

BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian pelaksanaan oleh guru dan siswa atas dasar hubungan timbal-balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Interaksi atau hubungan timbal balik antara guru dan siswa ini merupakan syarat utama bagi berlangsungnya proses pembelajaran. Pada kenyataan yang kita lihat di sekolah-sekolah, seringkali guru terlalu aktif di dalam proses pembelajaran, sementara siswa dibuat pasif, sehingga interaksi antara guru dengan siswa dalam proses pembelajaran tidak efektif. Jika proses pembelajaran lebih didominasi oleh guru, maka efektifitas pembelajaran tidak akan dapat dicapai. Untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif, guru dituntut agar mampu mengelola proses pembelajaran yang memberikan rangsangan kepada siswa sehingga ia mau dan mampu belajar. Untuk bisa belajar efektif setiap orang perlu mengetahui apa arti belajar sesungguhnya.

Menurut (Sumardi, 1984) belajar adalah sebuah tindakan aktif untuk memahami dan mengalami sesuatu, belajar merupakan akibat adanya interaksi antara stimulus dan respon. Jadi, proses belajar terjadi jika anak merespon stimulus (Rangsangan) yang diberikan guru, selain itu untuk meraih pembelajaran yang efektif peserta didik juga dapat dibimbing oleh Guru dari pengetahuan sebelumnya yang mereka miliki yang tersimpan dalam ingatan dan pemikiran

mereka (Kognitif) dengan menggunakan teori dan metode pembelajaran dengan tepat. Jika hal itu belum terjadi maka proses pembelajaran tidak akan berjalan dengan efektif dan optimal tanpa menyiapkan sejumlah perangkat pembelajaran yang tepat.

Kemajuan teknologi dan informasi merupakan sebuah kenyataan perkembangan jaman dunia yang memberikan banyak akses bagi terjadinya perubahan pola kehidupan masyarakat dalam berbagai bidang. Kondisi tersebut, turut pula menjadi pemicu bagi upaya-upaya perubahan dalam sistem pembelajaran atau pendidikan. Yakni upaya untuk melepaskan dunia pendidikan dari kungkungan model pembelajaran konvensional yang cenderung memaksa anak didik untuk mengikuti pembelajaran yang semakin hari semakin tidak menarik dan membosankan. Sehingga, sekolah tidak lebih merupakan bangunan tembok penjara yang menjerat penghuninya (para siswa) untuk senantiasa mengikuti dan menerima dengan patuh semua ajaran yang terdapat di dalamnya. Oleh karenanya, dunia pendidikan senantiasa dituntut untuk terus-menerus mengikuti alur perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang kian berkembang pesat, karena pendidikan yang tetap berkuat pada instruksional kurikulum yang kaku hanya akan menjadikan peserta didik gagap terhadap realita kemajuan teknologi yang semakin tak terbandung.

Secara umum penggunaan media pembelajaran yang belum maksimal dapat mempengaruhi dalam pelaksanaan suatu pembelajaran. Materi pelajaran yang disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran itu lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran. Dengan media

pembelajaran yang ada di sekolah, diharapkan peserta didik lebih tertarik untuk mempelajari pokok bahasan yang disampaikan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik serta pengalaman belajar peserta didik diharapkan bisa bertambah.

Menurut (Miarso, 2004) berpendapat bahwa “Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar”. Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran lebih baik karena membantu peserta didik memahami materi dengan gambaran yang nyata bukan konsep atau tulisan-tulisan saja. Karena apa yang kita lihat biasanya lebih mudah untuk kita cerna dan pahami secara cepat sehingga peserta didik memperoleh pengalaman yang konkret, proses pembelajarannya juga akan menyenangkan. Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran kurang efektif karena guru hanya ceramah saja sehingga terkadang banyak peserta didik yang malas untuk mengikuti pelajaran. Pelajaran yang diajarkan guru menjadi monoton, keefektifan suatu media juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran, seberapa besar pengaruh suatu media dapat memahami peserta didik, itulah yang menjadi tolak ukur penting dalam suatu pembelajaran.

