

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Kegiatan belajar manusia telah mengalami perubahan besar dari jaman prasejarah hingga era teknologi saat ini. Perubahan tersebut sejalan dengan berbagai penemuan sarana belajar yang berpengaruh terhadap pembelajaran. Awal mula coretan manusia di atas dinding gua, penemuan kertas sampai penggunaan perangkat teknologi memungkinkan manusia melakukan penjelajahan berbagai media dalam usaha membantu memahami sesuatu dan menemukan pengetahuan. Dalam abad 21 pemanfaatan media telah dilakukan seseorang untuk belajar secara *virtual* menggunakan perangkat teknologi atau melakukan kegiatan pembelajaran jarak jauh hingga tidak terbatas ruang maupun waktu. Alasan penggunaan berbagai media didasarkan karakteristik manusia yang cenderung memahami pesan dengan berbagai bentuk penyampaian serta tahapan usia yang mempengaruhi pesan tersebut diterima. Terdapat bukti riset yang dilakukan Kalyuga, Chandler dan Sweller tahun 1998 bahwa penggunaan desain multimedia lebih mudah diterima bagi siswa berpengetahuan rendah. Merujuk pada pendidikan di Indonesia, penggunaan sarana belajar di sekolah dasar sudah tidak terfokus pada satu media meskipun dalam bentuk sederhana berupa teks dan verbal mengingat usia sekolah dasar membutuhkan gambaran secara kongkrit. Penerapan pembelajaran mempunyai beragam metode serta cara tertentu dan penyesuaian pada situasi dan kondisi. Sejalan dengan hal tersebut, berbagai sarana yang ada menjadi bagian di dalam kegiatan pembelajaran dan memiliki fungsi tersendiri. Keseluruhan diupayakan untuk memberikan kemudahan dalam membuka jalan pengetahuan bagi para pendidik dan para siswa. Namun demikian keberadaan sarana yang ada tidak dapat dimaksimalkan untuk mendukung penguasaan ilmu pengetahuan disebabkan karena penerapan metode atau pola pembelajaran yang tidak tepat. Terdapat kemungkinan keterbatasan sarana belajar yang mengakibatkan timbulnya kreativitas tersendiri dalam melahirkan ide dan metode pembelajaran meskipun proses

penerapan metode tersebut dan hubungannya dengan sarana belajar tidak dapat menjadi tolak ukur. Untuk itu perlu adanya sebuah pengembangan bagaimana menyusun metode dan pengelolaan yang tepat dalam pembelajaran dengan melakukan analisa terhadap situasi dan kondisi terkait dengan sarana yang dimiliki.

Hubungan antara keberadaan perangkat berteknologi dengan dunia pendidikan telah mempengaruhi segala hal. Dalam dunia pendidikan terdapat keadaan dimana masyarakat modern mempunyai kecenderungan individu maupun kelompok untuk mengurangi atau bahkan menolak kehadiran teknologi terkait perangkat modern dan aktifitasnya. Berangkat dari cara pandang tertentu dalam memahami teknologi terkait dengan kehidupan manusia lewat aspek filosofi dan sosiologi dimana seseorang menginginkan teknologi modern tidak merusak fungsi-fungsi keberadaan manusia dan segala kemampuan yang dimilikinya serta didasarkan kegagalan teknologi dalam membentuk sistem pendidikan yang lebih humanis. Harapan besar dari keberadaan teknologi dalam dunia pendidikan adalah sebagai alat yang mampu memendampingi manusia dalam mendapatkan, mengolah maupun mentransfer keilmuan dengan sepenuh manfaat sehingga, diperlukan sebuah pengembangan dalam menyusun metode dan ketepatan pengelolaan pembelajaran dengan melakukan analisa terhadap situasi dan kondisi sarana yang dimiliki. Terlebih lagi dengan karakteristik pendidikan dasar yang lebih dinamis dan praktis menuntut sarana dan prasarana yang mendukung perilaku-perilaku belajar di dalamnya.

SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang yang berdiri sejak tahun 1961 merupakan sekolah swasta unggulan di Kota Magelang. Prestasi sekolah tersebut tidak diraih serta-merta karena dahulu sekolah tersebut merupakan sekolah dengan peringkat 42 sekecamatan Magelang Selatan dari 45 sekolah (wikimedia). Secara perlahan pengembangan sekolah dilakukan untuk meningkatkan prestasi hingga pada tahun 2015 yang lalu hasil ujian nasional meraih peringkat pertama SD se Kota Magelang. Berasumsi dari pencapaian tersebut ketersediaan sarana dan prasarana merupakan salah satu faktor yang diperhitungkan. Dengan akreditasi A

sekolah ini setidaknya telah memiliki berbagai sarana pembelajaran yang memadai. Sarana tersebut diantaranya adalah perangkat multimedia yang digunakan dalam pembelajaran. Namun, ketersediaan sarana multimedia yang ada belum dapat diketahui apakah menjadi faktor utama dari prestasi yang diraih.

Penerapan pembelajaran dengan penggunaan sarana multimedia menjadi kajian yang menarik ketika dihadapkan pada jenjang pendidikan dasar dengan adanya pertimbangan pada usia tersebut anak memaksimalkan kemampuan berbagai panca inderanya lewat bermacam-macam media. Namun tidak dapat dipungkiri anak mengalami kebosanan terhadap suatu metode atau pola pembelajaran dengan media tertentu dalam satu waktu dan memiliki beragam kecenderungan dalam menangkap pesan. Kemungkinan yang terjadi disebabkan pengalaman mereka menikmati sarana hiburan dengan perangkat teknologi multimedia di luar lingkungan sekolah sehingga, dalam kegiatan pembelajaran para guru perlu memberikan berbagai variasi metode dan penggunaan sarana pembelajaran yang tepat. SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang merupakan sekolah dengan keberadaan siswa sebagian besar berasal dari golongan menengah ke atas memiliki rentan penggunaan media elektronik yang lebih banyak dan bervariasi. Pengetahuan akan informasi dan hiburan dari media elektronik yang selangkah lebih maju dari ketersediaan konten semisal televisi dengan jaringan parabola atau televisi berbayar atau kepemilikan komputer tablet atau smartphone dengan koneksi internet menjadi faktor yang berpengaruh dalam menikmati pembelajaran multimedia di sekolah. Penelitian ini dimaksudkan untuk menyajikan gambaran mengenai sejauh mana keterlibatan, pemahaman serta interpretasi dalam pengelolaan dan pemanfaatan sarana multimedia yang diterapkan dalam pembelajaran yang berdampak pada siswa maupun guru. Ruang lingkup penelitian menguraikan dampak dari penggunaan sarana multimedia pembelajaran yang diisyaratkan dalam sikap apersepsi, motivasi-motivasi yang timbul serta tujuan yang dicapai dan diharapkan agar kegiatan pembelajaran tersebut dihasilkan sesuatu yang baik dan bermakna.

Secara spesifik penelitian ini akan melihat pola pembelajaran berbasis multimedia yang diterapkan pada jenjang menengah di sekolah dasar dengan mengambil subyek materi pembelajaran pada siswa kelas empat dan kelas dua serta, melihat keseluruhan pendukung pembelajaran baik sarana maupun prasarana yang menjadi gambaran budaya sekolah terhadap basis multimedia. Pertimbangan dalam penentuan obyek penelitian didasarkan pada keseimbangan rentang pendidikan di sekolah dasar yang dikelompokkan secara bertingkat menjadi enam jenjang, di mana pada jenjang kelas empat diasumsikan siswa berada pada tingkat perubahan kematangan berpikir, bernalar dan bertindak diantara tinggi dan rendah. Pada tingkat tinggi proses berpikir dan bernalar akan cenderung mengarah pada kemampuan menangkap hal yang logis dan tingkatan rendah cenderung berpola pemahaman tentang sesuatu yang lebih bersifat abstrak. Melalui penelitian ini setidaknya sekolah dapat mempertimbangkan untuk melakukan pemetaan terhadap siswa atas kecenderungan dalam pembelajaran berbasis multimedia tersebut dengan menganalisa kemampuan dasar kelompok siswa berupa *visual*, *auditory* ataupun kinestetiknya sehingga menjadi suatu perbandingan. Diharapkan penelitian ini dapat diambil manfaatnya untuk mengeksplorasi kecenderungan atau arah pembelajaran dengan basis multimedia terhadap perkembangan siswa ke depan.

