

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan mempunyai tugas penting dalam menyiapkan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai upaya pembangunan bangsa. Menurut Sagala (2010:61), membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Sedangkan dalam pendidikan, diperlukan adanya proses pembelajaran yang berisi kegiatan belajar dan mengajar. Pembelajaran sendiri merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Oleh karena itu interaksi guru dengan siswa dalam pembelajaran disebut juga dengan proses belajar mengajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru diharapkan dapat mengembangkan kreatifitas berpikir siswa agar dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengkontruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pelajaran.

Dalam mengupayakan harapan agar kreatifitas berpikir siswa berkembang, suasana belajar dan proses pembelajaran sebisa mungkin membuat peserta didik menjadi aktif seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 BAB I Ketentuan Umum pasal 1 tentang pendidikan, bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Namun kecenderungan pola pembelajaran saat ini masih bersifat transmisif, menyebabkan pengajar menstransfer konsep-konsep secara

langsung kepada siswa. Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Sehingga pembelajaran digunakan hanya sekedar untuk penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa (Clements & Battista dalam Trianto, 2010:18). Selanjutnya menurut Suprijono (2009:3), guru bertindak sebagai pengajar yang berusaha memberikan ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan peserta didik giat mengumpulkan atau menerimanya. Proses belajar mengajar seperti itu banyak didominasi aktifitas menghafal, yang menimbulkan anggapan bahwa peserta didik sudah belajar jika mereka sudah hafal dengan hal-hal yang telah dipelajarinya. Sudah barang tentu pengertian belajar seperti ini secara esensial belum memadai.

Hal serupa muncul saat penulis melakukan studi lapangan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Puragabaya Bandung terhadap siswa dalam kompetensi keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) pada tahun 2014. Dari hasil wawancara pada saat studi lapangan, guru mata pelajaran produktif menyatakan bahwa karakteristik siswa di SMK Puragabaya cenderung masih pasif dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu peran guru di dalam kelas masih menjadi pusat dan siswa seakan hanya menyerap informasi yang disampaikan guru. Sedangkan menurut teori pembelajaran yang dikemukakan oleh Ruseffendi (Fitriani, 2011:3), belajar secara aktif dapat menyebabkan ingatan yang dipelajari lebih tahan lama dan pengetahuan menjadi lebih luas daripada siswa belajar pasif. Hal ini mengidentifikasi bahwa aktifitas siswa dalam pembelajaran dapat ikut mendukung siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan baik.

Dari hasil pengamatan tersebut penulis berupaya untuk mencari metode pembelajaran yang dapat menjadikan siswa sebagai pusat dalam proses pembelajaran, serta dapat merangsang minat belajar siswa dan mendorong siswa untuk aktif, membuat belajar lebih menyenangkan, mudah dan cepat. Ditegaskan oleh Muawanah (2011:2) dalam penelitiannya bahwa, cepat di

sini diartikan dapat mempercepat penguasaan dan pemahaman materi pelajaran yang dipelajari, sehingga waktu yang dibutuhkan untuk belajar lebih cepat. Salah satu metode pembelajaran yang memenuhi indikator untuk mengaktifkan siswa dan memberi kesempatan siswa untuk mengembangkan potensinya dalam proses pembelajaran adalah metode *accelerated learning*. Menurut Rose dan Nicholl (2002:35) *accelerated learning* (cara belajar cepat) adalah kemampuan menyerap dan memahami informasi baru dengan cepat dan menguasai informasi tersebut.

Menurut Meier (2004:40), *accelerated learning* adalah pembelajaran yang alamiah, yang didasarkan pada cara orang belajar secara alamiah. *Accelerated learning* pada intinya adalah filosofi pembelajaran dan kehidupan yang mengupayakan memanusiaawikan kembali proses belajar, serta menjadikan pengalaman bagi seluruh tubuh, pikiran dan pribadi. Ciri khas dari *accelerated learning* itu adalah cenderung luwes, gembira, bekerja sama, multi indrawi, mementingkan aktivitas, melibatkan mental, emosional dan fisik.

Dengan penerapan metode tersebut diharapkan siswa dapat menumbuhkan jiwa kooperatif untuk berinteraksi dan bertukar pikiran hingga meningkatkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan Silitonga (2010:65) bahwa peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan metode *accelerated learning* lebih baik dari pada peningkatan kemampuan komunikasi matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran dengan cara konvensional. Selain itu menurut hasil penelitian Fitriani (2011:65) dalam pembelajaran matematika yang menyimpulkan bahwa kemampuan penalaran matematis kelas eksperimen yang menggunakan metode *accelerated learning* lebih baik dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dilihat dari hasil penelitian tersebut, metode *accelerated learning* yang diterapkan pada

mata pelajaran matematika terbukti dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan ketercapaian tujuan belajar.

Tujuan belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pemahaman konsep siswa. Menurut Sudjono (2003:50), pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan atau hafalan. Pada konteks ini kemampuan pemahaman yang dimaksud adalah kemampuan pemahaman konsep yang merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Menurut Hamalik (Mahesa, 2010:13), pemahaman konsep adalah seberapa jauh siswa dapat menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan konsep yang benar. Sejalan dengan pendapat Trianto (2010:6) pentingnya pemahaman konsep dalam proses belajar mengajar sangat mempengaruhi sikap, keputusan, dan cara-cara memecahkan masalah. Maka penelitian ini merupakan upaya mencapai tujuan belajar siswa dengan adanya peningkatan pemahaman konsep siswa dengan penerapan metode *accelerated learning*.

