

# BAB I

## PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang tidak terelakkan lagi terjadi pada abad ini. Kemajuan zaman sangat membuka peluang besar untuk hadirnya produk – produk teknologi yang dapat memperbaiki kualitas hidup kita. Berbagai sarana modern industri, komunikasi, elektronik, transportasi misalnya, terbukti amat bermanfaat untuk memperoleh pemecahan permasalahan yang dihadapi manusia.

Pada dunia pendidikan, hadirnya teknologi sangat penting untuk menyelesaikan permasalahan–permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran untuk menghasilkan siswa yang berkualitas. Oleh karena itu, teknologi saat ini tidak seharusnya digunakan hanya didalam instansi pemerintah maupun perkantoran saja, akan tetapi sudah merambah ke lembaga pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu kunci bagi pembangunan bangsa. Pendidikan di negara kita merupakan faktor utama untuk menentukan maju mundurnya kehidupan Negara. Dalam rangka mensukseskan pembangunan nasional peranan pendidikan diutamakan untuk membina manusia menjadi kader pembangunan. Untuk mencapai hasil pendidikan secara optimal maka peran guru sangat diutamakan, dimana peran guru dalam proses pembelajaran sebagai fasilitator atau penggerak berjalannya kegiatan pembelajaran. Dalam suatu proses pembelajaran seorang guru yang merancang bagaimana proses tersebut mencapai tujuan yang diharapkan. Salah satu kemampuan yang harus dimiliki guru adalah

menguasai dan terampil menggunakan berbagai media pengajaran dalam proses pembelajaran atau dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran ada beberapa macam, yaitu media tradisional sampai media teknologi modern. Sekarang ini yang sedang berkembang adalah multimedia berbasis komputer. Multimedia berbasis komputer dapat berupa kombinasi antara teks, grafik, animasi, suara dan video. Perpaduan dan kombinasi dua atau lebih jenis media ini ditekankan kepada kendali komputer sebagai penggerak keseluruhan gabungan media.

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respon yang segera terhadap hasil belajar yang dilakukan oleh siswa. Perkembangan teknologi yang pesat saat ini telah memungkinkan komputer memuat dan menayangkan beragam bentuk media di dalamnya. Saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputasi dan pengolahan kata (*word processor*) tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan. Sajian multimedia berbasis komputer dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai sarana untuk menampilkan dan merekayasa teks, grafik, dan suara dalam sebuah tampilan yang terintegrasi. Dengan tampilan yang dapat mengkombinasikan berbagai unsur penyampaian informasi dan pesan, komputer dapat dirancang dan digunakan sebagai media teknologi yang efektif untuk mempelajari dan mengajarkan materi pembelajaran yang relevan.

Perkembangan teknologi multimedia membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan sebagainya. Dengan

perkembangan multimedia ini juga membuka peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan sistem pembelajaran supaya menghasilkan hasil yang optimal. Demikian pula bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menentukan dengan cara apa dan bagaimana menyerap informasi yang disampaikan secara cepat dan efisien. Sumber informasi dan ilmu yang mereka peroleh tidak lagi hanya terpaku pada buku, tetapi lebih luas dan beraneka ragam. Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi yang abstrak dan di luar pengalaman pesertadidik sehari-hari, sehingga materi tersebut menjadi sulit diajarkan pengajar dan sulit dipahami pesertadidik. Visualisasi merupakan salah satu cara yang dapat dilakukan untuk menjelaskan sesuatu yang abstrak. Gambar dua dimensi atau model tiga dimensi merupakan visualisasi yang sering dilakukan dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini komputer dengan dukungan multimedia dapat menyajikan sebuah tampilan berupa teks yang tidak monoton, lebih menarik dan lebih interaktif. Tampilan tersebut akan membuat pengguna lebih leluasa memilih, menyaring dan memahami pengetahuan yang ingin diketahuinya. Hasilnya komputer dapat mengatasi pesertadidik yang lamban menerima pelajaran, karena komputer tidak pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi,

Penggunaan multimedia berbasis komputer dalam suatu proses pembelajaran sangat diperlukan karena media mempunyai kelebihan kemampuan teknis, mampu menyajikan suatu peristiwa secara terperinci, menyajikan konsep secara utuh dan benar serta menjadi saluran atau perantara dalam menyampaikan pesan, sehingga pesan tersebut dapat dipahami oleh siswa. Dengan adanya multimedia sebagai saluran dalam menyampaikan pesan diharapkan timbulnya

interaksi atau komunikasi antara guru dan siswa dalam membantu keefektifan proses pembelajaran yaitu menyampaikan pesan atau isi pelajaran.

