

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Proses pembelajaran adalah hal yang paling penting dalam penerapan ilmu di dunia pendidikan. Dalam proses pembelajaran terdapat komponen – komponen pembelajaran yaitu siswa, guru, tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Dalam pendidikan berbasis IT penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses belajar mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran pada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar, diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar pada siswa. Media pembelajaran selalu mengalami perubahan seiring perkembangan teknologi. Sebagai salah satu contohnya penggunaan media pembelajaran interaktif untuk proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan di lapangan tepatnya di SMP Negeri 3 Limboto Barat Guru sebagai pengajar masih menggunakan metode dan media konvensional dalam mengajarkan materi pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Berdasarkan observasi awal dan wawancara kami dengan Bapak Mustapa Adam selaku guru mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Limboto Barat pada tanggal 14 Maret 2016 dapat disimpulkan bahwa metode ceramah dan penugasan hampir mendominasi setiap

kegiatan pelajaran TIK di kelas. Kondisi tersebut diperparah dengan basic dan keahlian guru yang tidak sesuai dengan tanggung jawab yang diberikan.

Selain itu kondisi diatas juga lebih diperparah dengan kurangnya motivasi siswa dalam belajar hingga berujung pada menurunnya nilai pada mata pelajaran tersebut. Hal ini terlihat dari KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Limboto Barat berada dibawah standar kkm yakni 7,00 . Namun untuk mengejar standar KKM yang telah ditetapkan dalam kurikulum sehingga gurupun terkesan menuntaskan sendiri nilai siswanya yang masih berada dibawah nilai standar minimal dengan menaikannya.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara langsung dengan beberapa siswa, sebenarnya para siswa mengaku tertarik dengan mata pelajaran TIK terlebih lagi jika pembelajarannya dilakukan di dalam lab komputer. Namun, minat dari para siswa tersebut seakan hilang ketika pada proses pembelajarannya ternyata terlalu monoton dan tidak seperti yang mereka bayangkan. Sehingga Bisa dibayangkan pembelajaran TIK akan makin membosankan dan amat tidak menarik untuk para siswa. Guru pun lama-lama menjadi jenuh dalam mengajar yang tentu saja akan berakibat pada pencapaian tujuan akhir pembelajaran. Bisa dipastikan bahwa target kurikulum tidak tercapai dan daya serap siswa akan pelajaran TIK rendah.

Untuk menumbuhkan minat dan motivasi serta meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu dibuat media pembelajaran yang bervariasi dan interaktif dengan menerapkan metode CAI (Computer Assisted Instruction).

Berdasarkan uraian diatas maka penulis ingin mengadakan penelitian dengan judul “ PENERAPAN METODE COMPUTER ASSISTED INSTRUCTION ( CAI ) PADA MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATA PELAJARAN TIK DI SMP NEGERI 3 LIMBOTO BARAT “ .

Aplikasi ini dibuat dengan harapan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi seluruh siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Bagaimana menerapkan metode Computer Assisted Instruction pada perancangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif ?
- 2) Bagaimana meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan metode CAI (Computer Assisted Instruction) tutorials.

## **1.3 Batasan Masalah**

1. Pembelajaran dalam aplikasi ini ditujukan untuk siswa kelas VII.
2. Ruang lingkup materi pembelajaran dalam aplikasi ini yakni membahas identifikasi perangkat keras (Hardware) komputer.

3. Jenis metode CAI yang digunakan pada aplikasi ini adalah CAI Tutorials.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk menerapkan metode Computer Assisted Instruction pada perancangan aplikasi multimedia pembelajaran interaktif.
2. Untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan metode CAI (Computer Assisted Instruction) tutorials.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut.

1. Dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran TIK.
2. Dapat Membantu Guru dalam menyampaikan materi pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan.