

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Media sebagai suatu komponen sistem pembelajaran, mempunyai fungsi dan peran yang sangat vital bagi kelangsungan pembelajaran. Berarti bahwa media memiliki posisi yang strategis sebagai bagian integral dari pembelajaran. Integral dalam konteks ini mengandung pengertian bahwa media itu merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembelajaran. Sebagai komponen sistem pembelajaran media memiliki fungsi komponen-komponen lainnya, yaitu sebagai komponen yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pelajar. Pada proses penyampaian pesan ini sering kali terjadi gangguan yang mengakibatkan pesan pembelajaran tidak diterima oleh pelajar seperti apa dimaksudkan oleh penyampai pesan. Gangguan-gangguan komunikasi antara penyampai pesan dengan pelajar ini kemungkinan besar disebabkan oleh beberapa hal yaitu verbalisme, salah tafsir, perhatian ganda, pembentukan persepsi tak bermakna, dan kondisi lingkungan yang menunjang.

Multimedia pembelajaran memanfaatkan fleksibilitas computer untuk memecahkan masalah-masalah belajar, computer dapat digunakan sebagai alat mengajar utama untuk member penguatan belajar awal, merangsang dan memotivasi belajar atau untuk berbagai jenis kemungkinan lainnya. Banyak manfaat yang diperoleh dari fleksibilitas computer ini.¹

¹ Lee, W. W. & Owens, D. L. *Multimedia-based instructional design: Computerbased training, web-based training, distance broadcast training, performance based solution (2nd ed)*. (San Francisco: Pfeiffer A Wiley Imprint, 2004), p.181.

Di era revolusi keempat yang dikenal dengan revolusi digital, semua informasi dapat di peroleh dengan real time, cepat dimana saja dan kapan saja. Adanya mesin pencari membantu seseorang mencari bahan yang dibinginkannya secara cepat dengan pembiayaan rendah. Hal ini karena bahan ajar dan aktivitas interaksi telah terdigitalisasi oleh kemajuan teknologi.²

Perkembangan teknologi informasi menjadi bagian dari munculnya era revolusi digital di Indonesia. Perkembangannya yang sangat pesat mampu memberikan pengaruh besar dan mendominasi seluruh sektor kehidupan masyarakat, termasuk di dunia pendidikan. Tuntutan akademik pada tiap jenjang pendidikan di Indonesia berbedabeda. dalam dunia pendidikan, khususnya pada pendidikan tinggi, memiliki konsekuensi berupa desain pembelajaran dengan memanfaatkan media digital sebagai sarana untuk meningkatkan pengetahuan.³

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah dipaparkan diatas maka peneliti akan mengambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi pembelajaran multimedia di SMK Al Mahrusiyah Kota Kediri?
2. Bagaimana hasil pembelajaran multimedia dalam menumbuhkan literasi digital siswa di SMK Al Mahrusiyah Kota Kediri ?

²Afandi, Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi Digital-Age Literacy dalam Pendidikan Abad 21 di Indonesia. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*.

³Umam, Kaiful; Zaini, I. (2013). Penerapan Media Digital Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik Kelas X SMA Negeri 1 Blega. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 100–105.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh informasi peran kepala sekolah dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMK Al Mahrusiyah Kota Kediri, secara rincinya peneliti ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui implementasi pembelajaran multimedia di SMK Al Mahrusiyah Kota Kediri?
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil pembelajaran multimedia dalam menumbuhkan literasi digital siswa di SMK Al Mahrusiyah Kota Kediri?

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini merupakan suatu usaha pendekatan terhadap pembelajaran multimedia yang ada di SMK Al mahrusiyah kota kediri yang mana siswa memang di tuntut untuk mampu menguasai dan menerapkannya. Karena siswa harus mengikuti perkembangan zaman yang di era digital ini.

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian yang dilakukan dapat berguna untuk memperluas ilmu pengetahuan dari teori khususnya mengenai rasa menumbuhkan literasi di lingkup sekolah. yang diharapkan kedepannya akan sangat berharga bagi khazanah keilmuan dan wawasan ilmiah didalam ruang lingkup dunia pendidikan.

2. Secara Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian yang diharapkan dapat berguna bagi semua pihak yang diantaranya yaitu:

a) Bagi Guru

- 1) Dapat meningkatkan profesionalitas mengajar guru, khususnya guru multimedia.
- 2) Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan pembelajaran.
- 3) Menjadi alternatif bagi guru ketika proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b) Bagi Siswa

- 1) Dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- 2) Memberi motivasi dan semangat untuk memperhatikan penjelasan guru
- 3) Melalui literasi digital, memudahkan siswa untuk memahami dan mendapatkan materi.
- 4) Dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

- c) Bagi Peneliti: untuk menambah pengetahuan dan pengalaman peneliti sebagai bekal untuk menjadi calon guru yang professional.

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah keilmuan kepustakaan pendidikan ditengah arus globalisasi di Institut Agama Islam Tribakti Khususnya Fakultas Tarbiyah, sekaligus penyelesaian tugas akhir.

E. Definisi Operasional

1. Pembelajaran Multimedia

Multimedia diartikan sebagai kumpulan dari berbagai peralatan media berbeda yang digunakan untuk presentasi. Dalam pengertian ini multimedia diartikan sebagai ragam media yang digunakan untuk penyajian materi pelajaran, misalnya penggunaan *wall chart* atau grafik yang dibuat di atas kertas karton yang ditempelkan di dinding.⁴ Tan Seng Chee & Angela F. L. Wong menyatakan bahwa multimedia secara tradisional merujuk kepada penggunaan beberapa media, sedangkan multimedia pada zaman sekarang merujuk kepada penggunaan gabungan beberapa media dalam penyajian pembelajaran melalui komputer. Setelah tahun 1980-an, multimedia didefinisikan sebagai penyampaian informasi secara interaktif dan terintegrasi yang mencakup teks, gambar, suara, video atau animasi. Multimedia merujuk kepada sistem berbasis komputer yang menggunakan berbagai jenis isi seperti teks, audio, video, grafik, animasi, dan interaktivitas. Menurut Arif Sadiman,⁵ media pembelajaran ialah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran, material meliputi buku-buku, papan tulis dan kapur, slide dan film, audio dan videotape. Sedangkan menurut Asnawir⁵, media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, kaset, video, kamera, film, gambar, bingkai dan komputer. Dengan kata lain

⁴ Tan S. C. & Angela F. L. Wong (Eds.). *Teaching and learning with technology: An asia-pacific perspective*. (Singapore: Prentice Hall.2003),h.217.

⁵ Arif S.Sadiman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Memanfaatkannya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002),h.6.

media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Ada 3 ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya. Ciri pertama adalah Fiksatif, menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Ciri kedua adalah Manipulatif, yaitu kemampuan mempersingkat suatu kejadian yang sebenarnya jauh lebih panjang. Ciri ketiga adalah Distributif, yaitu memungkinkannya suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian tersebut. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, photographic, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Berdasarkan uraian definisi di atas, istilah multimedia pembelajaran dapat diartikan sebagai sistem komunikasi interaktif berbasis komputer dalam suatu penyajian secara terintegrasi. Istilah berbasis komputer berarti bahwa program multimedia menggunakan komputer dalam menyajikan pembelajaran. Sedangkan istilah terintegrasi berarti bahwa multimedia pembelajaran dapat menampilkan teks, gambar, audio, dan video atau animasi dalam satu kali tayangan presentasi.

2. Literasi digital

Literasi digital adalah ketertarikan, sikap dan kemampuan individu dalam menggunakan teknologi digital dan alat komunikasi untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, menganalisis, mengevaluasi informasi, dan membangun pengetahuan baru, membuat dan berkomunikasi dengan orang lain agar bisa dapat berpartisipasi secara efektif dalam masyarakat.⁶ Usaha untuk meliterasi masyarakat berbasis digital bukan sekedar mengenalkan media digital tetapi juga menyinergikan kegiatan sehari-hari yang berujung pada produktivitas. Menurut Sholihah literasi digital adalah upaya untuk menemukan, menggunakan maupun menyebarluaskan informasi secara efektif.⁷ Media digital merupakan jenis gawai dalam *new media*. Menurut Dennis McQuail ada empat jenis media baru, yaitu media komunikasi antar pribadi misalnya email, media permainan yang bersifat interaktif contohnya game, media pencari data atau informasi misalnya *search engine* di internet, dan media yang bersifat partisipasi, misalnya *chatting* di internet. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan literasi media digital adalah kemampuan dan keahlian seorang individu dalam memanfaatkan perangkat komputer, internet, dan alat-alat digital lainnya sebagai sarana penunjang aktivitas komunikasi secara optimal.

⁶ Widyastuti, D. A. R., Nuswantoro, R., & Sidhi, T. A. P. (2016). Literasi Digital pada Perempuan Pelaku Usaha Produktif di Daerah Istimewa Yogyakarta.

⁷ Sholihah, K. (2016). *Analisis Literasi Digital: Studi Pemanfaatan Jurnal Elektronik oleh Mahasiswa Magister Manajemen di Perpustakaan UKSW Salatiga*. UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

F. Penelitian Terdahulu

Dalam penulisan skripsi ini, penulis telah berusaha mengumpulkan data yang berasal dari tulisan-tulisan hasil penelitian yang sesuai dengan tema di atas serta sebagai referensi dan memudahkan penulis dalam merancang hasil penelitian ini. Tulisan-tulisan tersebut antara lain:

- a. Jurnal yang di tulis oleh Rila Setyaningsih, Abdullah, Edy Prihantoro, Hustinawaty yang berjudul “Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-learning di Universitas Darussalam Gontor” jurnal ASPIKOM, Volume 3 Nomor 6, Januari 2019, hlm 1200-1214. Jurnal tersebut membahas tentang bagaimana model penguatan literasi digital melalui pemanfaatan e-learning di Universitas Darussalam Gontor.⁸

Hasil penelitiannya adalah sebuah model penguatan literasi digital di Universitas Darussalam Gontor, kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan e-learning. Penggunaan e-learning dalam kegiatan pembelajaran di Universitas Darussalam Gontor menjadi salah satu model penguatan literasi digital. Adanya e-learning membuat para dosen pengampu mata kuliah dasar dituntut untuk menguasai media baru sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan individual skill literasi digital yang dimiliki. Persamaan dalam penelitian tersebut menjelaskan tentang literasi digital, namun ada perbedaannya yaitu

⁸ Rila Setyaningsih, Abdullah, Edy Prihantoro, Hustinawaty “Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-learning di Universitas Darussalam Gontor” jurnal ASPIKOM, Volume 3 Nomor 6, Januari 2019, hlm 1200-1214.

dalam penelitian tersebut terfokus model penguatan literasi digital sedangkan penelitian ini terfokus dalam menumbuhkan literasi digital.

- b. Jurnal yang di tulis oleh Ambar Sri Lestari yang berjudul “Pembelajaran Multimedia” jurnal At-Ta’dib Volume 6 Nomer 2 juli-desember 2013. Dosen Jurusan Tarbiyah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari. Jurnal tersebut membahas tentang pembelajaran multimedia.⁹

Hasil penelitian tersebut saya paparkan Pemanfaatan perangkat multimedia tidak terlepas dari dukungan perangkat komputer sebagai alat terpadu dalam menjalankan fungsi-fungsi audio, visual, grafik dan animasi secara serentak dan terintegrasi. Perangkat multimedia berbasis komputer digunakan dalam pembelajaran untuk menampilkan bentuk video, audio, grafis dan animasi yang lebih mendekati dalam contoh keseharian. Persamaan dari penelitian di atas sama menjelaskan pembelajaran multimedia namun di penelitian ini menjabarkan pembelajaran multimedia dalam menumbuhkan literasi digital.

- c. Jurnal yang di tulis Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nita yang berjudul “Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa di Universitas PGRI Madiun Tahun Pelajaran 2016/1017” Dosen Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas PGRI Madiun. Jurnal tersebut membahas tentang bagaimana media pembelajaran berbasis multimedia interaktif

⁹ Ambar Sri Lestari “Pembelajaran Multimedia” jurnal At-Ta’dib Volume 6 Nomer 2 juli-desember 2013.

untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa di program studi teknik informatika fakultas teknik universitas PGRI Madiun.¹⁰

Penelitian di atas membuahkan hasil bahwasanya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif telah dinilai layak secara teoritis. Persamaan dengan penelitian ini sama menjelaskan tentang multimedia namun di penelitian di atas lebih membahas media pembelajaran multimedia yang berbasis interaktif untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa sedangkan di penelitian ini focus dalam pembelajaran multimedia untuk meningkatkan literasi digital siswa.

G. Sistematika penulisan

Supaya pemahaman terhadap penelitian menjadi mudah, maka penulis menyusun hasil penelitian ini menjadi lima bagian pokok pembahasan yang akan diurutkan dalam sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan membahas tentang: a) Konteks Penelitian, b) Fokus Penelitian, c) tujuan penelitian, d) kegunaan penelitian, e) Definisi Operasional f) kajian penelitian terdahulu, g) sistematika penulisan.

BAB II: Kajian Pustaka yang terfokus pada 2 pembahasan yaitu: a) Multimedia b) Literasi Digital.

BAB III: Metode Penelitian, meliputi pembahasan tentang: a) Jenis Penelitian, b) Lokasi Penelitian, c) Kehadiran Penelitian, d) Sumber Data, e) prosedur pengum

¹⁰ Inung Diah Kurniawati dan Sekreningsih Nit "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Mahasiswa di Universitas PGRI Madiun Tahun Pelajaran 2016/1017".

pulan data, f) analisis data, g) pengecekan keabsahan data, dan h) tahap-tahap penelitian.

BAB IV: Paparan hasil penelitian dan pembahasan yang membahas tentang: a) Setting penelitian, b) paparan data dan temuan penelitian dan c) pembahasan.

BAB V: Penutup, yang membahas tentang: a) Kesimpulan dan b) saran-saran