Kebutuhan dalam meningkatkan pengetahuan serta mencapai penguasaan teknologi di masa mendatang dicapai lewat ketersediaan sarana pendukung diantaranya adalah perangkat multimedia. Perangkat tersebut memungkinkan bagi pengguna maupun penikmatnya untuk menjelajahi suasana pembelajaran secara lebih beragam. Kepraktisan serta kecepatan dalam mendapatkan pengetahuan dan informasi menjadi salah satu pertimbangan dalam penggunaan sarana multimedia dewasa ini. Tuntutan dalam menghadapi kurikulum 2013 khususnya bagi sekolah dasar adalah pola penanaman pembelajaran dengan pemahaman konkret menjadi lebih ditekankan. Keberadaan sarana multimedia diharapkan menjadi saluran guru untuk berinovasi menyusun dan mengolah konten serta memungkinkan menampilkan pengalaman dan pengetahuan di luar lingkungan sekolah

hadir dalam kelas melalui berbagai model pembelajaran dengan melibatkan peran serta siswa. Penelitian ini bertujuan untuk melihat hal-hal yang terjadi dari pengolahan maupun penggunaan sarana multimedia dan menginterpretasi situasi pada materi pelajaran serta mengidentifikasi kemungkinan-kemungkinan yang terjadi karena, pembelajaran berbasis multimedia memunculkan ciri khas dan efek tersendiri bila dibandingkan dengan pembelajaran secara klasikal dengan satu media saja. Melalui pembelajaran berbasis multimedia terdapat peran perangkat dan kandungan berbagai bentuk pesan yang kesemuanya memiliki dampak tersendiri dalam fungsinya membantu penyampaian materi pembelajaran dari guru kepada siswa, selain menjadi bagian dari sumber belajar bagi kedua belah pihak. Keberadaan sarana multimedia memberikan kontribusi bagi guru maupun siswa untuk saling memperjelas materi belajar meskipun di jenjang SD peran guru sebagai inisiator dan fasilitator lebih dominan.

Isi dan penggunaan media belajar khususnya melalui perangkat elektronik serta tidak menutup kemungkinan penggunaan sarana non elektronik seperti alat peraga gambar media bidang datar atau hasil kreasi berdimensi dalam wujud benda serta bentuk-bentuk media *visual* maupun media *audio*. Sebagian besar pembuatan media yang disajikan secara bersama-sama atau multi menuntut para guru seminimal mungkin dapat menggunakan atau bahkan mampu membuat media pembelajaran dengan aplikasi komputer. Perangkat tersebut memungkinkan gambar (*visual*) suara ataupun gambar bergerak (*audio visual*) diciptakan. Pertimbangan lainnya adalah penyusunan konten media yang disesuaikan dengan berbagai situasi yang mendukung keberhasilan belajar. Peran siswa dalam menerima pembelajaran berbasis multimedia pun perlu diperhitungkan. Keberlangsungan proses pembelajaran dapat mengalami kendala ketika situasi siswa belum dipahami dan kondisi guru tidak mempunyai kesiapan dalam penyampaian materi melalui sarana multimedia sehingga, penelitian ini dimaksudkan untuk melihat sejauh mana kondisi antara keduanya dalam situasi pembelajaran dengan berbasis multimedia. Penelitian ini juga melihat bagaimana pola pembelajaran dan efek yang terjadi ketika sebuah pembelajaran dihadirkan melalui peran pemanfaatan multimedia. Beberapa

metode dalam skema penyajian maupun penyampaian pesan instruksional multimedia akan berpengaruh kepada hasil pembelajaran itu sendiri. Penguraian akan dilakukan dengan mengidentifikasi sejumlah kombinasi pesan yang disampaikan oleh guru kepada siswa dalam rangka pembentukan pengetahuan dan penerjemahan pesan yang disampaikan melalui multimedia. Pesan secara tertulis akan menimbulkan efek yang berbeda ketika pesan tersebut dikombinasikan dengan gambar, suara atau bahkan video. Perpaduan antara beberapa media dengan satu media akan menampilkan sejumlah respon dan pemahaman tersendiri dari siswa tentang konstruksi pengetahuan yang dihadirkan.

