

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan sarana utama untuk memperoleh, menerapkan dan mengembangkan ipteks. Pendidikan termasuk kegiatan pembelajaran dan penanaman nilai-nilai di dalam dan di luar lembaga pendidikan formal. Ipteks dipelajari dari berbagai sumber informasi, diperlukan untuk berbagai keperluan melalui praktik dan penelitian. Sumber daya manusia yang tangguh sangat diperlukan dalam membangun dirinya dan lingkungannya, dibentuk dan dihasilkan melalui pendidikan. Dalam proses pendidikan pula, manusia belajar dari, tentang, dan dengan teknologi itu sendiri.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era globalisasi ini seolah tidak dapat dibendung lagi dalam sisi kehidupan manusia di abad ke-21 ini. Cepatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi ini dapat diamati secara jelas pada bidang bisnis, ekonomi dan pemerintahan dengan munculnya konsep dan aplikasi berupa *e-government*, *e-commerce*, *e-community* dan lain sebagainya. Fenomena tersebut telah menjadi *trend* dan secara berangsur-angsur menggeser metode konvensional. Begitu halnya dalam dunia pendidikan, seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat tersebut, saat ini bermunculan istilah *E-learning*, *online learning*, *web based training*, *online courses*, *web based education* dan sebagainya, dan juga terdapat banyak lembaga

pendidikan yang memanfaatkan sistem *E-learning* demi meningkatkan efektivitas dan fleksibilitas pembelajaran (Rusman, 2012: 3). Disamping itu, sebagian besar sekolah juga telah mengandalkan berbagai bentuk pembelajaran elektronik, baik untuk membelajarkan para siswa maupun untuk kepentingan komunikasi antar sesama guru/dosen.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil – hasil teknologi dalam proses belajar. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan adanya kemajuan teknologi Saat ini, apa yang dilakukan manusia dalam dunia pendidikan khususnya guru dengan adanya komputer, dalam hal ini sangat memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran, misalnya dengan membuat power point sangat membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan ICT (*Information and Communication Technology*) seperti penggunaan komputer dalam dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi, meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi. Beberapa

sekolah, termasuk sekolah-sekolah rintisan bertaraf internasional (RSBI), sudah melengkapi diri dengan fasilitas ICT guna mendukung proses belajar mengajar.

Pada era yang canggih ini istilah strategi banyak dipinjam oleh bidang ilmu-ilmu lain, termasuk dalam bidang ilmu pendidikan. Pemakaian istilah strategi dimaksudkan sebagai daya upaya dalam suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar. Maksud dari tujuan strategi tersebut adalah agar tujuan telah dirumuskan dapat tercapai secara maksimal, seorang guru dituntut untuk memiliki kemampuan mengatur secara umum komponen-komponen pembelajaran sehingga terjalin keterkaitan fungsi pembelajaran dengan kemajuan teknologi. Dengan kemajuan teknologi seorang guru dapat memilih pendekatan, metode, dan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan untuk mencapai dan menunjang tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan. Selain itu, dengan bantuan ICT proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran maupun gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan (Rusman 2010: 1). Di sisi lain, kehadiran ICT sebagai teknologi baru memberikan tantangan kepada para guru untuk mampu menguasainya sehingga dapat memilih dan memanfaatkan ICT secara efektif dan efisien di dalam proses belajar mengajar yang dikelolanya.

