

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

“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”. (Undang–Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1:1).

Dalam dunia pendidikan, terdapat kegiatan pembelajaran. Sutomo (1993:68), mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah proses pengelolaan lingkungan seseorang yang dengan sengaja dilakukan sehingga memungkinkan dia belajar untuk melakukan atau mempertunjukkan tingkah laku tertentu pula”. Sedangkan belajar, menurut Sutomo (1993:20) adalah “suatu proses yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisik, tetapi perubahan dalam kebiasaan, kecakapan, bertambah, berkembang daya pikir, sikap dan lain-lain”.

Dalam pendekatan sistem, pembelajaran merupakan suatu kesatuan dari komponen-komponen pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, karena satu sama lain saling mendukung. Menurut Oemar Hamalik (2001: 77) “pembelajaran sebagai suatu sistem artinya suatu keseluruhan dari komponen-komponen yang berinteraksi dan berinterelasi antara satu sama

lain dan dengan keseluruhan itu sendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya”.

Soetopo (2005:143) mengemukakan bahwa,

Pembelajaran sebagai suatu sistem memiliki komponen-komponen yang terdiri dari (1) Siswa, (2) Guru, (3) Tujuan, (4) Materi, (5) Metode, (6) Sarana/Alat, (7) Evaluasi, dan (8) Lingkungan/konteks. Masing-masing komponen itu sebagai bagian yang berdiri sendiri, namun dalam berproses di kesatuan sistem mereka saling bergantung dan bersama-sama untuk mencapai tujuan.

Berdasarkan hal yang telah dikemukakan tersebut, dapat diketahui bahwa media pembelajaran merupakan salah satu bagian dari komponen pembelajaran yang tidak boleh dihilangkan. Kemp dan Dayton dalam Indriana (2011:47) mengemukakan beberapa manfaat media pembelajaran, yaitu:

- 1). Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai standar.
- 2). Pembelajaran bisa menjadi lebih menarik.
- 3). Pembelajaran bisa menjadi lebih interaktif.
- 4). Dengan menerapkan teori belajar, waktu pelaksanaan pembelajaran dapat dipersingkat.
- 5). Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 6). Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.
- 7). Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.
- 8). Peran guru berubah kearah yang lebih positif.

Namun pada kenyataanya, guru jarang menggunakan media pembelajaran di kelas. Hal ini berdampak terhadap hasil belajar siswa, karena sub pokok bahasan yang dijelaskan oleh guru terkesan menjadi kurang menarik sehingga siswa malas untuk mendengarkan dan belajar di kelas. Biasanya guru lebih senang menggunakan metode ceramah atau model-model pembelajaran yang lain. Padahal jika guru mampu menggunakan media pembelajaran yang menarik di kelas siswa akan termotivasi dan tertarik untuk belajar.

Pada tahun 1950an, Proses Belajar Mengajar (PBM) telah menggunakan media pembelajaran berupa poster, *display*, *slide*, *overhead*, OHP, *tape recorder*, dan TV. Pada tahun 1970-an dan awal 1980-an mulai berkembang media audio visual, yang tidak hanya digunakan sebagai alat bantu guru, melainkan juga berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam perkembangannya, media dibangun lebih kompleks menjadi multimedia.

Menurut Warsita (2008:153), “multimedia sering diartikan sebagai gabungan dari banyak media atau setidaknya terdiri lebih dari satu media”. Kusnandar dkk (2007), menambahkan bahwa “multimedia pembelajaran, idealnya harus mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat membangun pengetahuannya sendiri. Untuk itu, jika ingin dikatakan sebagai multimedia pembelajaran, maka harus interaktif”.

Setiawan dalam Samsudin, (2008), menyatakan bahwa “media pembelajaran Multimedia Interaktif (MMI) diartikan sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar”. Multimedia Interaktif terbagi menjadi dua bagian yaitu, Multimedia Interaktif *online* dan Multimedia Interaktif *offline*. Multimedia Interaktif *online* yaitu multimedia interaktif yang menggunakan atau terhubung dengan koneksi internet, contohnya: Website, sedangkan Multimedia Interaktif *offline* yaitu multimedia interaktif yang tidak terhubung dengan koneksi internet, contohnya: CD interaktif.

