

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, menciptakan struktur baru, yaitu struktur global. Struktur tersebut akan mengakibatkan semua bangsa di dunia termasuk Indonesia, mau tidak mau akan terlibat dalam suatu tatanan global yang seragam, pola hubungan dan pergaulan yang seragam khususnya di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Fenomena globalisasi merupakan era baru peradaban manusia dimana terjadi perubahan yang sangat cepat dalam berbagai bidang kehidupan baik politik, sosial, budaya, ekonomi juga pendidikan.

Pendidikan memiliki makna yang luas yakni pendidikan tidak hanya bertujuan untuk mengoptimalkan kemampuan peserta didik dalam hal intelektualnya saja tetapi juga memiliki kekuatan spiritual keagamaan. Hal ini sesuai dengan pengertian pendidikan yang tercantum dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia

serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Berdasarkan penjelasan di atas maka pendidikan merupakan suatu landasan kuat yang diperlukan untuk meraih kemajuan bangsa di masa depan. Bahkan lebih penting lagi sebagai bekal dalam menghadapi era global yang penuh dengan persaingan ketat antar bangsa. Dengan demikian, pendidikan menjadi syarat mutlak untuk dipenuhi karena ia merupakan faktor determinan bagi suatu bangsa untuk bisa memenangi persaingan global. Oleh karena itu diperlukan generasi-generasi penerus bangsa yang mampu menghadapi segala kondisi yang senantiasa berubah dan kompetitif dengan cara meningkatkan kualitas pendidikan.

Kualitas pendidikan di Indonesia yang relatif masih rendah menghasilkan sumber daya manusia yang kualitasnya rendah pula. Hal ini sesuai dengan survei *The Political and Economic Risk Consultant (PERC)* yang menyatakan bahwa sistem pendidikan di Indonesia secara umum berada pada peringkat ke 12 dari 12 negara yang di survei, 1 peringkat di bawah Vietnam. Kemudian hasil survei tahun 2007 *World Competitiveness Year Book* memaparkan jika daya saing pendidikan dari 55 negara yang di survei Indonesia berada pada urutan ke-53. Sedangkan berdasarkan catatan *Human Development Report* Versi UNDP (Depdiknas:2003) peringkat HDI (*Human Development Index*) atau kualitas sumber daya manusia Indonesia berada di urutan 112 berada di bawah Filipina

(85), Thailand (74), Malaysia (58), Brunai (31), Korea Selatan (30), Singapura (28).

Mengamati fakta yang diungkapkan di atas sedikit banyak memang menggambarkan seperti apa yang terjadi di lapangan dan dapat kita ketahui bahwa betapa rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia. Permasalahan kualitas pendidikan di Indonesia merupakan permasalahan yang kompleks maka sistem pendidikan di Indonesia memang perlu dibenahi dalam dalam rangka untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Lembaga pendidikan (sekolah) memiliki tanggung jawab yang besar memasuki era globalisasi ini yakni mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan-tantangan dalam masyarakat yang sangat cepat perubahannya. Hal ini menyebabkan sekolah dituntut untuk mampu menghasilkan SDM unggul yang mampu bersaing dengan negara-negara lainnya dalam kompetensi global ini.

Perkembangan teknologi yang terjadi dewasa ini turut mempengaruhi kurikulum. Pemerintah sebagai pemegang kebijakan sebenarnya telah melakukan berbagai usaha untuk memperbaiki kualitas maupun kuantitas dengan mendasari lahirnya berbagai program pendidikan termasuk di dalamnya penyempurnaan kurikulum salah satu contohnya adalah peralihan dari Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) ke Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang menguasai teknologi maka

pemerintah memasukkan Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi ke dalam kurikulum salah satunya ke dalam kurikulum Sekolah Menengah Pertama. Kurikulum menjadikan TIK sebagai bagian dari kajian *subject matter* yang harus dipelajari oleh seluruh peserta didik jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama maupun Sekolah Menengah Atas.