Efektivitas pembelajaran di SMP Negeri 1 Purwodadi dapat diwujudkan melalui usaha yang dilakukan oleh pendidik dalam menimbulkan daya tarik peserta didik dengan mengembangkan media pembelajaran yang

optimal sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran secara baik dan optimal. Penyampaian materi harus sesuai dengan batasan standar yang telah ditentukan, serta penggunaan media yang mendukung kegiatan pembelajaran di dalam kelas menunjukkan profesionalisme guru dalam mengelola kelas sehingga siswa maksimal dalam menyerap semua materi yang diajarkan oleh pendidik, efektivitas pembelajaran, dan kualitas siswa semakin meningkat dengan dampak berlakunya kurikulum 2013, yang menuntut siswa dapat menyelesaikan studinya dengan standar nilai Ujian Akhir Nasional (UAN) yang baik, sehingga siswa berlomba-lomba mencari jam tambahan (*Les Private*) untuk mendapatkan nilai semaksimal mungkin pada mata pelajaran utama, sehingga siswa diupayakan optimal dalam belajar dengan harapan hasil yang diperoleh sangat memuaskan, (Dimiyati dan Mudjiono : 16 )

Pada penyampaian pelajaran di dalam kelas, seorang guru bukan hanya menyampaikan materi saja, namun harus bisa menyesuaikan situasi sesuai dengan kebutuhan siswa, karena seorang peserta didik butuh proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak membosankan, tapi tetap serius dan mereka dapat menyerap apa yang disampaikan oleh seorang pendidik, mereka bisa bebas mengeluarkan ide-ide dan gagasan mereka tanpa harus merasa takut disalahkan apalagi dianggap bodoh. Siswa berani untuk menanyakan materi apa yang belum mereka fahami, tanpa rasa segan, sehingga siswa merasa memiliki peran aktif dalam proses belajar mengajar.

Dalam proses pembelajaran berbagai permasalahan yang dihadapi dapat teratasi dengan baik, maka upaya-upaya untuk melakukan inovasi

pembelajaran agar lebih efektif dan memiliki daya tarik pembelajaran harus terus dilakukan. Upaya-upaya inovasi dalam pembelajarannya, diantaranya dengan mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia dalam berbagai mata pelajaran. (Deni Darmawan, 2011: 32-33).

Media pembelajaran sebagai strategi dalam pembelajaran ikut membantu guru memperkaya wawasan anak didik. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi anak didik. Dalam menerangkan suatu benda, guru dapat membawa bendanya secara langsung ke hadapan anak didik di kelas. Dengan menghadirkan bendanya seiring dengan penjelasan mengenai benda itu, maka benda itu dijadikan sebagai sumber belajar. Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran, yaitu mempermudah proses pembelajaran di kelas, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, menjaga relevansi antara materi pembelajaran dengan tujuan belajar, dan membantu konsentrasi pembelajaran dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, yaitu pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, metode pembelajaran bervariasi, dan pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, (Ngalimun 2014 : 27)

Multimedia berarti menggunakan gabungan berbagai macam media (teks, gambar, audio, video, animasi 2D/3D) yang disusun secara utuh, terintegrasi, dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dengan cara ini proses belajar mengajar akan lebih menarik dan bersifat interaktif, sehingga

akan memudahkan pemahaman siswa dalam menyerap materi yang diajarkan. Multimedia dapat menumbuhkan motivasi belajar, sikap, dan cara belajar yang lebih efektif serta menumbuhkan persepsi yang lebih tinggi terhadap hal-hal yang dipelajari. Pemilihan dan penentuan perangkat multimedia berdasarkan pada tujuan instruksional yang hendak dicapai dan kondisi lingkungan belajar yang diciptakan untuk mencapai tujuan tersebut.

Dalam meningkatkan kualitas pembelajaran guru dengan pembelajaran aktif, kreatif, dan menyenangkan pada setiap jenjang pendidikan akan berpengaruh pada prestasi akademik para siswa yang pada akhirnya berimplikasi pada peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia sehingga tujuan pada setiap pembelajaran dapat tercapai dengan baik sesuai harapan untuk mencapai inovasi pembelajaran yang membanggakan, aktif, kreatif, dan didukung dengan media yang memadai, (Tjipto Subadi : 9).