Multimedia dapat digunakan guru untuk membantu siswa mengorganisasikan konsep pelajaran yang dipelajari berdasarkan arti dan hubungan antar komponennya. Menurut Tea (dalam Sihombing 2012:25) ”keberhasilan melakukan pengajaran di kelas banyak ditentukan oleh kemampuan guru untuk memulai pelajaran dengan menampilkan sesuatu yang menarik yaitu dengan menggunakan media yang tepat”. Melalui penggunaan multimedia berbasis komputer yang bervariasi akan memotivasi siswa untuk belajar lebih giat dan bersemangat dalam belajar yang akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Untuk itu tugas guru dikelas termasuk guru geografi tidak hanya membantu siswa dalam memahami konsep – konsep tersebut, tetapi juga harus mampu melihat keterkaitan konsep yang diajarkan agar lebih dipahami siswa, artinya dalam pembelajaran dikelas peran aktif guru sangat diperlukan sehingga dengan menggunakan multimedia berbasis komputer tersebut dapat memberikan hasil belajar yang baik pada siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti di SMA Negeri 1 Galang dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran geografi menemukan bahwa banyak siswa yang kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran geografi. Hal ini terlihat pada masih rendahnya nilai geografi siswa, nilai ujian semester ganjil rata-rata siswa kelas XI IPS T.A 2013/2014 adalah 72. Nilai tersebut masih tergolong rendah apabila dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan sekolah sebesar 75. Terbukti dari 32 orang siswa kelas XI IPS 2 hanya

17 (53%) orang siswa yang memperoleh nilai berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah .

Berdasarkan uraian tersebut, maka perlu penggunaan multimedia berbasis komputer dalam meningkatkan hasil belajar lingkungan hidup siswa kelas XI SMA Negeri 1 Galang T.A. 2013 / 2014.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diajukan, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah banyak terjadi di sekolah permasalahan yang dapat mengganggu proses pembelajaran, sehingga menyebabkan tujuan pendidikan yang diharapkan tidak tercapai. Kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang menarik disekolah menyebabkan siswa kurang aktif di dalam proses pembelajaran. Sulitnya materi pelajaran untuk dipahami karena kurangnya penggunaan media, tentunya berdampak pada hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi, pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah ada perbedaan penggunaan multimedia berbasis komputer antara kelas eksperimen (XI IPS 3) dengan kelas kontrol (XI IPS 2) dalam meningkatkan hasil belajar lingkungan hidup siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Galang T.A. 2013/2014.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka yang menjadi perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada perbedaan penggunaan

multimedia berbasis komputer antara kelas eksperimen (XI IPS 3) dengan kelas kontrol (XI IPS 2) dalam meningkatkan hasil belajar lingkungan hidup siswa kelas XI SMA Negeri 1 Galang ?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan hasil belajar lingkungan hidup dengan menggunakan multimedia berbasis komputer (XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen) dan tanpa menggunakan multimedia berbasis komputer (XI IPS 2 sebagai kelas kontrol) siswa kelas XI SMA Negeri 1 Galang.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain :

1. Untuk membuat penyajian materi geografi di dalam kelas lebih menarik perhatian siswa.
2. Sebagai bahan masukan atau perbandingan bagi pihak sekolah terutama guru yang memberikan pelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan proses belajar mengajar di kelas.
3. Sebagai referensi dan masukan bagi mahasiswa Universitas Negeri Medan (UNIMED) dan pihak lain dalam melakukan penelitian yang sejenis.