Mengintegrasikan TIK ke dalam pembelajaran antara lain dimaksudkan untuk meningkatkan kompetensi pengajar dalam mengajar dan meningkatkan mutu belajar peserta didik. TIK yang sifatnya inovatif dapat meningkatkan apa yang sedang dilakukan sekarang, serta apa yang belum kita lakukan tetapi akan dapat dilakukan ketika kita mulai menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Oleh karena itu pengajar hendaknya memanfaatkan seluruh kemampuan dan potensi teknologi untuk meningkatkan pembelajaran, terutama melakukan pembaharuan dalam upaya mengembangkan proses belajar peserta didik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Proses penyampaian pesan ini dapat dilakukan secara langsung dan ada juga yang menggunakan media. Azhar (2005:15) mengemukakan “Terdapat dua unsur yang amat penting dalam suatu proses belajar mengajar, yaitu metode mengajar dan media pembelajaran.” Media merupakan bagian dari proses komunikasi oleh

karena itu media pembelajaran merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar (KBM). Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana cara memilih media pembelajaran yang tepat diterapkan di dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Hamalik (Azhar, 2005:15) yang mengemukakan “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar, dan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Dengan demikian penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan atau isi pelajaran pada saat itu. Kedudukan media dalam proses belajar mengajar memiliki peranan yang sangat penting. Media merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari keseluruhan sistem belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran memungkinkan siswa belajar lebih bermakna dan siswa lebih memahami keseluruhan proses belajar mengajar.

Dari penjelasan di atas maka kita dapat diketahui bahwa media merupakan salah satu sarana yang efektif dalam menyampaikan pelajaran. Salah satu media pembelajaran yang cocok digunakan pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) adalah multimedia. Multimedia merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang efektif dan efisien berdasarkan kemampuannya menyentuh berbagai panca indera diantaranya indera pengelihatan, pendengaran, dan sentuhan. Multimedia diharapkan mampu mengatasi kendala dalam pelaksanaan proses belajar mengajar. Sebagaimana media pendidikan lainnya, multimedia tetap berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk menjalin komunikasi antara guru dengan peserta didik selama proses kegiatan belajar mengajar. Penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap sesuatu permasalahan, memudahkan untuk mengulang materi pelajaran, mengadakan latihan dan mengukur kemampuan.

Media visual yang sering digunakan dalam penyampaian materi pelajaran adalah gambar. Gambar dapat memberikan nilai yang sangat berarti, terutama dalam membentuk dan memperjelas pengertian baru serta untuk memperjelas pengertian tentang sesuatu. Di samping itu penggunaan media gambar dapat menimbulkan daya tarik bagi siswa sehingga dapat menjadikan siswa lebih senang belajar. Pada akhirnya akan memberikan hasil belajar yang lebih baik.

Secara aplikatif kedua media tersebut dapat digabungkan yakni, pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang materi pembelajarannya dikemas dalam bentuk kartu bergambar. Berbagai kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh masing-masing media tersebut membuat kedua media tersebut menjadi saling melengkapi sehingga dapat digunakan sebagai media yang dapat membantu pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar membuat siswa lebih tertarik dan senang belajar karena multimedia berbentuk kartu bergambar menawarkan lebih banyak variasi. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi gambar tersebut dibuat dan disajikan sesuai dengan karakteristik usia siswa dengan di variasikan teks, suara dan gambar. Sudah tentu akan mendorong motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Multimedia berbentuk kartu bergambar merupakan salah satu produk teknologi informasi dan komunikasi jadi sudah seharusnya di dalam proses pembelajaran Mata Pelajaran TIK menggunakan salah satu dari produk TIK itu sendiri. Guru TIK harus mampu memanfaatkan produk-produk TIK terutama yang dapat membantu menciptakan proses kegiatan belajar mengajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu multimedia berbentuk kartu bergambar cocok digunakan dalam proses pembelajaran TIK karena media tersebut tidak

menoton dan mampu menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih senang dan tertarik untuk belajar.

