

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu peran guru dalam meningkatkan kualitas dan kompetensi sumber daya manusia yang baik dapat dilakukan dengan cara memikirkan dan membuat perencanaan yang tepat untuk mengembangkan kualitas mengajarnya. Guru tidak hanya bertugas sekedar mengajar, tetapi lebih di tekankan pada pembelajaran yang mendidik. Pembelajaran yang di dapatkan oleh siswa selama di bangu sekolah hendaknya dapat di gunakan untuk bekal hidup dan untuk bertahan hidup. Arah pembelajaran seharusnya di fokuskan pada belajar (*learn*) seperti yang di tetapkan oleh UNESCO (*United Nation Educational Scientific and Cultural Organization*). Pembelajaran Menurut UNESCO haruslah di dasarkan empat pilar, yaitu *learning to know, learning to do, learning to be, dan learning ti live together*.

Menurut Kementrian Negara Riset dan Teknologi, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara umum adalah semua teknologi berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (*akuisisi*), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi (Rusman, 2010).

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) TIK memposisikan sebagai substansi pembelajaran dalam bentuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Mata pelajaran TIK dapat membantu siswa untuk mengenal,

menggunakan, merawat peralatan teknologi informasi dan teknologi komunikasi, serta menggunakan segala potensi yang ada untuk pengembangan kemampuan diri. Selain itu, penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi akan meningkatkan kualitas proses pembelajaran pada semua tingkatan atau jenjang, dengan menjangkau lintas ilmu mata pelajaran lain.

Materi mata pelajaran TIK perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai siswa sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global yang ditandai dengan perubahan yang sangat cepat. Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi akan memberikan motivasi dan kesenangan kepada siswa supaya siswa lebih mudah belajar dan bekerja secara mandiri. Dengan demikian, Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum bertujuan agar siswa memahami alat Teknologi Informasi dan Komunikasi termasuk komputer (*Komputer literate*) dan memahami informasi (*information literate*). Artinya siswa mengenal istilah-istilah yang digunakan pada TIK dan khususnya pada komputer yang umum digunakan. Siswa juga menyadari keunggulan dan keterbatasan komputer, serta dapat menggunakan komputer secara optimal. Di samping itu siswa dapat memahami bagaimana dan dimana informasi dapat diperoleh, bagaimana cara mengemas/mengolah informasi dan bagaimana cara mengkomunikasikannya.

Penyampaian materi dengan menggunakan media LCD Proyektor cukup membantu guru dalam menjelaskan materi. Atas dasar kenyataan inilah, maka perlu dicari alternatif lainnya dengan melakukan inovasi dan pendekatan dalam

penggunaan media pembelajaran untuk penyampaian materi kepada siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif dan menyenangkan.

Berdasarkan Hasil Observasi di MTs Al Huda, Nilai siswa dalam pelajaran TIK masih rendah. Ini di liat dari rata-rata nilai yang di peroleh siswa yaitu di bawah standar yang telah di tetapkan.

Tabel 1.1. Nilai siswa MTs Al Huda dua tahun terakhir pada mata pelajaran TIK Materi Microsoft Excel.

Tahun	Tertinggi	Terendah	Rata –rata
2009	6.25	1.50	51.75
2010	6.00	1.00	50.25

Faktor rendahnya nilai siswa ini di karenakan di MTs Al Huda memiliki fasilitas yang terbatas untuk menunjang proses pembelajaran TIK dan Metode yang di gunakan untuk mengajar TIK juga masih belum bervariasi.

Penelitian ini akan difokuskan pada upaya untuk mengatasi faktor internal yang diduga menjadi penyebab rendahnya tingkat hasil belajar siswa Kelas VIII Semester 2 MTS AL HUDA Bandung, dalam mempelajari materi Microsoft Excel. Salah satu pendekatan pembelajaran yang diduga mampu mewujudkan situasi pembelajaran yang kondusif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan adalah pendekatan dengan pembelaran Multimedia Interaktif model simulasi yang termasuk dalam komponen pembelajaran adalah “tujuan, bahan, metode dan alat serta penilaian“. Dengan menggunakan multimedia interaktif , akan merangsang siswa untuk lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul Penerapan Pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) Model simulasi Untuk Meningkatkan hasil belajar Siswa dalam mempelajari Microsoft Excel di Kelas VIII Semester 2 MTS AL HUDA Bandung.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah lebih diidentikkan dengan langkah yang mengawali dalam perencanaan penelitian tindakan kelas, bagi seorang peneliti sekaligus seorang pengajar di dalam kelas maka penentuan fokus masalah dapat dirasakan pada proses-proses pembelajaran yang berlangsung agar dalam penelitian itu tidak melebar dan mencakup masalah yang luas.

