhatian bagi pembacanya. Dalam kegiatan pembelajaran, *Flip Book* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Tampilannya yang dapat dibolak-balik layaknya buku asli memberikan kesan tersendiri bagi pembelajar. Selain itu, *Flip Book* juga dapat dikombinasikan dengan beberapa jenis media lain guna menunjang proses pembelajaran, seperti suara, gambar, video dan animasi.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah dikemukakan di atas, diperlukan suatu kajian yang cukup mendalam mengenai bagaimanakah

pengaruh penggunaan multimedia *Flip Book* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi? Untuk itu peneliti tertarik untuk mencoba melakukan penelitian terhadap hal itu dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Multimedia *Flip Book* Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung.”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabannya melalui pengumpulan data. Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book*?”

Secara khusus dan terperinci dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book* dilihat dari aspek perhatian?
2. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book* dilihat dari aspek persepsi?

3. Apakah terdapat perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book* dilihat dari aspek partisipasi?

D. Batasan Masalah

Terdapat beberapa masalah yang mungkin mempengaruhi penggunaan multimedia *Flip Book* ini, antara lain: kebijakan sekolah terhadap penggunaan media ini sebagai media pokok ketika pembelajaran berlangsung, kemampuan guru dalam mengoperasikan perangkat lunak ini, kondisi lingkungan yang tidak memungkinkan penggunaan perangkat lunak ini, sikap guru terhadap penggunaan media ini, dan lain sebagainya yang mungkin dapat mempengaruhi penggunaan media ini.

Untuk menanggulangi berbagai faktor tersebut di atas, maka penelitian ini perlu dibatasi agar tidak terjadi salah penafsiran. Peneliti membatasi masalah pada penelitian sebagai berikut :

1. Penggunaan media lebih difokuskan pada Multimedia *Flip Book*.
2. Minat siswa lebih difokuskan pada aspek perhatian, persepsi dan partisipasi siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar TIK.
3. Materi yang diberikan pada pembelajaran TIK adalah pokok bahasan perangkat keras komputer.
4. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bandung.

E. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menemukan perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book*. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book* dilihat dari aspek perhatian.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book* dilihat dari aspek persepsi.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis perbedaan minat belajar siswa yang signifikan pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 1 Bandung antara sebelum dan setelah menggunakan multimedia *Flip Book* dilihat dari aspek partisipasi.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, terutama mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Selain itu juga dapat memberi pemahaman psikologis terhadap guru-guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran, khususnya penggunaan multimedia *Flip Book* dalam proses pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

2. Manfaat Praktis

- a. Peneliti, sebagai salah satu bentuk kepedulian dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan.
- b. Penyelenggara pendidikan (sekolah terkait), sebagai bahan masukan dalam usahanya memanfaatkan multimedia *Flip Book* sebagai pengembangan model pembelajaran di sekolah.
- c. Mahasiswa Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, sebagai jalan dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif dan inovatif.