Hal ini diperkuat oleh penelitian Ariyanti (2009: 86) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan multimedia kartu bergambar direspon positif oleh siswa yang mengikuti pelajaran tersebut, sebagian besar siswa antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar tersebut karena mereka menganggap pembelajaran dengan menggunakan multimedia kartu bergambar merupakan variasi baru sehingga dapat memacu antusiasme siswa dalam belajar TIK.

Multimedia berbentuk kartu bergambar merupakan salah satu media efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir serta pemahaman siswa. Hal ini sesuai dengan penelitian Jabos dan Schade (1992) (Munir, 2008: 232) menunjukkan daya ingat orang yang hanya membaca saja memberikan persentase terendah, yaitu 1%. Daya ingat seseorang dapat meningkat dengan adanya bantuan media di dalam kegiatan belajar mengajar. Daya ingat semakin meningkat dengan penggunaan media 3 dimensi yaitu multimedia, hingga 60%. Selain itu Peter Shea (Depdiknas, 2004:14) (Munir, 2008: 232) mengenai ragam pengalaman belajar menunjukkan peserta didik yang menjalani pembelajaran dengan mengatakan dan melakukan memiliki persentase sebesar 90%, peserta didik yang menjalani pembelajaran dengan mengatakan memiliki persentase

sebesar 70%, peserta didik yang menjalani pembelajaran dengan melihat dan mendengar memiliki persentase sebesar 50%, 30% dari yang peserta didik melihat, 20% dari yang peserta didik mendengar, dan peserta didik yang menjalani pembelajaran dengan membaca memiliki persentase sebesar 10%. Kerucut pengalaman mengungkapkan bahwa pembelajaran secara verbalisme atau pun ucapan dengan kata-kata (ceramah) merupakan pengalaman belajar rendah. Untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik, pengajar perlu memberikan suatu variasi dalam pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran tertentu dan memasukkan unsur-unsur animasi di dalamnya sehingga pengalaman belajar tersebut tidak terlalu abstrak dan menarik.

Multimedia berbentuk kartu bergambar terdapat unsur-unsur animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Penelitian tentang animasi khususnya yang dilakukan Sanger menjelaskan bahwa animasi komputer dapat memfasilitasi pengembangan keterampilan visualisasi siswa dan kemampuan berpikirnya. Hasil belajar adalah segala perilaku siswa baik berupa pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan berkat latihan dan pengalaman. Hasil belajar juga merupakan tolok ukur keberhasilan siswa di dalam memahami materi yang telah disampaikan oleh guru ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia telah memperoleh hasil belajar yang telah dicapai yakni perubahan tingkah laku. Menurut Benyamin S. Bloom hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif dan

psikomotor. Untuk aspek kognitif, Bloom menyebutkan 6 tingkatan yaitu 1) Pengetahuan; 2) Pemahaman; 3) Penerapan; 4) Analisis; 5) Sintesis; dan 6) Evaluasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada dasarnya proses belajar ditandai dengan perubahan tingkah laku secara keseluruhan baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Pembelajaran multimedia memberikan sumbangan wawasan pengetahuan akan perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi. Siswa memperoleh pengetahuan materi pelajaran yang tentunya disajikan dengan tampilan yang berbeda, menarik dan menyenangkan, juga memberikan contoh dalam mengolah informasi yang sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang semakin maju. Selanjutnya secara tidak langsung dapat mempengaruhi atau memberi motivasi siswa untuk lebih dalam mengetahui dan mempelajarinya.

Berdasarkan latar belakang di atas mengenai pentingnya pemanfaatan multimedia berbentuk kartu bergambar maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang pengaruh penggunaan multimedia berbentuk kartu bergambar terhadap hasil belajar siswa pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas secara umum rumusan masalah pada penelitian ini adalah Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung?

Rumusan masalah umum di atas, peneliti menjabarkan beberapa rumusan masalah secara khusus yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian diantaranya:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek pengetahuan antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek penerapan antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk

kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum peneliti ingin melakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung.

