

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Perkembangan zaman yang semakin modern seperti sekarang ini merupakan efek dari adanya globalisasi. Globalisasi merupakan suatu masa yang terjadi dengan ditandai adanya perubahan dan perkembangan teknologi komunikasi serta informasi yang pesat. Globalisasi memungkinkan manusia diseluruh dunia untuk berhubungan tanpa mengenal batasan ruang dan waktu. Bentuk masuknya globalisasi disuatu wilayah ditandai dengan kemajuan teknologi komunikasi serta informasi di wilayah tersebut. Kemajuan ini membawa perubahan di segala bidang kehidupan manusia. Perubahan tersebut membawa manusia kepada kemudahan dalam menjalankan aktivitasnya. Salah satu kemudahan yang dapat dirasakan adalah pada bidang pendidikan, yakni dengan munculnya media pembelajaran yang bervariasi.

Menurut Miarso (1989) dalam Riyana (2009:39) Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Media pembelajaran dibuat sebagai alat bantu yang digunakan oleh pengajar untuk memudahkan penyaluran materi pelajaran kepada peserta didik. Media pembelajaran yang tepat dan menarik merupakan hal yang dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Pemilihan media yang tepat dapat membantu proses belajar menjadi hidup karena dapat memperjelas makna yang disampaikan pengajar kepada peserta didik sehingga tujuan pembelajaran secara lebih baik dapat tercapai.

Seorang pengajar harus dapat menciptakan kreativitas dan suasana belajar yang baik untuk peserta didiknya guna menumbuhkan semangat dan minat peserta didik dalam belajar. Apabila peserta didik memiliki semangat dan minat belajar yang baik maka hal tersebut akan berdampak pada hasil belajar siswanya. Media belajar dan hasil belajar merupakan komponen pendidikan yang sangat penting dan memiliki keterkaitan antara satu dengan yang lain. Berhasil atau tidaknya media pengajaran yang disampaikan oleh seorang pengajar akan menentukan hasil belajar peserta didiknya begitupun sebaliknya hasil belajar peserta didik juga ditentukan oleh media belajar yang dipakai dalam proses belajar mengajar.

Pada proses kegiatan belajar mengajar seringkali peserta didik dihadapkan pada materi yang abstrak dan diluar pengalaman siswa sehingga materi sulit untuk dicerna dan dipahami oleh peserta didik. Sebagai komponen pendidikan, media hadir sebagai salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak tersebut. Multimedia saat ini hadir sebagai wujud dari kecanggihan teknologi yang semakin berkembang. Multimedia mampu menggabungkan gambar bergerak dengan tambahan suara yang dibuat secara menarik. Hadirnya multimedia saat ini dapat sebagai solusi untuk membantu materi pelajaran yang masih bersifat abstrak.

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket (Indriana, 2011:96). Sedangkan, multimedia interaktif merupakan jenis media audiovisual yang menggabungkan antara gambar dengan suara yang dikemas menjadi satu paket yang dibuat menarik. Kini dengan berkembangnya teknologi yang semakin pesat, multimedia interaktif dapat dikemas dengan menggunakan kepingan CD

(*Compact Disk*) sebagai penyimpanannya yang dapat digunakan kapan saja serta dapat diputar secara berulang-ulang sesuai kebutuhan.

CD interaktif merupakan gabungan dari gambar, suara, animasi dan video dalam satu paket yang dikemas menggunakan kepingan CD dimana penyajiannya menggunakan komputer. Dengan CD interaktif inilah pengguna dapat mengoperasikannya dan berinteraksi, karena media ini dilengkapi dengan berbagai menu yang disajikan didalamnya yang bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam memakainya sehingga dengan tujuan itulah seolah-olah pengguna dapat berinteraksi dengan media tersebut.

Mata kuliah Dasar Graha merupakan salah satu mata kuliah di program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah wajib bagi mahasiswa di program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga dan merupakan kolaborasi antara teori dengan praktik. Mata kuliah ini didalam materi ajarnya salah satu standar kompetensinya yakni terdapat materi mengenai penataan taman.

