

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pengembangan sumber daya manusia (*human resources development*) pada saat sekarang merupakan suatu hal yang mutlak harus dilaksanakan, sumber daya manusia merupakan aset suatu lembaga baik lembaga pemerintah maupun swasta. Untuk itu sumber daya manusia tersebut perlu dipupuk dan dimaksimalkan kinerjanya sehingga tujuan dan produktivitas lembaga atau organisasi yang bersangkutan dapat tercapai dan hasilnya lebih memuaskan.

Sumber daya manusia yang dikelola dengan baik seperti para pegawai yang mendapat pembinaan melalui pelatihan diharapkan memiliki wawasan luas dan komprehensif mengenai tantangan organisasi dalam menghadapi era globalisasi dan perubahan paradigma teknologi.

Pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan karyawan terhadap pekerjaan yang selama ini dilakukan serta memberikan suatu pencerahan kepada karyawan untuk menghilangkan kejenuhan. Pelatihan merupakan kegiatan yang bermaksud memperbaiki pengetahuan dan mengembangkan sikap, perilaku, keterampilan para karyawan sesuai dengan keinginan perusahaan, pelatihan dilaksanakan baik bagi karyawan baru maupun lama. Menurut Moh. Agus Tulus (dalam Eka Rustini, 2003:3), bahwa:

Perusahaan yang berkeinginan agar para karyawannya dapat bekerja lebih efektif dan efisien tidak boleh mengabaikan pelatihan. Pelatihan

dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan-tuntutan baru atas sikap, perilaku, keterampilan, dan pengetahuan.

Pendidikan dan pelatihan biasanya dibedakan dengan karakteristik berikut:

**Tabel 1.1.**  
**Karakteristik Pendidikan dan Pelatihan**

PENDIDIKAN	PELATIHAN
Waktu relatif lama	Waktu relatif singkat
Pengakuan dengan ijazah/diploma	Pengakuan dengan sertifikat
Kurikulum standar untuk keperluan mendatang ( <i>just-in-case</i> = JIC)	Kurikulum fleksibel sesuai keperluan sekarang ( <i>just-in-time</i> = JIT)
Ditujukan bagi mereka yang akan memasuki lingkungan pekerjaan	Ditujukan bagi mereka yang ada/sudah dalam lingkungan kerja
Program regular dengan pengajar tetap	Program tidak regular dan pengajar tidak tetap

Meskipun kedua istilah dapat dibedakan karakteristiknya, namun kegiatannya dapat disatukan dalam lembaga penyelenggara sebagai lembaga diklat kedinasan atau aparatur. Fungsi lembaga penyelenggara ini seharusnya merupakan agen pembaharu. Lembaga ini perlu memahami perubahan dalam lingkungan strategis, dan kemudian mampu menganalisis dampak perubahan itu dalam lingkungan organisasinya. Setelah itu mempersiapkan dan menyelenggarakan pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan hasil analisisnya.

Namun masih banyak lembaga diklat tersebut yang masih terbelenggu dengan manajemen konvensional, yaitu menunggu instruksi atau hanya akan

menyelenggarakan pendidikan dan atau pelatihan secara tradisional atas permintaan atau perintah lembaga lain yang lebih tinggi kedudukannya dalam struktur organisasi, atau bahkan tergantung pada alokasi dana yang diberikan.

Perkembangan dunia pendidikan secara langsung maupun tidak langsung saat ini dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Semakin maraknya bermunculan berbagai produk teknologi yang dapat dipergunakan dalam dunia pendidikan memberikan peluang kepada para pendidik dan praktisi pendidikan untuk berusaha meningkatkan kualitas pendidikan melalui peningkatan proses belajar mengajar serta penemuan metode yang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Teknologi telah menjadi bagian integral dari tiap kehidupan masyarakat sejak ribuan tahun yang lalu. Pada zaman batu pun telah ada teknologi, seperti misalnya yang digunakan untuk membangun piramida, untuk membuat api, dan lain-lain. Makin maju suatu masyarakat, makin banyak dan makin canggih teknologi yang ditemukan dan digunakan. Bahkan ada di antara kita yang berpendapat bahwa teknologi telah merupakan "jawaban" atas semua "masalah". Sebaliknya banyak juga di antara kita yang berpendapat bahwa teknologi merupakan sekadar alat yang tidak ada maknanya kala tidak digunakan. Kedua pendapat ini tidak tepat, karena tidak ada satu pun "obat" (teknologi) yang dapat mengatasi segala macam "penyakit" (masalah). Kecuali itu tidak ada teknologi yang diciptakan hanya untuk sesuatu makna dan orang tertentu, karena ia merupakan suatu bagian dari rangkaian tertentu.

