

**PERANAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN DI PROGRAM
AKSELERASI SMA NEGERI 3 SURAKARTA**

Skripsi

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1
Pendidikan Akuntansi



Oleh:

SUPARYANTI
A 210040110

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

2008

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada abad ke-21 ini, kita dihadapkan pada tantangan globalisasi yang sangat berpengaruh terhadap berbagai sektor kehidupan. Mochtar Buchori (1995:146) berpendapat bahwa “Arti kata globalisasi ialah proses yang mendorong umat manusia untuk beranjak dari cara hidup dengan wawasan nasional semata ke arah cara hidup dengan wawasan global.” Dalam wawasan ini dunia dipandang sebagai suatu sistem yang utuh, bukan sekedar sebagai kumpulan negara atau bangsa. Dalam situasi kehidupan yang bersifat global ini gejala serta masalah tertentu hanya dapat dipahami dan diselesaikan dengan baik apabila mereka diletakkan dalam kerangka yang bersifat global, bukan dalam kerangka lokal, nasional, atau regional.

Oleh karena itu Mochtar Buchori (1995:141) mengartikan bahwa:

Era globalisasi sebagai kurun waktu/zaman yang ditandai oleh munculnya berbagai gejala serta masalah yang menuntut umat manusia untuk menggantikan pola persepsi dan pola berpikir tertentu, dari pola yang bersifat nasional semata ke pola berpikir yang bercakupan global. Dalam era globalisasi ini kehidupan umat manusia ditandai saling ketergantungan antara bangsa satu dengan bangsa yang lain. Dan saling ketergantungan ini makin lama makin besar dan makin terasa dalam kehidupan sehari-hari.

Era globalisasi seperti saat ini membawa Indonesia pada sejumlah persoalan yang semakin hari bukan bertambah ringan, tetapi sebaliknya semakin berat dan komplet. Pasar bebas Asia yang telah dimulai pada tahun 2003 dan pasar bebas dunia yang akan dimulai pada tahun 2020, menyimpan

banyak potensi, sekaligus ancaman yang serius bagi negara-negara yang sedang berkembang seperti Indonesia.

Pasar bebas adalah ajang yang mempertaruhkan martabat serta harga diri bangsa. Bagaimana tidak, jika saat itu hampir semua posisi profesi dipegang oleh warga negara Indonesia, boleh ditempati oleh orang asing. Untuk itu pemerintah Indonesia harus menyiapkan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas dengan bekal wawasan, ilmu pengetahuan dan teknologi yang cukup sebagai modal di era persaingan global ini.

Guna mencapai hal itu semua maka kata kuncinya adalah pendidikan. Pendidikan dipercaya sebagai ujung tombak dalam meningkatkan daya saing bangsa. Pendidikan adalah investasi jangka panjang. Apa yang akan terjadi beberapa tahun mendatang tidak terlepas dari apa yang dilakukan pada saat ini. Pendidikan yang diberikan pada anak didik haruslah menyiapkan mereka untuk hidup di masa sekarang dan masa yang akan datang.

Tugas bidang pendidikan tidak terbatas pada memberikan wawasan, ilmu pengetahuan dan teknologi namun juga bertugas menanamkan nilai-nilai baru yang dituntut oleh perkembangan ilmu dan teknologi pada diri anak didik dalam kerangka nilai-nilai dasar yang telah disepakati bersama oleh bangsa Indonesia.

Sekolah adalah bagian yang tak terpisahkan dengan pendidikan didalamnya. Ada beberapa unsur yang saling berhubungan, yaitu siswa sebagai pihak belajar, guru sebagai pihak pengajar dan sekolah sebagai pihak penyelenggara program pendidikan. Melalui sekolah mereka diharapkan

menjadi terpelajar, terampil, meningkat wawasan dan kemampuannya sehingga penuh percaya diri dan akhirnya bermuara pada peningkatan kualitas hidup.

Dalam suasana belajar mengajar di lingkungan sekolah sering kita jumpai beberapa masalah. Para siswa memang mempunyai sejumlah pengetahuan, namun pengetahuan itu banyak diterima dari guru sebagai informasi, sedang mereka sendiri tidak dibiasakan untuk menemukan pengetahuan atau informasi itu, akibatnya pengetahuan itu tidak bermakna dalam kehidupan sehari-hari, cepat terlupakan.

