

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dari waktu ke waktu semakin pesat. Hal ini harus didukung dengan adanya peningkatan dalam pelaksanaan pendidikan, baik pendidikan nonformal (masyarakat), pendidikan formal (sekolah) maupun pendidikan informal (keluarga). Pendidikan merupakan bagian untuk mencerdaskan kehidupan bangsa sebagaimana yang telah diamanatkan dalam UUD 1945, demikian juga di dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang tertulis bahwa tujuan pendidikan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, untuk mengembangkan potensi peserta didik agar bisa menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kalangan dunia pendidikan menyadari bahwa proses pembelajaran akan lebih efektif apabila siswa berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Dengan berpartisipasi, siswa akan mengalami, menghayati dan menarik dirinya untuk mempelajari suatu pelajaran.

Kegiatan pembelajaran di sekolah akan berlangsung dengan baik apabila ada komunikasi timbal balik antara guru dengan siswa. Oleh karena itu, siswa dituntut untuk bersikap kreatif, inovatif dalam menanggapi setiap pelajaran yang diajarkan sehingga pesan yang disampaikan dalam bentuk materi pelajaran dapat

diterima oleh siswa. Setiap siswa harus dapat memanfaatkan ilmu yang diperolehnya dalam kehidupan sehari-hari, untuk itu setiap pelajaran harus dikaitkan dengan manfaatnya dalam lingkungan sosial masyarakat. Sikap kreatif dan inovatif terwujud dengan menempatkan siswa sebagai subjek pendidikan. Peran guru adalah sebagai fasilitator dan bukan sumber utama pembelajaran.

Peningkatan mutu merupakan hal yang sangat strategis dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar memiliki pengetahuan, keterampilan dan sikap yang berorientasi pada peningkatan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemampuan profesional dan produktivitas kerja sesuai dengan kebutuhan pembangunan bangsa. Dengan karakteristik kualitas sumber daya manusia demikian, maka diharapkan bangsa Indonesia bisa mampu bersaing dalam era globalisasi dunia pada saat ini maupun masa yang akan datang. Sepintas kita bisa melihat bagaimana kualitas pendidikan Indonesia yang dianggap oleh banyak kalangan masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari peringkat *Human Development Index* (HDI) Indonesia yang masih rendah tahun 2004 peringkat 111 dari 117 negara dan tahun 2005 peringkat 110 di bawah Vietnam dengan peringkat 108 (Kunandar, 2007:1-2). Laporan *World Competitiveness Yearbook* tahun 2000, daya saing SDM Indonesia masih berada pada posisi 46 dari 47 negara yang disurvei. Ketertinggalan bangsa Indonesia dalam IPTEK dibandingkan dengan negara tetangga, seperti Malaysia, Singapura dan Thailand. (Kunandar, 2007:2).

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi Indonesia saat ini adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan.

Hal ini ditandai dengan rendahnya nilai ujian siswa yang merupakan indikator pencapaian hasil belajar. Berbagai motivasi dan program pendidikan juga telah dilaksanakan antara lain, pemberian sertifikasi guru untuk meningkatkan profesional mengajar, peningkatan jenjang pendidikan, penyempurnaan kurikulum, pengadaan bahan ajar, peningkatan manajemen pendidikan dan pengadaan fasilitas lainnya.

Berbagai indikasi menunjukkan bahwa mutu pendidikan belum meningkat secara signifikan, meskipun telah banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah, namun dalam kenyataannya mutu pendidikan masih tetap rendah. Rendahnya mutu pendidikan ini tercermin pada hasil belajar siswa yang salah satu tolak ukurnya adalah Ujian Akhir Nasional (UAS). Hal ini terjadi di SMA Negeri 1 Hamparan Perak, bahwa hasil belajar siswa rendah termasuk pada mata pelajaran TIK, yaitu nilainya berada dibawah nilai ketuntasan minimum (70). Data yang diperoleh dari kantor Tata Usaha, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata UAS siswa kelas X SMA Negeri 1 Hamparan Perak untuk mata pelajaran TIK relatif rendah, seperti terlihat pada tabel berikut.

Tabel 1.1 Hasil UAS Mata Pelajaran TIK SMA Negeri 1 Hamparan Perak

Tahun Pelajaran	Nilai Rata-Rata	Nilai Terendah	Nilai Tertinggi
2008/2009	61.54	57.02	66.06
2009/2010	61.75	57.30	66.20
2010/2011	62.41	57.80	67.02

Sumber Data: Kantor Tata Usaha SMA Negeri 1 Hamparan Perak

Tabel 1.1 menunjukkan bahwa nilai rata-rata kurang memuaskan karena nilai yang diperoleh masih berada di bawah nilai cukup 7.0 data ini

mengidentifikasi bahwa hasil belajar Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih rendah dan tidak berkembang sesuai dengan pertambahan waktu.