Garis besar pengelolaan pembelajaran berbasis multimedia dalam penelitian ini akan mengkaji dan melihat rangkaian keseluruhan dari proses sekolah menghadirkan dan menyajikan pemanfaatan multimedia yang mendukung proses belajar mengajar dan bagaimana sekolah menjadikan unsur multimedia menjadi bagian budaya sekolah. Bermula dari tujuan perencanaan awal yang dibangun sampai kepada hasil akhir (*outcome*) dari sebuah sekolah. Dari hal tersebut maka didalamnya akan terkait pula paparan mengenai kebijakan sekolah, dukungan pembiayaan atau alokasi anggaran, pembangunan SDM sampai kepada tatanan pembelajaran yang berhubungan dengan pemanfaatan multimedia. Unsur multimedia yang memusatkan pada kecenderungan siswa dalam mengalami dan memahami pengetahuan dari dirinya lewat pandangan dan pendengaran yang diterima akan mendeskripsikan bagaiman lingkungan dan budaya sekolah membentuknya dengan segala yang ada lewat pengelolaan multimedia yang dilakukan oleh sekolah karena, tujuan akhir sekolah secara keseluruhan adalah menciptakan generasi yang memiliki pengetahuan disamping akhlak. Basis multimedia dalam hal ini bukan hanya dipandang sebagai pemanfaatan perangkat berteknologi yang dikelola oleh sekolah, namun mencakup lebih luas kepada perangkat-perangkat serta konten yang mampu menyajikan pengalaman secara pandangan (*visual*) maupun pendengaran (*audio*) dan kombinasi antara keduanya. Hal tersebut dicontohkan dari mulai ketersediaan bel sekolah dengan satu nada atautkah bel dengan bunyi

pesan suara menggunakan perangkat *audio* yang mempengaruhi pesan multimedia.

Pola pembelajaran multimedia keseluruhannya akan memberikan kesadaran dan pengaruh tertentu kepada setiap pengalaman pelaku. Kesan tersebut menimbulkan reaksi dan berimplikasi terhadap penggunaan multimedia itu sendiri. Kemungkinan yang terjadi adalah semakin kuatnya arah pengembangan dan penguatan pengaplikasian multimedia tersebut diakibatkan kecenderungan minat individu. Bentuk lain dari implikasi tersebut adalah pemakaian yang tetap dan monoton karena ketiadaan kreativitas atau akibat tingkat stagnasi kepuasan serta kebijakan-kebijakan menyangkut pembelajaran yang ada di dalam sekolah mengalami perubahan. Kemungkinan yang lain adalah terjadi pengurangan terhadap intensitas penggunaan multimedia diakibatkan pengalaman-pengalaman yang tidak sesuai harapan dan kejenuhan. Hasil pemaparan yang disampaikan secara keseluruhan akan terlihat suatu kondisi dan situasi yang menjadi ciri khas pembelajaran berbasis multimedia dan membentuk budaya tersendiri dalam lingkungan pembelajaran di sekolah.

Mengambil gambaran hasil penelitian tersebut, penelitian ini dimaksudkan menguji kembali dan melihat hasil pada kondisi siswa di sekolah yang berbeda dengan melihat secara utuh proses perencanaan hingga tahapan evaluasi untuk mengembangkan alternatif pembelajaran berbasis multimedia dengan penyesuaian kondisi yang ada.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal tersebut maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana pengelolaan pembelajaran berbasis multimedia di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang?. Masalah tersebut diuraikan menjadi tiga sub yaitu :

1. Bagaimana perencanaan pembelajaran berbasis multimedia?
2. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia?
3. Bagaimana evaluasi kurikulum berbasis multimedia?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai terdiri dari :

1. Mendeskripsikan perencanaan pembelajaran berbasis multimedia di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang
2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran berbasis multimedia di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang
3. Mendeskripsikan evaluasi kurikulum berbasis multimedia di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat :

1. Manfaat Teoritis

Memberikan kekayaan model pembelajaran berbasis multimedia dan kepustakaan berkaitan dengan fenomena pemanfaatan dan pengelolaan multimedia pada tataran pendidikan dasar serta, sebagai bahan pembanding dengan penelitian sejenis.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi kepala sekolah dapat memberikan kebijakan dalam rancangan maupun pelaksanaan dalam membangun sistem pendidikan berbasis multimedia di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.
 - b. Bagi guru dapat memberikan pengetahuan tentang cara yang tepat dalam pemanfaatan dan pengelolaan pembelajaran berbasis multimedia di SD Muhammadiyah 1 Alternatif Kota Magelang.
 - c. Bagi Kepala Pimpinan Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah Muhammadiyah Jawa Tengah dapat menjadi masukan dalam peningkatan kualitas pendidikan sekolah dengan lewat pengembangan sarana multimedia dengan mengacu pada institusi pendidikan yang dihadapi.
 - d. Bagi Kepala Dinas Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan yang ada di Kota Magelang dapat memberikan pandangan serta pengembangan dalam pemanfaatan sarana multimedia dalam lingkup sekolah dasar di wilayah Kota Magelang dengan mengacu pada sumber daya setempat.