Sedangkan tujuan khusus peneliti untuk melakukan penelitian ini diantaranya:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek pengetahuan antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek pemahaman antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung.

3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar yang signifikan pada ranah kognitif aspek penerapan antara siswa yang menggunakan multimedia berbentuk kartu bergambar dengan siswa yang menggunakan kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMP Negeri 40 Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengungkap penggunaan multimedia berbentuk kartu bergambar pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) terhadap hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama.

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak diantaranya:

1. Dari segi teoritis,

Hasil penelitian diharapkan dapat menjadi bahan kajian dan informasi bagi para perencana dan pengembang lembaga pendidikan mengenai manfaat menggunakan media pembelajaran di dalam kegiatan belajar mengajar.

2. Dari segi praktis,

- a. Bagi Guru

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan masukan bagi guru khususnya dalam hal pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia pada proses pembelajaran yang dapat memperdalam

wawasan keilmuan dan memberikan gambaran yang jelas dalam memilih dan memanfaatkan multimedia berbentuk kartu bergambar untuk di terapkan pada Mata Pelajaran TIK sehingga dapat menunjang proses belajar mengajar di sekolah

b. Bagi siswa

Memberikan pengalaman baru dan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

c. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan keilmuan dan gambaran yang jelas mengenai multimedia berbentuk kartu bergambar sebagai media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Civitas Akademik

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan penelitian perluasan bagi peneliti lainnya.

E. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini digunakan beberapa istilah untuk menghindari kesalahpahaman dalam menafsirkan kata-kata maka dicantumkan definisi operasional. Istilah yang digunakan sebagai berikut:

1. Multimedia berbentuk kartu bergambar tergolong sebagai alat bantu pembelajaran berbasis multimedia yakni pembelajaran dengan menggunakan multimedia yang materi pembelajarannya dikemas dalam bentuk kartu bergambar. Multimedia berbentuk kartu bergambar dalam penelitian ini adalah gambar-gambar dan kata-kata materi pelajaran yang dilengkapi dengan *sound* dan animasi dengan ukuran seperti ukuran kartu. Multimedia berbentuk kartu bergambar mendorong serta memudahkan siswa untuk menemukan gambar menu dan ikon pada layar monitor komputer, menyebutkan nama gambar, mengetahui fungsi serta menggunakan ikon tersebut.
2. Kartu bergambar adalah alat bantu visual dalam pengajaran. Kartu bergambar dalam penelitian ini adalah gambar-gambar dan kata-kata mengenai materi pelajaran yang di cetak dengan ukuran seperti kartu.
3. Hasil belajar adalah segala perilaku siswa baik berupa pengetahuan, sikap, nilai, dan keterampilan berkat latihan dan pengalaman. Seseorang dikatakan telah belajar apabila ia telah memperoleh hasil belajar yang telah dicapai yakni perubahan tingkah laku. Benyamin S. Bloom yang secara garis besar membagi hasil belajar menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor. Dalam penelitian ini hasil belajar dikhususkan pada ranah kognitif aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan.
4. Teknologi Informasi dan Komunikasi adalah mata pelajaran yang mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi

informasi meliputi segala yang berhubungan dengan proses, penggunaan alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Teknologi Komunikasi adalah perangkat-perangkat teknologi yang terdiri dari *hardware*, *software*, proses, dan sistem, yang digunakan untuk membantu proses komunikasi, yang bertujuan agar komunikasi berhasil. Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan mata pelajaran TIK adalah Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi yang mempelajari materi-materi yang berhubungan dengan komputer pada jenjang pendidikan SMP khususnya tentang menu dan ikon pokok pada perangkat lunak pengolahan kata.

5. SMP adalah jenjang pendidikan dasar pada pendidikan formal di Indonesia setelah lulus Sekolah Dasar (atau sederajat). Dalam penelitian ini Sekolah Menengah Pertama menjadi tempat peneliti untuk melakukan penelitian.