Dalam bidang pendidikan dan pelatihan, sebagai bagian dari kehidupan masyarakat, teknologi juga telah merupakan bagian integral, baik disadari maupun tidak. Masih banyak guru, dosen, widyaiswara, dan pelatih yang menganggap teknologi hanya sekadar alat atau sarana, yang dapat membantu mengatasi masalah dalam mengajar atau melatih, seperti misalnya penggunaan OHP untuk menayangkan transparansi, dan pengeras suara. Mereka bahkan berpendapat bahwa tanpa alat atau sarana itu pun, mereka masih dapat menjalankan tugas dengan baik.

Pengertian teknologi pendidikan tidak terlepas dari pengertian teknologi secara umum. Pengertian teknologi yang utama adalah **proses** yang meningkatkan nilai tambah. Proses tersebut menghasilkan suatu **produk**, dan untuk itu sering kali diperlukan adanya peralatan atau sarana. Produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu **sistem**. Jadi pengertian umum tentang teknologi, alat atau sarana baru yang khusus diperlukan tidak menjadi unsur yang mutlak harus ada, karena alat atau sarana itu telah ada sebelumnya.

Dalam bidang pendidikan dan pelatihan, teknologi juga memenuhi ketiga unsur tersebut: proses, produk, dan sistem. Tidak dapat dipungkiri bahwa berkembangnya teknologi pendidikan hingga menjadi suatu disiplin keilmuan seperti sekarang ini. Pada awal perkembangan sekitar ratusan tahun yang lalu teknologi itu dikenal sebagai cara mengajar dengan menggunakan alat peraga hasil buatan sendiri oleh guru di sekolah. Tiga puluh tahun kemudian (sekitar tahun 1930) penggunaan alat peraga itu berkembang

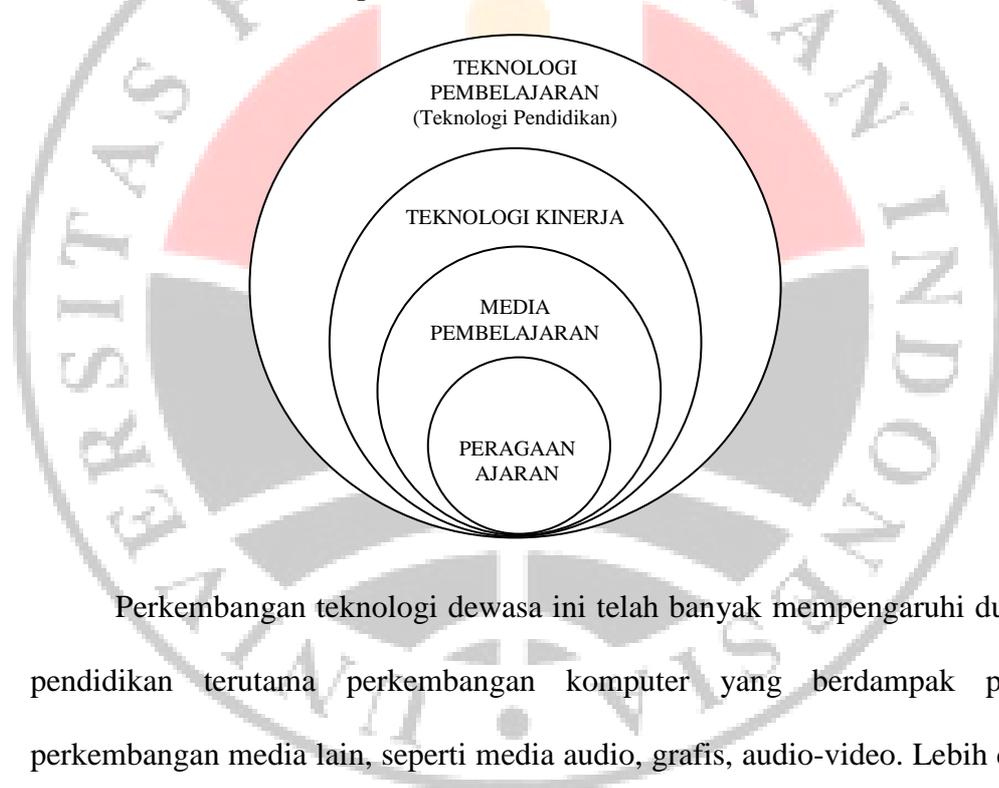
dengan diproduksinya secara massal media belajar-pengajaran untuk digunakan di sekolah secara meluas. Sepuluh tahun kemudian, saat Amerika Serikat terlibat dalam Perang Dunia II, diperlukan banyak sekali tenaga terampil dalam mengoperasikan dan menangani peralatan perang. Untuk itu diperlukan latihan yang efektif dalam waktu yang pendek dan dapat diulang sesering mungkin. Dikembangkanlah cara pelatihan dengan menggunakan berbagai media dan simulator untuk keperluan pelatihan personel angkatan bersenjata tersebut. Mulailah dikenal istilah teknologi kinerja (*performance technology*).