Dalam mewujudkan harapan tersebut, tentulah sebuah metode tidak berjalan sendirian melainkan membutuhkan bantuan dari rekannya yaitu media pembelajaran. Menurut Asih (2010:4), dalam suatu proses belajar mengajar unsur yang sangat penting selain metode mengajar adalah media pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan hasil studi lapangan yang dilakukan penulis ke SMK yang akan dijadikan sampel penelitian yang menyatakan bahwa sumber belajar yang kurang variatif sering kali menyebabkan penyerapan materi oleh siswa kurang maksimal. Menurut Daryanto (2011:4), manfaat media dalam proses belajar antara lain sebagai alat bantu dalam memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga dan daya indra, serta meningkatkan gairah belajar siswa.

Media pembelajaran menurut Munir (2012:114), ada yang bersifat audio (radio atau rekaman) dan ada juga yang bersifat visual (foto atau gambar). Dalam pembelajaran ada juga yang disebut dengan multimedia,

yaitu gabungan dari beberapa media yang konvergen. Multimedia pembelajaran ini dikemas sedemikian rupa sehingga bersifat interaktif dengan siswa sebagai pengguna. Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki oleh proses selanjutnya. Penggunaan media pembelajaran ini dimaksudkan untuk membantu pendidik dalam menyampaikan materi yang dipelajarinya.

Berdasarkan penelitian yang telah diungkapkan di atas mengenai keberhasilan metode *accelerated learning*, penelitian ini pun diharapkan mengulang kembali keberhasilan tersebut dengan menerapkan metode yang serupa namun untuk mata pelajaran yang berbeda sesuai rumpun penulis. Penelitian ini akan melihat mengenai seberapa besar peningkatan pemahaman konsep siswa setelah diterapkannya metode ini. Dalam penelitian ini akan diteliti pula bagaimana perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa yang memiliki atau berada pada kelompok nilai dengan rentang nilai atas, tengah serta yang berada di bawah. Dengan penerapan metode ini juga pada hasil penelitian diharapkan adanya respon positif dari siswa sehingga ke depannya metode ini dapat menjadi salah satu referensi yang sangat baik bagi pendidik untuk menerapkan metode belajar siswa secara aktif yang mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “PENERAPAN METODE *ACCELERATED LEARNING* BERBANTU MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KONSEP SISWA SMK”.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka terdapat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa kelompok atas, kelompok tengah, kelompok bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *accelerated learning* berbantu multimedia interaktif?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *accelerated learning* berbantu multimedia interaktif?

### C. Batasan Masalah Penelitian

Mengingat luasnya lingkup permasalahan yang terdapat dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Multimedia interaktif yang digunakan adalah model tutorial dan hanya digunakan sebagai alat bantu penelitian dalam pembelajaran menggunakan metode *accelerated learning*.
2. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah pemrograman web pada pokok bahasan pembuatan tabel dan form dengan menggunakan bahasa HTML

### D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, ada beberapa tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan pemahaman konsep siswa kelompok atas, kelompok tengah, kelompok bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *accelerated learning* berbantu multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan metode *accelerated learning* berbantu multimedia interaktif.

## E. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

### 1. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat melatih dan memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dapat menjadi motivasi untuk belajar dan meningkatkan pemahaman konsep.

### 2. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan untuk memperluas pengetahuan dan wawasan mengenai metode pembelajaran sehingga metode *accelerated learning* dapat menjadi salah satu alternatif dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa.

### 3. Bagi Peneliti Lain

Memberikan gambaran tentang pelaksanaan metode pembelajaran *accelerated learning* yang disertai dengan kelebihan dan kekurangannya, sehingga dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan ketika akan melakukan penelitian yang relevan.

## F. Sistematika Penulisan

Untuk menghasilkan penulisan yang baik dan terarah, maka struktur organisasi skripsi ini dibagi dalam beberapa bab yang membahas hal-hal sebagai berikut:

### BAB I Pendahuluan

Pada bagian ini berisi latar belakang penelitian, perumusan masalah penelitian, batasan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II Kajian Pustaka

Pada bagian ini berisi penjelasan mengenai teori-teori terkait dengan penelitian kali ini, yaitu mengenai belajar dan pembelajaran, metode

*accelerated learning*, pemahaman konsep, multimedia interaktif dan hipotesis penelitian.

### BAB III Metode Penelitian

Pada bagian ini dipaparkan mengenai metode penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, variabel, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, pengujian instrumen penelitian dan teknik analisis data.

### BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bagian ini membahas hasil dari penelitian kali ini, mulai dari tahap persiapan penelitian, tahap pelaksanaan penelitian, tahap analisis data hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

### BAB V Kesimpulan dan Rekomendasi

Pada bagian ini berisikan paparan mengenai kesimpulan dari kegiatan penelitian yang berkaitan erat dengan hipotesis dan rumusan masalah yang telah dijabarkan sebelumnya pada bab I. Selain itu dijelaskan pula rekomendasi dari penelitian dengan harapan agar penelitian selanjutnya dapat menghasilkan model lain yang lebih relevan dalam pengukuran kesiapan peserta belajar.