Indriana (2011:116) menyatakan bahwa,

CD Multimedia Interaktif (MMI) merupakan media pengajaran dan pembelajaran yang sangat menarik dan paling praktis penyajiannya dengan memanfaatkan komputer. Media komputer dengan menggunakan CD ini bersifat interaktif, yang dapat menerima respon balik dari anak didik sehingga mereka secara langsung belajar dan memahami materi pengajaran yang telah disediakan. Dengan cara yang demikian, media pembelajaran ini akan cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa.

Pernyataan tersebut didukung oleh Hendrawan dan Yudhoatmojo (2001) dalam penelitiannya tentang Efektivitas dari Lingkungan Pembelajaran Maya Berbasis (Web) Jaringan, yang hasil penelitian menyimpulkan bahwa “lingkungan pembelajaran yang bermedia teknologi (model pembelajaran MMI) dapat meningkatkan nilai para siswa (konsep), sikap mereka terhadap belajar, dan evaluasi dari pengalaman belajar mereka”.

Selain itu, Wijati (2011), dalam penelitiannya tentang Penerapan Metode Drill untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman puisi bagi siswa kelas V SDN Kayoman Pasuruan juga menyimpulkan bahwa,

penerapan Multimedia Interaktif yang berlangsung secara efektif dan seksama dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan nilai hasil belajar siswa yang pada pra tindakan rata-rata kelas 62,9 meningkat menjadi 64,8 pada siklus I, dan mengalami peningkatan kembali pada siklus II yaitu sebesar 78,4.

Hasil penelitian Klassen dan Drummond dalam Abdul Gafur (2004), yang berjudul Penggunaan Multimedia Interaktif untuk Perkuliahan Bisnis juga menyimpulkan bahwa “mahasiswa termotivasi dengan penggunaan multimedia, simulasi yang diberikan mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam pemahaman materi perkuliahan dibanding pengajaran yang tradisional”.

Permasalahan dalam pembelajaran geografi adalah karena kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagian besar guru melaksanakan proses belajar mengajar hanya untuk menstransfer pengalamannya dan masih banyak guru yang menggunakan metode ceramah yang memberikan kesan monoton. Seringkali guru hanya menggunakan metode ceramah karena hal tersebut dianggap lebih mudah dilakukan, padahal pembelajaran tidak hanya dari penyampaian verbal saja. Dengan metode ceramah hanya guru yang berperan aktif didalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa cepat tanggap tetapi cepat pula lupa yang mengakibatkan timbulnya rasa bosan, mengantuk, tidak konsentrasi, dan ribut sehingga siswa kurang semangat dalam belajar.

Dengan demikian, perlu kiranya seorang pendidik untuk mencoba mengatasi hal tersebut dengan penggunaan media yang lebih bersifat mengembangkan keaktifan siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan konsentrasi siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru sehingga siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru Geografi SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung, diketahui bahwa hasil belajar siswa belum optimal. Untuk data hasil belajar siswa dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut.

Tabel 1.1
 Nilai Ulangan Harian Materi Pembangunan Berkelanjutan dan Pelestarian
 Lingkungan Hidup Kelas XI IPS 1 2011/2012

Nilai	Frekuensi	
	Nilai Siswa	Persentase (%)
9,5 – 10	0	0
9,0 – 9,4	0	0
8,5 – 8,9	2	5,7
8,0 – 8,4	8	22,8
7,5 – 7,9	4	11,5
< 7,5	21	60
Jumlah	35	100

Sumber: Dokumentasi guru Geografi SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung.

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa sebanyak 60% siswa (21 dari 35 siswa) belum mencapai nilai yang optimal sesuai dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Mengajar) yang telah ditetapkan yaitu 75.