Seusai PD II mulai dikembangkan pengalaman dikalangan angkatan bersenjata tersebut untuk keperluan pendidikan dan pelatihan. Dalam lingkungan sekolah dan perguruan tinggi mulai dibangun suatu lembaga yang dipisahkan dari perpustakaan, dengan menyediakan dan mengembangkan media pengajaran dan diberi nama Pusat Sumber Belajar. Program studi atau keahlian dalam teknologi pendidikan mulai dibuka di beberapa perguruan tinggi di Amerika Serikat, Inggris, dan Kanada.

Namun pendidikan dalam lingkungan sekolah ini lebih berorientasi teoritis dan menganggap fungsinya adalah mempersiapkan peserta didik untuk masa depan yang siap latih. Padahal dengan semakin berkembangnya kegiatan sosial-ekonomi diperlukan tenaga yang kompeten lebih banyak dan cepat. Hal ini memicu tumbuh dan berkembangnya lembaga-lembaga yang menyelenggarakan pelatihan dan kursus sebagai upaya pendidikan berkelanjutan yang bersifat terapan. Lembaga-lembaga ini ada yang berdiri

sendiri, namun banyak yang merupakan bagian dari organisasi bisnis, industri dan publik, serta organisasi pemerintah. Untuk mereka ini lebih tepat digunakan istilah "teknologi pembelajaran", karena mereka lebih berkepentingan dalam membelajarkan orang dalam lingkungan kerja mereka sendiri atau pembelajaran untuk penguasaan suatu kompetensi tertentu. Perkembangan ini dapat ditunjukkan seperti pada gambar berikut:

**Gambar 1.1.**  
**Perkembangan Konsep Teknologi Pembelajaran**  
 (diadaptasi dari Romiszowski, 1981)



Perkembangan teknologi dewasa ini telah banyak mempengaruhi dunia pendidikan terutama perkembangan komputer yang berdampak pada perkembangan media lain, seperti media audio, grafis, audio-video. Lebih dari tiga dekade, komputer telah menunjukkan kemajuan yang sangat berarti dalam peranannya sebagai media pembelajaran dan sumber belajar.

Hadirnya teknologi komputer yang semakin banyak dipakai di segala bidang kehidupan terutama bidang pendidikan mulai pada tingkat dasar sampai perguruan tinggi sangat membantu pelaksanaan pendidikan. Namun

komputer belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses belajar mengajar padahal komputer memiliki berbagai kemampuan yang dapat membantu guru dalam proses *transfer* ilmu pengetahuan.