Sekarang ini masih ada anak didik yang diperlakukan sebagai obyek yang seolah-olah dapat dibentuk sekehendak pendidik. Siswa hanya dibiarkan duduk, dengar, catat, dan hafal dan tidak dibiasakan untuk belajar aktif. Akibatnya suasana kelas terasa gersang oleh para siswa, terasa membosankan dan terasa mengikat.

Hal tersebut merupakan paradigma lama dalam dunia pendidikan. Pada teori Tabula Rasa John Locke yang menyatakan bahwa pikiran seorang anak adalah seperti kertas kosong yang putih bersih dan siap menunggu coretan dari gurunya. Dengan kata lain, otak seorang anak adalah ibarat botol kosong yang siap diisi dengan segala ilmu pengetahuan oleh seorang guru.

Suasana belajar yang diciptakan oleh guru harus melibatkan siswa secara aktif, dengan demikian perlu adanya pengembangan pembelajaran. Pengembangan pembelajaran yang diperlukan saat ini adalah pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Yang mana mampu mengembangkan bakat dan

potensi siswa secara optimal serta memberi iklim yang kondusif dalam perkembangan daya pikir dan kreativitas siswa.

Perubahan paradigma pembelajaran dari *teacher center* (guru aktif) menjadi *student center* (siswa aktif) menjadi kegiatan belajar mengajar harus lebih menarik, inovatif, kreatif dan menyenangkan. Karena itu seorang guru harus bisa menciptakan suasana kelas dengan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, kreatif dan menyenangkan, serta diharapkan ada proses transfer informasi dari guru kepada siswa. Oleh sebab itu diperlukan media yang sesuai dalam setiap pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik.

Perkembangan teknologi multimedia memberikan harapan baru terhadap pemecahan masalah dalam pembelajaran. Tanpa mengurangi peran guru di kelas lewat pembelajaran klasik, kehadiran teknologi informasi dengan konsep multimedia yang terus berkembang sudah selayaknya kalau kehadirannya dipertimbangkan dan tidak lagi dianggap sebagai kemustahilan di dunia pendidikan.

Multimedia memberi dimensi baru dengan mengintegrasikan bunyi, musik, animasi, dan interaktivitas yang diprogram berdasarkan teori pembelajaran. Dengan kemampuan tersebut multimedia mampu membantu dalam menciptakan suasana kelas yang lebih menarik, inovatif, kreatif dan menyenangkan.

Selaras dengan Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003 Pasal 40 ayat 2 yang menyebutkan pendidik dan tenaga pendidikan berkewajiban menciptakan

suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis, serta berkewajiban mempunyai komitmen secara profesional untuk meningkatkan mutu pendidikan.

Menurut survey pendahuluan yang telah peneliti laksanakan di Program Akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta, yakni program percepatan belajar dimana masa belajar tiga tahun dipercepat menjadi dua tahun, hal tersebut di atas dapat dijumpai disana. Pada program akselerasi, guru maupun siswa telah menggunakan multimedia dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian di atas peneliti berpendapat bahwa multimedia mempunyai peranan tersendiri dalam pembelajaran. Oleh karena itu dalam rangka penyelesaian tugas akhir timbul keinginan penulis untuk melakukan penelitian tentang “PERANAN MULTIMEDIA DALAM PEMBELAJARAN PROGRAM AKSELERASI SMA Negeri 3 SURAKARTA.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka permasalahan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peranan multimedia dalam pembelajaran di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta?
2. Kendala apa yang menghambat penggunaan multimedia dalam pembelajaran di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta.
3. Upaya apa saja yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang menghambat penggunaan multimedia dalam pembelajaran di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta.

C. Pembatasan Masalah

Mengingat begitu luasnya permasalahan dan keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka dalam penelitian ini dibatasi pada peranan multimedia di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta.

D. Tujuan Penelitian

Suharsimi Arikunto (1992: 49) menyatakan bahwa: “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai.”

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana peranan multimedia dalam pembelajaran di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta.
2. Mengetahui kendala apa saja yang menghambat penggunaan multimedia dalam pembelajaran di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta.
3. Mengetahui upaya apa yang dilakukan untuk mengatasi kendala yang menghambat penggunaan multimedia dalam pembelajaran di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta.

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan dan bahan pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang pendidikan.

2. Sebagai bahan masukan untuk menentukan kebijakan yang berhubungan dengan multimedia dalam pembelajaran di program akselerasi SMA Negeri 3 Surakarta.
3. Sebagai referensi ilmiah dan sebagai bahan acuan penelitian sejenis yang lebih mendalam.