Faktor rendahnya nilai siswa kelas X ini dimungkinkan karena banyak siswa kelas X di SMA Negeri 1 Hamparan Perak mengalami (1) kesulitan dalam mempelajari konsep-konsep mata pelajaran TIK; (2) tidak familiar dengan istilah teknologi sehingga mengalami kesulitan dalam menggunakan teknologi; (3) keterbatasan guru dalam mendisain dan mengelolah serta menerapkan strategi pembelajaran ekspositori dan tidak menerapkan penggunaan Multimedia pembelajaran sehingga membuat siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi dalam mempelajari TIK; (4) rendahnya kecerdasan emosional serta pengendalian diri siswa yang terlihat dari seringnya siswa tidak merawat sarana dan prasarana yang ada dan; (5) kurangnya motivasi, minat, pengendalian diri dan kreativitas siswa.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan yang sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) di jaman era globalisasi ini adalah dengan adanya penggunaan Multimedia pembelajaran interaktif berbasis pada kemajuan TIK.

Ciri-ciri perkembangan IPTEK dalam era TIK yaitu; (1) daya muat untuk mengumpulkan, menyiapkan, memanipulasikan, dan menyajikan informasi meningkat; (2) kecepatan penyajian informasi meningkat; (3) miniaturisasi perangkat keras; (4) keragaman pilihan informasi; (5) menurunnya biaya perolehan informasi; (6) mudahnya penggunaan produk teknologi informasi; (7) distribusi informasi yang semakin cepat dan luas; (8) pemecahan masalah yang

lebih baik dan dibuatnya prediksi masa depan yang lebih tepat (Miarso, 2004:664-665). Dalam era TIK seperti ini, kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan pengetahuannya untuk meningkatkan produktivitas menjadi vital. Pendidikan seyogianya harus mampu membangun sumberdaya manusia yang seperti ini. Oleh karena itulah, kebijakan pendidikan perlu diarahkan agar mampu menyiapkan sumber daya manusia yang mampu menghadapi tantangan masa depan secara efektif dan efisien, dengan memanfaatkan seluruh aspek sumber daya yang ada termasuk pemanfaatan TIK.

Dengan memanfaatkan media, siswa yang dihadapkan pada obyek yang lebih nyata dan memberikan ransangan pada aktivitas daya indera secara bervariasi sehingga memungkinkan materi yang disajikan lebih mudah dipahami dan dipertahankan dalam ingatan. Pemanfaatan media dapat memberikan berbagai pengalaman yang memungkinkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik siswa dapat menumbuhkan kembangkan daya pikir dan kreativitas siswa serta memungkinkan terjadinya belajar sendiri. Pada akhirnya, pemanfaatan media memungkinkan tercapainya efektivitas pembelajaran mandiri dan meningkatkan hasil belajar TIK.

Selain penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, masih banyak faktor yang berkaitan dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, salah satunya adalah faktor kreativitas siswa. Jika strategi yang digunakan merupakan strategi yang berorientasi pada guru atau strategi yang tidak banyak melibatkan siswa, maka kreativitas siswa sulit untuk ditumbuhkan, atau dari pandangan siswa terhadap

pembelajaran TIK yang dapat dikatakan rumit terdiri dari pelajaran teori dan praktik. Dalam hal ini hasil belajar yang diperoleh siswa diperkirakan merupakan hasil pengajaran yang tidak terlepas dari rendahnya/ kurangnya kreativitas siswa sehingga mereka kurang aktif dalam belajar.

Kreativitas sebagai suatu potensi yang dimiliki oleh setiap siswa belum menjadi perhatian pendidik dalam upaya meningkatkan hasil belajar. Dengan kreativitas yang dimilikinya, siswa dapat meningkatkan pencapaian hasil belajarnya. Siswa yang kreatif dapat menunjukkan hasil belajar yang sama bahkan lebih dari siswa yang memiliki kecerdasan intelektual.

Pada umumnya, siswa yang memiliki kreativitas tinggi mempunyai keterkaitan terhadap TIK. Pelajaran TIK pada sebagian siswa dianggap kurang menarik dan menyenangkan, tetapi bagi siswa kreatif malah mengasyikkan karena menantang pemikiran kritis dan kreativitas mereka. Mereka dengan antusias terlibat aktif dalam pembelajaran untuk mencari tahu tentang cara pengoperasian komputer. Mereka tertantang untuk dapat mengoperasikan komputer sesuai dengan materi yang disajikan bahkan mereka mencoba untuk bereksperimen mengikuti imajinasi berpikirnya. Tetapi karena selama ini dalam pembelajaran TIK, guru kurang mendesain dan mengelolah serta kurang menerapkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif, membuat para siswa cepat bosan dan kurang berminat dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Program multimedia interaktif yang dirancang untuk keperluan belajar siswa harus dilengkapi dengan tes sehingga siswa akan bisa mengukur sendiri pencapaian hasil belajarnya. Dengan sajian yang interaktif, melalui program

multimedia siswa akan dapat belajar dengan bantuan seminimal mungkin dari guru atau orang lain dan belajar sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing (*Self-pacing*), baik bagi *slow-learner* maupun *fast-learner*.