Hasil observasi dan wawancara dengan beberapa mahasiswa yang dilakukan oleh peneliti pada saat pembelajaran Dasar Graha menunjukkan penggunaan media pada mata kuliah ini masih secara umum, artinya media yang digunakan dikelas pada mata kuliah ini menggunakan media *slide powerpoint*. Mahasiswa ditugaskan untuk melakukan presentasi secara berkelompok dan bergiliran disetiap minggunya dengan topik yang telah ditentukan. Enam dari tujuh mahasiswa yang diwawancarai mengatakan bahwa ketika belajar teori dikelas seringkali merasa jenuh pada saat belajar, karena ketika mahasiswa presentasi lebih banyak tulisan dalam *slide powerpoint* nya (*power of word*) dari

pada gambar pendukungnya dan hal tersebut membuat sebagian besar mahasiswa yang menyimak menjadi jenuh, sulit memahami materi yang disampaikan dan menurunkan semangat belajar yang pada akhirnya mahasiswa tidak memperhatikan karena sibuk dengan diri sendiri. Begitupun juga pada bagian macam-macam tanaman, seorang pemateri didalam kelas tidak mungkin membawa dan menghadirkan macam-macam tanaman kedalam kelas untuk mengenalkan tentang macam tanaman tersebut, tanaman sangat banyak jenis dan macamnya oleh karena itu pemateri memerlukan alat atau perantara dalam mengenalkan macam tanaman kepada peserta didik tanpa harus membawanya kedalam kelas. Menurut peneliti, dengan hadirnya CD interaktif diharapkan dapat menarik perhatian mahasiswa, membangkitkan semangat belajar mahasiswa dan membantu mahasiswa memahami materi dalam belajar teori Dasar Graha khususnya materi penataan taman, serta dapat memberikan efisiensi pengajaran kepada pemateri ketika didalam kelas sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang media CD interaktif terhadap hasil belajar peserta didik. oleh karena itu, peneliti mengambil judul **“Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Penataan Taman Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Universitas Negeri Jakarta”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Saat ini banyaknya pembelajaran yang seringkali masih bersifat abstrak dan diluar pengalaman peserta didik sehingga materi sulit dicerna dan dipahami oleh peserta didik.
2. Ketika mahasiswa presentasi didepan kelas pada *slide powerpoint* nya masih terlalu banyak tulisan dan kurang gambar pendukung sehingga sebagian mahasiswa yang memperhatikan merasa jenuh, kurang memahami materi yang disampaikan dan menurunkan semangat belajar sehingga mahasiswa sibuk dengan dirinya sendiri.
3. Tanaman sangat banyak macam dan jenisnya, dan tidak mungkin seorang pemateri dikelas membawa dan menghadirkan tanaman kedalam kelas. Oleh karena itu dibutuhkan perantara dalam mengenalkan macam tanaman tersebut.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini adalah media CD interaktif pada standar kompetensi tentang penataan taman, lalu pembatasan masalah pada variabel hasil belajar yakni berupa hasil skor dalam ranah kognitif/ pengetahuan yang berbentuk angka. Hasil skor diperoleh setelah mengerjakan *pretest posttest* yang diberikan pada saat mengikuti pembelajaran Dasar Graha.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan pembatasan masalah diatas, rumusan masalah bagi penelitian ini yaitu sebagai berikut :

“Apakah penggunaan media CD interaktif penataan taman berpengaruh terhadap hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga Universitas Negeri Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan media CD interaktif penataan taman terhadap hasil belajar mahasiswa program studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) Universitas Negeri Jakarta.

1.6 Kegunaan Penelitian

Dengan dilakukannya penelitian ini, ada beberapa manfaat yang diharapkan :

1. Bagi peneliti, dapat menambah pengalaman dalam meneliti tentang media pembelajaran dan juga dapat menambah wawasan tentang media pembelajaran yang efektif.
2. Bagi para pengajar, dapat memberikan wawasan dan referensi dalam melaksanakan pembelajaran dikelas.
3. Bagi mahasiswa, pembelajaran menjadi dapat lebih mudah dimengerti dan dapat diulang-ulang dengan adanya media CD interaktif.
4. Bagi Perguruan Tinggi, penelitian ini juga dapat memberikan sumbangan dan masukan mengenai penggunaan media pembelajaran dalam rangka perbaikan proses pendidikan.