

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pada era globalisasi ini, teknologi menjadi hal yang sangat penting bagi semua bidang tidak terkecuali pada dunia pendidikan. Teknologi dapat membantu menyelesaikan pekerjaan manusia dengan efektif dan efisien. Dalam dunia pendidikan, penerapan teknologi dapat terlihat dari dicantumkannya mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Penerapan ini bertujuan agar teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungan dan dunia kerja. (Sudibyo, 2009)

Penggunaan multimedia sebagai media penyampaian materi pembelajaran merupakan salah satu contoh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran. Multimedia dapat membantu siswa untuk menyerap materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Fenrich (1997) yang disitir Munir (2012: 46), keunggulan menggunakan multimedia pada pembelajaran yaitu:

1. Peserta didik dapat belajar sesuai kemampuan, kesiapan, dan keinginannya. Artinya pengguna sendirilah yang mengontrol proses pembelajaran.
2. Peserta didik belajar dari tutor yang 'sabar' (seperti komputer) yang menyesuaikan diri dengan kemampuan peserta didik.
3. Peserta didik akan terdorong untuk mengejar pengetahuan dan memperoleh umpan balik yang seketika.
4. Peserta didik menikmati privasi dimana mereka tak perlu malu saat melakukan kesalahan.

Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa pada mata pelajaran TIK, faktor kesiapan guru menjadi hambatan tersendiri dalam menerapkan multimedia pada pembelajarannya. Ketidaksiapan guru dalam penggunaan multimedia dapat terlihat dari metode pembelajaran yang digunakan oleh sebagian besar guru yaitu metode ceramah tanpa menggunakan multimedia pembelajaran.

Pada dasarnya, pembelajaran merupakan suatu interaksi positif antara guru dan siswa dan antara siswa dengan siswa lainnya. Oleh sebab itu, pemilihan metode pembelajaran yang sesuai dan dapat diterapkan untuk membangun interaksi dan komunikasi yang baik antara guru dan siswa, juga merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran.

Menurut Nana Sudjana (2005: 76) metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Sedangkan M. Sobry Sutikno (2009: 88) menyatakan, metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan. Dari pernyataan tersebut terlihat peran metode pembelajaran sebagai jembatan yang menghubungkan guru dan siswa.

Saat ini, metode pembelajaran yang sering digunakan masih berpusat pada guru. Metode pembelajaran yang berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang mampu menganalisis suatu permasalahan. Siswa menjadi ketergantungan kepada guru, sehingga tidak terbiasa memecahkan masalah yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dibutuhkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan analisis.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat memecahkan masalah tersebut adalah metode simulasi. Model pembelajaran simulasi dapat digunakan sebagai metode mengajar dengan asumsi tidak semua proses pembelajaran dapat dilakukan secara langsung pada objek yang sebenarnya. Gladi resik merupakan salah satu contoh simulasi, yakni memperagakan

proses terjadinya suatu upacara tertentu sebagai latihan untuk upacara sebenarnya supaya tidak gagal dalam waktunya nanti. Demikian juga untuk mengembangkan pemahaman dan penghayatan terhadap suatu peristiwa yang lebih banyak mengarah kepada psikomotor.

Wina Sanjaya (2007: 158) menyatakan bahwa terdapat beberapa kelebihan metode simulasi. Kelebihan metode pembelajaran ini di antaranya, simulasi dapat dijadikan sebagai bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat, maupun menghadapi dunia kerja. Salah satu kelebihan lain simulasi adalah membuat siswa bisa menganalisis peristiwa yang terjadi disekitarnya. Selain itu, simulasi dapat meningkatkan gairah siswa dalam proses pembelajaran. Karena metode simulasi dapat memvisualisasikan materi mata pelajaran, mengatasi keterbatasan waktu, biaya, maupun resiko dalam pembelajaran. Misalnya pada materi pengenalan perangkat keras komputer, jika menggunakan metode simulasi guru tidak perlu menampilkan perangkat keras komputer dalam bentuk nyata tetapi secara visual menggunakan multimedia. Masalah siswa dalam memvisualisasikan materi yang diajarkan bisa teratasi. Dan keterbatasan fasilitas maupun biaya bisa teratasi.