SMA Laboratorium Percontohan UPI memiliki Laboratorium Komputer dimana didalamnya terdapat kurang lebih 30 komputer yang tentunya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan pembelajaran Geografi, tetapi guru kurang memanfaatkan fasilitas tersebut. Oleh karena itu, penelitian ini mencoba memberikan usulan penggunaan media pada proses pembelajaran yaitu Multimedia Interaktif (MMI) untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dari beberapa pendapat dan hasil penelitian yang sudah dikemukakan di atas serta permasalahan yang ada tersebut, dimungkinkan pemanfaatan Multimedia Interaktif sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, maka diadakan penelitian tentang "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif (MMI) Terhadap Hasil Belajar Siswa (Studi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Geografi Di SMA Laboratorium Percontohan UPI Bandung)".

B. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dalam mata pelajaran Geografi?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar kegiatan pembelajaran antara kelas eksperimen yang menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dan kelas kontrol yang menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dalam mata pelajaran Geografi.
2. Mengetahui perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi.
3. Mengetahui perbedaan hasil belajar sesudah kegiatan pembelajaran antara kelas eksperimen yang menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dan kelas kontrol yang menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan salah satu fasilitas untuk pengembangan pembelajaran teknologi.
2. Apabila terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara penggunaan media Film dengan MMI, maka salah satu dari kedua media tersebut dapat dijadikan pertimbangan sebagai media pembelajaran alternatif.
3. Dapat menambah pengetahuan dan pengalaman siswa dalam pembelajaran.
4. Sebagai bahan pertimbangan dan sumbangan pemikiran bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian yang berkaitan dengan penggunaan multimedia interaktif dan media film sebagai media pembelajaran.

E. Definisi Operasional

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah sesuatu (alat) yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran, yang dapat mengantar atau meneruskan informasi (materi pembelajaran) dari sumber (guru) kepada penerima pesan (siswa). Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Multimedia Interaktif (MMI).

2. Multimedia Interaktif (MMI)

Multimedia Interaktif (MMI) adalah suatu multimedia yang memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi), yang dirancang supaya melibatkan respon pemakai (siswa) secara aktif. Multimedia Interaktif yang dimaksudkan adalah

Multimedia Interaktif *offline* yang berbentuk *Compact-Disk* (CD). Bentuk Multimedia Interaktif yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Drill and Practice*.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dicapai dari suatu kegiatan atau usaha yang dapat memberikan kepuasan emosional, dan dapat diukur dengan alat atau tes tertentu. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bentuk penguasaan pengetahuan yang dikembangkan dalam mata pelajaran Geografi, yang ditunjukkan dalam bentuk angka. Hasil belajar diperoleh dari *post-test* dan nilai tugas, untuk kemudian dapat diketahui apakah siswa mengalami peningkatan atau penurunan hasil belajar.

4. Mata Pelajaran Geografi

Mata pelajaran Geografi adalah mata pelajaran yang membahas mengenai persamaan dan perbedaan fenomena geosfer dalam sudut pandang kelingkungan dan kewilayahan dengan konteks keruangan. Pada Sekolah Menengah Pertama (SMP), mata pelajaran Geografi termasuk kedalam IPS, sedangkan untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) sudah berdiri sendiri.

F. Hipotesis Penelitian

Sumadi Suryabrata (1992:69) mendefinisikan hipotesis sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Dalam penelitian ini diajukan hipotesis sebagai berikut.

1. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dalam mata pelajaran Geografi.

Hipotesis kerja (H_1)

Terdapat perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas eksperimen dengan menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dalam mata pelajaran Geografi.

2. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi.

Hipotesis kerja (H_1)

Terdapat perbedaan hasil tes siswa sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran pada kelas kontrol dengan menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi.

3. Hipotesis nol (H_0)

Tidak terdapat perbedaan hasil belajar kegiatan pembelajaran antara kelas eksperimen yang menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dan kelas kontrol yang menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi.

Hipotesis kerja (H_1)

Terdapat perbedaan hasil belajar kegiatan pembelajaran antara kelas eksperimen yang menggunakan Multimedia Interaktif (MMI) dan kelas kontrol yang menggunakan media Film dalam mata pelajaran Geografi.

