

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Dengan demikian pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya di dalamnya terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada atau sekelompok orang (penerima pesan). Sebagaimana Syamsudin mengatakan bahwa “proses belajar mengajar diartikan sebagai suatu interaksi antara siswa dengan guru dalam rangka mencapai tujuannya” (Syamsudin,1985:69).

Kaitannya bahwa pembelajaram membutuhkan interaksi, hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang di dalamnya terdapat sebuah sistem dengan beberapa unsur komponen yang terlibat, yaitu *komunikator, komunikan, chanel, message, feed back* dan *noise/barier*. Berdasarkan hal ini, bahwa media adalah bagian dari proses komunikasi, maka baik buruknya komunikasi ditunjang penggunaan saluran dalam komunikasi tersebut. Saluran / *channel* yang dimaksud adalah media, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi, maka media yang dimaksud adalah media pembelajaran.

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran. Sebagaimana Rusman,(2009:580) mendefinisikan “media sebagai wadah dari pesan yang oleh sumber pesan ataupun penyalurnya ingin diteruskan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut”. Sementara itu Briggs dalam Susilana dan Riyana,(2007:5). berpendapat bahwa ‘media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/mate.. pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya’ Sedangkan, *National Education Associaton* (1969:7) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras”.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang fikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973:32) mengungkapkan bahwa “media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran”. Sementara Rusman mengungkapkan bahwa “media dalam pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas pesan yang disampaikan guru, media juga berfungsi untuk pembelajaran individual dimana kedudukan media sepenuhnya melayani kebutuhan belajar” (Rusman, 2009:174).

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke 20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan Interaktif, yang dikenal dengan Multimedia interaktif.

Pemamfaatan media dapat menjadi pertimbangan penting bagi guru dalam merencanakan pembelajaran, karena media itu sendiri dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa. Menurut Kusumah (2002:60) “Pada umumnya siswa mempunyai sifat penasaran (ingin tahu) yang tinggi untuk mencoba sesuatu yang baru dilihat, termasuk teknologi informasi yang akhir-akhir ini sangat digandrungi oleh remaja dan anak-anak”. Dengan demikian melalui pemanfaatan Multimedia interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek, yang disebabkan, karena : (a) obyek terlalu besar; (b) obyek terlalu kecil; (c) obyek yang bergerak terlalu lambat; (d) obyek yang bergerak terlalu cepat; (e) obyek yang terlalu kompleks; (f) obyek yang bunyinya terlalu halus; (f) obyek mengandung berbahaya dan resiko tinggi. Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.

Sejalan dengan perkembangan IPTEK penggunaan media, baik yang bersifat *visual, audial, projected still media* maupun *projected motion media* bisa dilakukan secara bersama dan serempak melalui satu alat saja yang disebut Multimedia. Sebagai contoh, dewasa ini penggunaan komputer tidak hanya bersifat *projected motion media*, namun dapat meramu semua jenis media yang bersifat Interaktif. Sebagaimana Hamalik dalam Azhar Arsyad (2002:83) mengemukakan bahwa pemakai media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan pembelajaran dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Berdasarkan konsepsi yang makin mantap, fungsi media dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Berdasarkan pemahaman tersebut, guru tidaklah dipahami sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi dengan posisinya sebagai peran penggiat tadi, ia pun harus mampu merencana dan mencipta sumber-sumber belajar lainnya sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif. Sumber-sumber belajar selain guru inilah yang disebut sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan dan/atau diciptakan secara terencana oleh para guru yang dalam hal ini disebut sebagai media pembelajaran.

Penggunaan media sangat disadari oleh banyak praktisi pendidikan yakni sangat membantu aktivitas proses pembelajaran yang salah satunya meningkatkan

motivasi belajar pada diri siswa, yang pada akhirnya tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Namun dalam implikasinya, tidak banyak guru yang memamfaatkannya, terlebih yang dikenal dengan Multimedia interaktif, bahkan metode ceramah monoton masih cukup populer dikalangan guru dalam proses belajar mengajar. Hal ini dimungkinkan karena keterbatasan media di satu pihak dan bahkan lemahnya kemampuan guru dipihak lain dan bahkan tidak sedikit guru yang masih gagap teknologi, utamanya *Information Communication Teknologi* (ICT). Kenyataan yang seperti ini mengakibatkan anak merasa bosan dan cepat jenuh sehingga proses belajar mengajar tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan.

Berdasarkan kajian latar belakang di atas maka penulis mengemas dengan sebuah judul makalah **“Implementasi Multimedia interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Pamekasan”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dalam makalah ini dapat dirumuskan menjadi dua rumusan masalah sebagai berikut :

a. Secara Umum

1. Sejauhmana implementasi Multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN Pamekasan?
2. Seberapa besar manfaat penerapan Multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN Pamekasan?

b. Secara khusus

1. Bagaimanakah penerapan Multimedia Interaktif dalam proses pembelajaran di MAN pamekasan.
2. Model apakah yang digunakan dalam menerapkan Multimedia Interaktif di MAN Pamekasan.
3. Bagaimanakah tingkat perhatian siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan Multimedia Interaktif di MAN pamekasan
4. Bagaimana tingkat keyakinan dan kepuasan siswa dalam proses pembelajaran dengan penerapan Multimediam Interaktif.

C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan dari makalah ini, yaitu;

1. Untuk mengetahui sejauhmana implementasi Multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN Pamekasan?
2. Untuk mengetahui seberapa besar manfaat penerapan Multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di MAN Pamekasan

D. Manfaat Penulisan

Manfaat yang diharapkan dari penulisan makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pemanfaatan Multimedia interaktif guna meminimalisasi kejenuhan dan kebosanan dalam

pembelajaran konvensional di kelas yang menyebabkan motivasi belajar siswa menurun untuk melakukan pembelajaran.

2. Secara praktis selanjutnya diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan Multimedia interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam mengoptimalkan tercapainya tujuan pembelajaran.

E. Metode Penulisan

Prosedur pengumpulan data dalam makalah ini menggunakan metode studi pustaka terhadap kasus dan konsep yang berhubungan dengan pembelajaran berbasis “Multimedia interaktif” dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, serta didukung dengan data-data penelitian langsung sebagai data primer dengan *instrument* observasi, wawancara dan angket. Hasil dari pengumpulan data sekunder kemudian dianalisis dengan menggunakan pendekatan deduktif terhadap konsep dan teori dari beberapa ahli dalam menarik suatu kesimpulan. Khusus untuk hasil data dari instrumen angket diformulasikan dalam bentuk deskripsi data dan tabulasi data yang sebelumnya diolah dengan rumus persentasi, hasil dari keseluruhan frekuensi dan presentase yang diperoleh kemudian diambil reratanya untuk menghasilkan suatu kesimpulan.

**IMPLEMENTASI MULTIMEDIA INTERAKTIF
DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DI MADRASAH ALIYAH NEGERI PAMEKASAN**

MAKALAH



Oleh :

EDI RAHMAT HIDAYAT

0802902

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2009

LEMBAR PENGESAHAN

Makalah dengan judul :

Implementasi Multimedia interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Pamekasan

Disusun Oleh : Edi Rahmat Hidayat

NIM : 0802908

Telah diperiksa dan dipertanggung jawabkan di depan tim penguji

Pada tanggal 19 Januari 2010

Pembimbing I

Dr . Rusman, M.Pd

NIP. 197205051998021005

Pembimbing II

Hj. Ellina Roenovita,M.T.

NIP. 197511162008012009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Dr. Toto Ruhimat, M.Pd.

NIP. 195911211985031001

JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

Nomor : /H.40.1. / PL./..... Bandung, Oktober 2009

Lampiran : 1 (Satu) berkas

Perihal : Permohonan ijin mengadakan penelitian

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

Di Bandung

Dalam rangka penyusunan skripsi mahasiswa kami :

Nama : Edi Rahmat hidayat

NIM : 0802902

Jurusan/Jenjang : **Kurtek / S1 kedua Depag**

Pendidikan tertinggi : S-1 Universitas Widya Gama Malang

Bermaksud untuk mengadakan penelitian melalui wawancara, observasi, dan atau penyebaran angket tentang: "Implementasi Multimedia interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Neeri Pamekasan"

Ke : Madrasah Aliyah Negeri Pamekasan

Pada Tanggal : 15 November 2009

Bersama ini kami lampirkan:

1. Proposal Penelitian 2 (dua) eksemplar
2. Foto copy Kartu Mahasiswa Tahun Akademik 2008/2009
3. Foto copy tanda lunas pembayaran SPP semester Genap/Ganjil Tahun 2008/2009

Atas perhatian dan bantuan Bapak, kami mengucapkan terima kasih

Ketua Jurusan,

Dr. Toto Ruhimat, M.Pd.

NIP. 195911211985031001

**JURUSAN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

Nomor : /H.40.1. / PL./..... Bandung, Oktober
2009

Lampiran : 1 (Satu) berkas

Perihal : Permohonan pengangkatan pembimbing skripsi

Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia

di Bandung

Bersama ini kami ajukan permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi, bagi mahasiswa kami;

Nama : Edi Rahmat Hidayat
NIM : 0802902
Jurusan/Jenjang : Kurtek / S1 kedua Depag
Jumlah SKS yang ditempuh : 46 SKS
IPK : 3.39

Jalur penyelesaian studi yang dipilih yaitu skripsi/karya ilmiah yang disetujui oleh dewan skripsi dengan judul **“Implementasi Multimedia interaktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Madrasah Aliyah Negeri Pamekasan”**.

Adapun dosen pembimbing skripsi yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

Pembimbing I

Nama : Dr. Rusman, M.Pd.
NIP : 197205051998021005

Pembimbing II

Nama : Hj. Ellina Roenovita, M.T.
NIP : 197511162008012009

Demikian surat permohonan pengangkatan dosen pembimbing skripsi kami ajukan, agar segera diterbitkan Surat Keputusan Pembimbing, terima kasih.

Mengetahui

Ketua Jurusan,

Ketua Dewan Skripsi

Dr. Toto Ruhimat, M.Pd.

NIP. 195911211985031001
197205051998021005

Dr. Rusman, M.Pd

NIP.



LEMBAR PERSETUJUAN MAKALAH

**Implementasi Multimedia interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa Di Madrasah Aliyah Negeri Pamekasan**

Oleh :

Edi Rahmat Hidayat

0802902

Disetujui dan Disahkan oleh Pembimbing,

Pembimbing I

Dr. Rusman, M.Pd

NIP : 197205051998021005

Pembimbing II

Hj. Ellina Roenovita, M.T.

NIP : 197511162008012009

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

Dr. Toto Ruhimat, M. Pd

NIP : 195911211985031001