Untuk melibatkan siswa lebih aktif dalam belajar, peneliti ingin mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran TIK pada SMA Negeri 1 Hamparan Perak. Multimedia interaktif dalam penelitian ini adalah multimedia interaktif macromedia flash MX dan Power point. Dengan penggunaan Multimedia interaktif yang penekanannya pada proses pengkombinasian dari berbagai media yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk penyajian pesan pembelajaran tertentu, diharapkan mampu memperbaiki hasil belajar siswa dalam pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Hamparan Perak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu: Apakah kelengkapan sarana prasarana belajar mempengaruhi hasil belajar siswa? Hal apa yang menyebabkan rendahnya hasil belajar TIK yang dicapai oleh siswa? Apakah penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang berbeda untuk menyajikan program pengajaran akan menghasilkan hasil belajar yang berbeda? Multimedia pembelajaran interaktif apa yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar TIK siswa? Bagaimana Multimedia pembelajaran interaktif dapat mempengaruhi hasil belajar TIK siswa? Apakah kreativitas belajar siswa mempengaruhi hasil belajar? Apakah siswa yang memiliki kreativitas yang

berbeda membutuhkan strategi pembelajaran yang berbeda pula? Apakah hasil belajar siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Macromedia Flash MX* lebih tinggi daripada yang dibelajarkan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif *Power point*? Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah? dan Apakah terdapat interaksi antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan kreativitas siswa terhadap hasil belajar?.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang peneliti hadapi agar penelitian yang akan dilakukan dapat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, perlu kiranya dilakukan pembatasan masalah.

Penelitian ini dilakukan untuk membandingkan keefektifan penggunaan dua multimedia pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mengajarkan materi membuat dokumen pengolahan kata dengan variasi tabel, grafik, gambar, dan diagram yaitu strategi pembelajaran berbasis multimedia interaktif *Macromedia Flash MX* dan *Power Point*. Perbandingan penggunaan multimedia pembelajaran ini dilihat dari hasil belajar siswa bidang study TIK kelas X SMA Negeri 1 Hampan Perak. Hasil belajar yang diukur adalah hasil belajar dalam kawasan kompetensi dasar “Membuat dokumen pengolahan kata dengan variasi tabel, grafik, gambar, dan diagram”. Disamping penggunaan multimedia pembelajaran interaktif sebagai variabel bebas, diperhitungkan juga pengaruh kreativitas siswa dalam belajar. Kreativitas belajar siswa dikelompokkan menjadi

dua yaitu kreativitas tinggi dan kreativitas rendah yang didasarkan pada skor yang diperoleh siswa melalui tes psikologi.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasannya, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Apakah hasil belajar TIK siswa yang diajar dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Macromedia Flash* lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Power Point*?
2. Apakah hasil belajar TIK siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah?
3. Apakah terdapat interaksi antara penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dengan kreativitas terhadap hasil belajar TIK siswa?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Hasil belajar siswa yang diajar dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Macromedia Flash* lebih tinggi daripada siswa yang diajar dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif *Power point* dalam pembelajaran TIK.
2. Hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi lebih baik daripada siswa yang memiliki kreativitas rendah dalam pembelajaran TIK.
3. Terdapat interaksi antara multimedia pembelajaran interaktif dengan kreativitas terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran TIK.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh dapat dimanfaatkan atau diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar (mutu pendidikan), terutama penelitian eksperimen karena penelitian ini diuji cobakan secara langsung di lapangan (dalam proses pembelajaran). Penelitian ini merupakan pengaruh penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan kreativitas terhadap hasil belajar TIK siswa. Perbedaan hasil belajar antara siswa yang diajar dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif Macromedia flash dan Power Point serta hasil belajar siswa yang memiliki kreativitas tinggi dan kreativitas rendah dapat dijadikan umpan balik dan bermanfaat secara teoritis maupun secara praktis untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Secara teoretis penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan dan ilmu pengetahuan khususnya teori-teori yang berkaitan dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dan kreativitas siswa, selain itu juga dijadikan bahan masukan bagi para guru dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajarannya.

Manfaat penelitian ini secara praktis adalah diharapkan memberi masukan kepada guru mata pelajaran TIK dalam menerapkan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang tepat dan pada akhirnya dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar TIK yang optimal. Penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi siswa tentang cara belajar yang baik, efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar TIK.