Dalam penelitian ini yang akan menjadi fokus masalah lebih ditekankan pada media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu dengan Multimedia Interaktif Model Simulasi yang akan meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran TIK. Peneliti ingin membuktikan apakah dengan menggunakan media ini hasil belajar siswa bisa di tingkatkan, sehingga nanti media tersebut dapat dimanfaatkan untuk perkembangan pembelajaran yang akan datang. Selain itu agar guru dapat menerapkan PTK dalam upayanya untuk memperbaiki dan/atau meningkatkan layanan pembelajaran secara lebih professional.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan yang hendak dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Masalah Umum

Apakah penggunaan multimedia interaktif model simulasi dapat meningkatkan hasil belajar siswa MTs Al Huda pada mata pelajaran TIK dalam mempelajari Ms. Excel?

2. Masalah Khusus

- a. Bagaimanakah desain pembelajaran dengan Multimedia interaktif model simulasi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Microsoft Excel p mata pelajaran TIK kelas VIII MTs Al Huda Bandung?
- b. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran Materi Microsoft Excel pada Mata pelajaran TIK dengan menggunakan multimedia interaktif model simulasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al Huda Bandung?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin di capai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Bagaimana desain pembelajaran dengan Multimedia interaktif modelsimulasi yang mampu meningkatkan Hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al Huda Bandung.
2. Untuk Mengetahui Bagaimana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif model simulasi untuk meningkatkan Hasil belajar siswa kelas VIII MTs Al Huda Bandung.
3. Untuk Mengetahui Apakah penggunaan multimedia interaktif model Simulasi dapat meningkatkan Hasil Belajar siswa MTs Al Huda dalam mempelajari Ms. Excel.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Dengan mengadakan penelitian ini, peneliti ingin mendapatkan manfaat yang bisa di gunakan oleh pihak-pihak yang terkait demi memajukan pendidikan pada umumnya dan pembelajaran TIK pada khususnya. Manfaat itu antara lain dapat di jabarkan sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi siswa

- 1) Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif model simulasi dapat Memberi suasana baru bagi siswa dalam kegiatan belajar mengajar yang diharapkan dapat menimbulkan semangat baru untuk mempelajari Pelajaran TIK.
- 2) Multimedia interaktif Model simulasi dapat Membantu mempermudah siswa dalam menguasai materi sesuai standar kompetensi dan kompetensi dasar pada mata pelajaran TIK, karena di dalam media ini siswa dapat melihat secara langsung beberapa simulasi tentang materi Excel.

b. Manfaat bagi guru :

- 1) Meningkatkan profesionalisme dan kecakapan guru TIK dalam mengelola pembelajaran di kelas.
- 2) Sebagai bahan masukan dalam menggunakan media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam Pelajaran TIK sehingga tidak jenuh di mata siswa.

- 3) Dapat mengetahui metode pembelajaran yang interaktif dan efektif dalam meningkatkan sistem pembelajaran serta meminimalkan kesalahan siswa dalam mempelajari Microsoft Excel.

c. Manfaat bagi sekolah

- 1) Dengan penelitian ini peneliti Dapat memberikan sumbangan yang baik dalam upaya peningkatan kualitas belajar siswa.
- 2) Dapat membantu memperbaiki pembelajaran TIK di sekolah.

2. Manfaat secara Ilmiah

Arif S. Sadiman dalam bukunya Media pendidikan mengemukakan bahwa kegunaan media yang interaktif dalam pembelajaran dapat menimbulkan kegairahan belajar pada siswa dan memungkinkan interaksi yang lebih aktif. Selain itu Latuheru (1988) : menyatakan bahwa (1) media pembelajaran berguna menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran yang disajikan, (2) media pembelajaran berguna dalam hal meningkatkan pengertian anak didik terhadap materi yang disajikan.

Sejalan dengan pendapat di atas penelitian ini diharapkan dapat membuktikan bahwa dengan multimedia interaktif model simulasi, hasil belajar siswa dapat di tingkatkan khususnya pada mata pelajaran TIK.