

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah suatu proses dan serangkaian interaksi guru dan siswa dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu baik bersifat akademis maupun non akademis yang dilaksanakan di dalam atau di luar kelas, kegiatan ekstrakurikuler maupun non kulikuler. Proses pembelajaran itu sendiri yakni merupakan suatu kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dan siswa, yang dilaksanakan untuk membantu peserta didik berkembang secara utuh, baik dalam dimensi kognitif maupun dalam dimensi afektif dan psikomotorik. Dalam pendidikan berbasis IT penggunaan media komputer berperan penting dalam menyalurkan, menyimpan dan memproses informasi, dimana proses belajar mengajar menjadi komunikatif, efektif dan efisien.

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran dengan menggunakan berbagai media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna dan pengguna dapat memilih apa pembelajaran yang dikehendaknya. Multimedia membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya multimedia pendidik berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Multimedia bagi peserta didik diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi

pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan multimedia interaktif menjadikan guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar siswa dan multimedia diharapkan bisa membuat siswa aktif dalam belajar. Ketertarikan siswa akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja.

Berdasarkan observasi awal yang ditemukan di beberapa sekolah bahwa masih banyak Guru sebagai pengajar yang menggunakan metode dan media konvensional dalam mengajarkan materi pembelajaran, serta kurangnya motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi. Selain itu metode ceramah dan penugasan hampir mendominasi setiap kegiatan pelajaran TIK di kelas. Sehingga, hal itu membuat para siswa menjadi jenuh dan bosan saat menerima materi, dikarenakan cara penyajiannya yang monoton dan kurang menarik. Selain itu fasilitas penunjang belajar mengajarnya pun masih tergolong minim, karena ketersediaan komputer yang belum memadai sehingga membuat guru kewalahan saat mengajar dikarenakan siswa harus secara bergantian saat melakukan praktek menggunakan komputer serta ketersediaan buku panduan belajar siswa yang masih terbatas. Sehingga siswa harus bergantian dengan kelas lain saat ingin menggunakan buku panduan tersebut. Sehingga hal itulah yang membuat motivasi belajar siswa dikelas menurun.

Bekaitan dengan uraian di atas maka perlu dikembangkan sebuah aplikasi multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction). Aplikasi ini dibuat dengan harapan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa di kelas 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 meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Randangan menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction) ?
2. Bagaimana membuat aplikasi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction)?

1.3 Ruang Lingkup

1. Penelitian ini difokuskan untuk siswa kelas X.
2. Materi yang akan disajikan dalam multimedia pembelajaran interaktif ini adalah mata pelajaran TIK mengenai sistem operasi dan perangkat lunak.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran TIK di SMA Negeri 1 Randangan menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction)
2. Membuat aplikasi multimedia pembelajaran interaktif menggunakan metode CAI (Computer Assisted Instruction).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Dengan multimedia pembelajaran ini siswa dapat dengan mudah dan lebih cepat memahami isi materi yang disampaikan oleh guru pengajar.
2. Siswa dapat lebih lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dengan adanya media pembelajaran yang menarik.
3. Siswa tidak lagi merasa jenuh dengan sistem pembelajaran konvensional yang selama ini diterapkan oleh guru pengajar.