Sesuai dengan pendapat di atas Shute & Grandell yang dikutip oleh Adam Ananda (2007:3) mengemukakan bahwa “dari tahun ke tahun pembelajaran dengan menggunakan komputer semakin meningkat, lebih dari tiga dekade komputer telah menunjukkan kemajuan yang sangat berarti dalam peranannya sebagai media pembelajaran”. Sebelumnya Bacon (dalam Adam Ananda, 2007:3) telah mengemukakan bahwa “penggunaan komputer akan semakin meningkat dan hampir tidak terelakan”. Lebih lanjut McDonough, et. al. (dalam Adam Ananda, 2007:3) mengemukakan tentang “beberapa keuntungan penggunaan komputer dalam pembelajaran seperti memberikan stimulus untuk belajar, menciptakan efek audio dan visual, membantu *recalling* (pemanggilan kembali) konsep, mengaktifkan respon peserta pelatihan, mendorong cara belajar interaktif, membebaskan guru dari tugas-tugas yang berulang dan menyediakan sumber belajar yang telah dimodifikasi”.

Dalam kaitan ini Oemar Hamalik yang dikutip Adam Ananda (2007: 4) menjelaskan:

Penggunaan komputer bersifat ganda, di satu sisi komputer berguna sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, sedangkan di sisi lain komputer menciptakan proses belajar mengajar itu sendiri. Kendali komputer sudah barang tentu tidak dapat menggantikan proses tatap muka, namun antara subjek didik dan komputer dapat berkomunikasi dan terjadi interaksi edukatif secara mandiri dan dapat membuahkan hasil yang efektif.

Modul Multimedia Interaktif (MMI) merupakan salah satu bentuk media pembelajaran interaktif dengan menggunakan komputer, materi pelajaran dalam MMI dikemas semenarik mungkin dengan memadukan beberapa unsur seperti; penggunaan audio, video, animasi, teks, dan grafis. Keunggulan yang dapat dirasakan dengan menggunakan media ini adalah dengan memberikan penguatan terhadap materi yang diterima sebagai informasi yang disajikan secara interaktif sehingga peserta pelatihan dapat menerima materi atau informasi yang diinginkannya walaupun tanpa keberadaan instruktur. Selain itu, proses pembelajaran berlangsung tidak monoton dan membosankan, dan memungkinkan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan.

Modul Multimedia Interaktif (MMI) dipandang efektif untuk memenuhi kebutuhan belajar peserta pelatihan dalam mengikuti setiap pelatihan, dari pada menggunakan metode yang biasa digunakan di tempat-tempat diklat, yaitu hanya sebatas pengajaran di kelas secara konvensional dengan pemberian modul cetak mata diklat terkait. Oleh karena itu peneliti mengambil kesimpulan, apabila pembelajaran komputer yang berupa Modul Multimedia Interaktif (MMI) ini dapat menambah motivasi dan daya tangkap peserta pelatihan, maka sangat mungkin pelatihan ini mendapatkan hasil yang lebih dibandingkan dengan modul cetak. Berdasarkan latar belakang di atas diperlukan suatu kajian yang mendalam mengenai efektivitas penggunaan

Modul Multimedia Interaktif (MMI) terhadap hasil belajar peserta pelatihan ranah kognitif sebagai bahan penelitian.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka secara umum masalah pokok yang akan diteliti adalah “Bagaimana efektivitas penggunaan Modul Multimedia Interaktif (MMI) terhadap hasil belajar peserta pelatihan dalam Pelatihan Pengenalan Produk Jasa Bank yang dilaksanakan oleh Pusdiklat PT. Bank Jabar?”

Secara lebih rinci permasalahan pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar peserta pelatihan mengenai Pengenalan Produk Jasa Bank yang menggunakan Modul Multimedia Interaktif (MMI) dengan yang menggunakan Modul Cetak pada aspek pemahaman?
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar peserta pelatihan mengenai Pengenalan Produk Jasa Bank yang menggunakan Modul Multimedia Interaktif (MMI) dengan yang menggunakan Modul Cetak pada aspek penerapan?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar aspek pemahaman dengan aspek penerapan peserta pelatihan yang menggunakan Modul Multimedia Interaktif (MMI)?

### **C. Tujuan Penelitian**

Secara umum tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan penggunaan Modul Multimedia Interaktif (MMI) pada proses belajar mengajar Pelatihan Pengenalan Produk Jasa Bank terhadap hasil belajar peserta pelatihan pada pelatihan yang dilaksanakan oleh Pusdiklat PT. Bank Jabar.

Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menguji keefektifan penggunaan Modul Multimedia Interaktif (MMI) pada mata diklat Pengenalan Produk Jasa Bank pada aspek pemahaman.
2. Menguji keefektifan penggunaan Modul Multimedia Interaktif (MMI) pada mata diklat Pengenalan Produk Jasa Bank pada aspek penerapan.
3. Menguji perbedaan efektivitas penggunaan Modul Multimedia Interaktif (MMI) pada mata diklat Pengenalan Produk Jasa Bank pada aspek pemahaman dan pada aspek penerapan.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak baik secara langsung ataupun secara tidak langsung, terutama dalam peningkatan kualitas belajar. Juga diharapkan penelitian ini bermanfaat bagi:

1. Bagi peneliti, memberikan gambaran yang lebih jauh mengenai pengaruh penggunaan Modul Multimedia Interaktif (MMI) dalam

meningkatkan hasil belajar domain kognitif aspek pemahaman, penerapan dan melihat sejauh mana keefektifan penggunaan Modul Multimedia Interaktif (MMI) terhadap kedua aspek tersebut dalam Pelatihan Pengenalan Produk Jasa Bank, serta mengembangkan disiplin ilmu yang diperoleh peneliti dalam proses pembelajaran yang menempatkan penggunaan media dan strategi pembelajaran.

2. Kepentingan para trainer di perusahaan ataupun lembaga yang melaksanakan program pelatihan untuk para karyawannya dalam kegiatan pembelajaran yaitu menyampaikan materi melalui penggunaan media terutama Modul Multimedia Interaktif (MMI) dan strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Peserta pelatihan, sebagai salah satu media alternatif yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta pelatihan dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan kemampuannya, khususnya dalam kemampuan memahami Pengenalan Produk Jasa Bank.
4. Peneliti lebih lanjut, sebagai bahan kajian bagi penelitian lebih lanjut yang berminat memilih dan memanfaatkan media pendidikan.

#### **E. Asumsi**

Asumsi atau anggapan dasar menurut Suharsimi Arikunto (2002:61) adalah suatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan

secara jelas. Berdasarkan pemikiran di atas, maka yang menjadi anggapan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Modul Multimedia Interaktif (MMI) merupakan media yang memadukan gambar, animasi, dan suara dapat meningkatkan minat serta penguasaan materi bagian kognitif pemahaman dan penerapan pada peserta pelatihan.
2. Visualisasi dan animasi pada Modul Multimedia Interaktif (MMI) merupakan sarana yang cukup efektif dalam menyajikan materi dan mudah dipahami oleh peserta pelatihan.
3. Media pembelajaran yang dikemas secara inovatif dan kreatif serta didukung oleh teknologi terkini, mampu meningkatkan hasil belajar peserta pelatihan secara signifikan.

#### **F. Hipotesis**

Berdasarkan asumsi yang telah dikemukakan, peneliti mengajukan hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta pelatihan yang menggunakan Modul Multimedia Interaktif (MMI) dengan peserta yang menggunakan Modul Cetak pada aspek pemahaman.
2. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara peserta pelatihan yang menggunakan Modul Multimedia Interaktif (MMI)

dengan peserta yang menggunakan Modul Cetak pada aspek penerapan.

3. Terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan peserta pelatihan yang menggunakan Modul Multimedia Interaktif (MMI) pada aspek pemahaman dan aspek penerapan.

### **G. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kekeliruan dan salah pengertian dalam memahami konteks permasalahan penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan mengenai istilah-istilah yang ada dalam variabel penelitian ini.

#### **1. Modul Multimedia Interaktif (MMI)**

Modul Multimedia Interaktif (MMI) merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran yang menggunakan komputer dalam proses belajar mengajarnya.

#### **2. Produk Jasa Bank**

Produk jasa merupakan suatu produk atau sarana yang disediakan oleh Bank untuk membantu nasabah dalam menyelesaikan transaksi-transaksinya yang berhubungan dengan usahanya atau keperluan lainnya.