SMP Negeri 1 Purwodadi merupakan salah satu sekolah di Kabupaten Grobogan yang mampu memberikan fasilitas belajar siswa sebagai jawaban atas perubahan paradigma baru pendidikan dan tuntutan kebutuhan masyarakat terhadap tersedianya sekolah yang berkualitas. Sekolah tersebut telah melaksanakan proses pembelajaran dan bimbingan belajar secara mantap, efektif dan sesuai dengan potensi yang ada mengacu pada peningkatan IPTEK dan kecakapan wirausaha, serta prestasi akademik yang berwawasan lingkungan. Pusat Sumber Belajar yang ada di SMP Negeri 1 Purwodadi yakni berupa multimedia yang ada masih diperlukan adanya upaya

optimalisasi pada sistem pengelolaannya agar pusat sumber belajar yang ada mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam satu dekade sebelum dan sesudah abad ke-21 ini penting karena telah membuat informasi dapat disimpan, diolah dan disebar luaskan dengan cepat menembus batas geografi, seni budaya, informasi dalam berbagai bidang dapat dikomunikasikan dan diperoleh melalui jaringan internet, begitu juga dengan materi pelajaran dapat dengan mudah diakses dari jaringan internet sehingga memudahkan bagi guru dan siswa dalam memahami materi pelajaran (Sitepu,2014:27).

Salah satu yang mendapat perhatian penting oleh madrasah ini seiring dengan perkembangan IT (*Information Technology*) adalah sistem pembelajarannya yang mengembangkan pembelajaran berbasis multimedia. Melalui multimedia, pembelajaran tidak lagi monoton dan berpusat pada guru saja, tetapi lebih bervariasi melalui penggunaan sumber belajar yang bervariasi dan lebih menarik perhatian siswa. Khusus untuk pembelajaran dikelas, guru selalu berupaya menggunakan berbagai sumber teknologi, tidak hanya berpusat pada buku saja, dalam melakukan setiap aktivitasnya termasuk mengembangkan teknologi yang sudah disediakan madrasah seperti pembuatan media pembelajaran interaktif dengan berbagai *software*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan kegiatan penelitian di SMP Negeri 1 Purwodadi dengan judul penelitian

“Pengelolaan Pembelajaran IPA Berbasis Multimedia di SMP Negeri 1 Purwodadi”.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran IPA berbasis multimedia di SMP Negeri 1 Purwodadi?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis IPA multimedia di SMP Negeri 1 Purwodadi?
3. Bagaimana evaluasi pembelajaran IPA berbasis multimedia di SMP Negeri 1 Purwodadi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tiga tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendiskripsikan perencanaan pembelajaran IPA berbasis multimedia di SMP Negeri 1 Purwodadi.
2. Untuk mendiskripsikan pelaksanaan pembelajaran IPA berbasis multimedia di SMP Negeri 1 Purwodadi.
3. Untuk mendiskripsikan evaluasi pembelajaran IPA berbasis multimedia di SMP Negeri 1 Purwodadi.



## **D. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan kontribusi secara teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Sebagai bahan informasi kaitannya dengan pengembangan konsep tentang pembelajaran berbasis multimedia di sekolah-sekolah atau madrasah.
- b. Sebagai bahan informasi kaitannya dengan pengembangan konsep tentang upaya-upaya yang harus dilakukan dalam pengembangan pembelajaran berbasis multimedia.
- c. Sebagai bahan informasi kaitannya dengan pengembangan konsep tentang pemanfaatan sumber belajar dalam pembelajaran yang lebih bervariasi dan memiliki daya tarik pembelajaran.

### **2. Manfaat Praktis**

- a. Dapat dijadikan rujukan bagi sekolah-sekolah yang melakukan inovasi pembelajaran berbasis multimedia.
- b. Dapat dijadikan rujukan bagi guru-guru yang ingin mengembangkan sumber belajar berbasis multimedia.

Dapat menjadi pijakan bagi pemegang kebijakan dalam pengambilan keputusan untuk pengembangan pembelajaran berbasis multimedia