Penelitian-penelitian terkait yang telah dilakukan mengenai metode simulasi ini diantaranya oleh Nuraida Purnama Rini (2009) pada siswa kelas XI IPA 2 SMAN 1 Gondangwetan Pasuruan dengan judul “Penerapan metode simulasi pada pokok bahasan sistem pencernaan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri I Gondangwetan Pasuruan” yang menyatakan bahwa metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran biologi. Demikian pula penelitian yang dilakukan oleh Reni Rusmiati (2009) pada siswa kelas III SDN Ngadiwono II kecamatan Tosari Kabupaten Pasuruan dalam mata pelajaran IPS yang menyatakan bahwa metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar IPS siswa kelas III baik dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Dari kedua penelitian tersebut metode simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “PENERAPAN METODE SIMULASI BERBANTU MULTIMEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN ANALISIS DALAM PEMBELAJARAN TIK”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan rerata kemampuan analisis siswa yang menggunakan metode simulasi berbantuan multimedia dengan siswa yang menggunakan metode konvensional?
2. Apakah terdapat peningkatan kemampuan analisis siswa yang menggunakan metode simulasi berbantuan multimedia dengan siswa yang menggunakan metode konvensional?
3. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar?

## **C. Batasan Masalah**

Agar masalah yang dikaji terfokus dan terarah, maka penulis membatasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini menggunakan multimedia hanya sebagai alat bantu.
2. Penelitian ini hanya dilaksanakan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dengan materi Microsoft excel.
3. Subjek penelitian diarahkan pada siswa kelas XI SMA.

## **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai peningkatan kemampuan analisis siswa melalui pembelajaran dengan menggunakan metode simulasi berbantuan multimedia. Secara lebih rinci, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan rerata kemampuan analisis siswa yang menggunakan metode simulasi berbantuan multimedia dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui adanya peningkatan kemampuan analisis siswa yang menggunakan metode simulasi berbantuan multimedia dengan siswa yang menggunakan metode konvensional.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap multimedia pembelajaran yang digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar?

#### **E. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap mata pelajaran TIK, terutama pada peningkatan kemampuan analisis siswa melalui penerapan metode simulasi. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan analisis siswa dengan metode simulasi.
- b. Sebagai pijakan untuk mengembangkan penelitian-penelitian lain yang lebih lanjut mengenai metode simulasi.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi guru, mengetahui peningkatan kemampuan analisis siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode simulasi berbantu simulasi, sehingga guru dapat lebih inovatif dalam menggunakan metode pembelajaran, dan metode simulasi ini merupakan salah satu alternatifnya.
- b. Bagi siswa, meningkatkan kemampuan analisis sehingga mampu meningkatkan kemampuan belajar siswa.
- c. Bagi peneliti, sebagai calon guru, penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai metode simulasi berbantu multimedia dalam meningkatkan kemampuan analisis siswa sehingga diharapkan dapat

menambah semangat untuk mengeksplorasi lebih jauh metode-metode pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan kemampuan siswa.

## **F. Hipotesis**

Adapun hipotesis penelitian ini adalah “Terdapat peningkatan kemampuan analisis siswa yang menggunakan metode simulasi berbantuan multimedia dibandingkan dengan siswa yang menggunakan metode konvensional”

## **G. Definisi Operasional**

Di dalam penelitian ini ada beberapa istilah yang umum digunakan, agar tidak timbul kesalahpahaman dalam menginterpretasikan makna, maka penulis akan mendefinisikannya sebagai berikut:

### **1. Penerapan**

Penerapan menurut Kamus besar Bahasa Indonesia artinya pelaksanaan. Jadi penerapan merupakan suatu usaha untuk melaksanakan suatu tindakan yang diharapkan akan mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### **2. Kemampuan analisis**

Kemampuan analisis adalah kemampuan yang melibatkan proses memecah-mecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar-bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup membedakan, mengorganisasikan dan mengatribusikan.

### **3. Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya ceramah,

demonstrasi, diskusi, simulasi, laboratorium, pengalaman lapangan, brainstorming, debat, simposium dan sebagainya.

4. Metode Simulasi

Kata simulasi berasal dari kata bahasa Inggris yaitu *simulation* yang berarti pekerjaan tiruan / menirukan. Metode simulasi adalah metode belajar mengajar dengan cara menirukan situasi tiruan untuk memahami konsep, prinsip atau ketrampilan tertentu. Metode ini digunakan sebagai asumsi bahwa tidak semua proses pembelajaran bisa dilakukan secara langsung pada obyek yang sebenarnya.

5. Metode konvensional

Konvensional mempunyai arti berdasarkan konvensi (kesepakatan) Umum (seperti adat, kebiasaan, kelaziman). Metode konvensional adalah metode pembelajaran yang umum atau lazim diterapkan dalam pembelajaran sehari-hari.

6. Berbantu Multimedia

Multimedia pembelajaran digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui model simulasi.

7. Multimedia

Multimedia merupakan penyatuan dua atau lebih media komunikasi seperti teks, grafik, animasi, audio dan video dengan ciri-ciri interaktivitas komputer untuk menghasilkan satu presentasi menarik.