Namun media pembelajaran juga terdapat berbagai kekurangan atau kelemahan dimana hanya bersifat untuk hal-hal sebagaimana yang telah diprogramkan, pengembangan tersebut membutuhkan waktu untuk merancanganya, dan membutuhkan biaya untuk mendukung sarana teknologi tersebut. Adapun beberapa istilah dalam belajar berbasis komputer menurut

(Munir, 2001) berbagai jenis metode yang nantinya akan di terapkan pada sistem yang di rancang terdapat istilah dalam penggunaan komputer di dunia pendidikan yaitu CAI (computer assisted instruction), CBI (computer based instruction), CBL (computer based learning), CBE (computer based education), CAL (computer assisted learning).

Pada istilah-istilah dalam penggunaan komputer tersebut terdapat perbedaan dan persamaan. Perbedaan antar istilah yaitu, CAI adalah program yang ada dalam komputer yang bertujuan untuk membantu proses pembelajaran. CBI adalah computer yang dimanfaatkan sebagai pemberi petunjuk atau arahan. CBL adalah aplikasi yang ada di computer yang dimanfaatkan dalam pembelajaran.

CBE adalah komputer yang dimanfaatkan atau digunakan untuk memberikan informasi pendidikan. CAL adalah komputer yang digunakan sebagai alat bantu dalam belajar. Namun persamaan antara istilah tersebut yaitu pemanfaatan media komputer untuk membantu proses penyampaian pembelajaran.

Namun kali ini istilah CBL sedang populer di dunia pendidikan. CBL atau *Computer Basad Learning* istilah ini dianggap lebih umum, oleh beberapa orang karena kata belajar lebih alami meliputi situasi dimana komputer digunakan sebagai alat pendidikan tetapi tidak memberikan informasi atau instruksi siswa.

Oleh karena itu penulis merencanakan pembuatan sebuah aplikasi yang berbasis multimedia dengan menggunakan model CAI yang dimana aplikasi tersebut akan menampilkan cara – cara dasar permainan bola basket dan teknik tersebut agar pengguna yang awam agar lebih cepat mengerti dan nantinya akan diterapkan oleh tim bola basket Flash Batam.

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan Latar belakang yang telah dikemukakan maka permasalahan dalam penelitian skripsi ini adalah:

1. Bagaimana pengguna metode CAI terhadap sistem yang dibuat?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar pengguna dengan menggunakan metode CAI terhadap sistem pengenalan dasar bola basket ini ?
3. Bagaimana respon pengguna terhadap sistem dasar bola basket ini dengan menggunakan metode CAI ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan Masalah dari penelitian skripsi ini adalah:

1. Metode Penelitian ini hanya kepada para pemain bola basket *timflash* batam.
2. Metode penelitian hanya berupa tutorial belajar dasar bola basket dan lisan.
3. Penelitian ini hanya bersifat offline.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah agar para pemain yang masih awam akan dasar bola basket ini dapat terbantu dengan adanya multimedia pembelajaran dasar bola basket tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

Penelitian mempunyai manfaat bagi peneliti dimana secara tidak langsung peneliti dapat mempelajari bagaimana tata cara bermain bola basket yang benar dan mengetahui keseluruhan tentang permainan bola basket.

b. Bagi Pengurus Tim

Pengurus mendapatkan manfaat dimana penelitian ini dapat dijadikan standarisasi dalam *training*, sehingga dapat meningkatkan kemampuan dalam mengetahui dasar permainan bola basket dan pengenalan permainan tersebut.

c. Bagi Pemain

Pemain dapat dengan mudah mempelajari dasar bola basket tersebut tidak hanya di dalam lapangan namun dapat mengetahui dasar bola basket ini di rumah dengan multimedia yang dirancang nantinya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini dibagi menjadi 5 Bab, masing-masing Bab diuraikan sebagai berikut:

BABI PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latarbelakang pemilihan judul, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BABII LANDASANTEORI

Bab ini berisi penjelasan tentang dasar bermain bola basket, multimedia, *training*.

BABIII METODE PENELITIAN

Bab ini membahas analisa penelitian menggunakan multimedia dan metode – metode apa saja yang digunakan dalam penelitian ini.

BABIV IMPLEMENTASI

Bab ini menjelaskan bagaimana perancangan yang telah dibangun pada BABIII diimplementasikan kepada pengurus tim yang dimana nantinya digunakan juga oleh para pemain.

BABV PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan-kesimpulan dari bab sebelumnya, dan saran–saran yang coba disampaikan penulis guna melengkapi dan menyempurnakan penelitian ini untuk masa yang akandatang.