

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan yang harus dipenuhi setiap manusia dalam hidupnya. Pendidikan dalam arti luas, menurut Sadulloh (2010) berarti “suatu proses untuk mengembangkan seluruh aspek kepribadian manusia, yang mencakup pengetahuan, nilai dan sikap, serta keterampilannya”. Berdasarkan falsafah negara, maka telah dirumuskan tujuan pendidikan nasional menurut UU No. 20 Tahun 2003, yaitu bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang baik, demokratis serta bertanggung jawab. Sistem pendidikan di Indonesia telah mengalami beberapa perubahan. Peran guru disini selain harus memiliki wawasan pengetahuan yang luas dalam mengembangkan materi juga dapat memilih media-media dan model-model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Kesesuaian media-media dan model-model yang dipilih oleh guru sangat berpengaruh pada pemahaman belajar siswa terhadap materi yang guru ajarkan. Ketika pemilihannya kurang tepat, maka siswa akan kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut dan pada akhirnya siswa akan kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru (Tahmidaten & Krismanto, 2020).

Siswa memiliki banyak cara untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Salah satunya adalah dengan membaca materi yang diberikan oleh guru namun dengan metode atau model pembelajaran yang tepat. Pada saat ini, metode pembelajaran maupun bahan ajar yang digunakan di sekolah masih belum memfasilitasi pengajaran membaca pemahaman. Model pembelajaran masih monoton pada kegiatan membaca bacaan lalu menjawab soal dibawah bacaan atau LKS, sehingga aktivitas pembelajaran membaca menjadi membosankan dan cenderung tidak menarik (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Alasan siswa bosan dalam membaca adalah terlalu banyak teks yang tersedia, siswa hanya terbatas pada sekedar menyusun huruf menjadi kata, membaca kata-kata menjadi sebuah kalimat,

membaca kalimat perkalimat menjadi sebuah paragraf, dan membaca paragraf demi paragraf menjadi sebuah wacana tanpa memahami makna dibalik bacaan yang telah diselesaikannya. Padahal informasi di era sekarang kalimat-kalimat dan paragraf demi paragraf bisa digantikan dengan visualisasi seperti video, gambar, poster, peta konsep, pemetaan, dan sebagainya, yang tentu memerlukan lebih dari sekedar membaca secara teks semata. Memvisualisasikan sebuah informasi memerlukan kegiatan yang berhubungan dengan pancaindra salah satunya yaitu membaca. Visualisasi dan membaca adalah dua kegiatan yang saling terkait erat dalam hal memahami informasi. Ketika seseorang membaca, dalam pikirannya mereka sering kali membentuk gambaran tentang apa yang sedang dibaca. Misalnya, ketika membaca deskripsi sebuah pemandangan, pembaca dapat membayangkan pemandangan tersebut dalam pikiran mereka.

Membaca erat kaitannya dengan kemampuan berpikir logis siswa. Membaca dan kemampuan berpikir logis penting untuk pengembangan akademik siswa khususnya dalam algoritma dan pemrograman karena siswa dengan keterampilan berpikir logis yang kuat menunjukkan prestasi yang lebih baik dalam pemrograman. Mereka lebih efisien dalam memahami masalah, merancang langkah-langkah pemrograman, dan menyelesaikan kesalahan program (Dhaungcharone & Thongkoo, 2022). Membaca memperluas pengetahuan siswa dan membantu mereka memperoleh informasi baru tentang berbagai topik. Selain itu, membaca juga membantu mengembangkan kemampuan kognitif siswa, termasuk kemampuan berpikir logis. Menurut Siswono (2008) dalam Andriawan & Teguh Budiarto (2014), berpikir logis dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menarik kesimpulan yang sah menurut aturan logika dan dapat membuktikan kesimpulan itu benar (valid) sesuai dengan pengetahuan-pengetahuan sebelumnya yang sudah diketahui. Menarik kesimpulan bisa dilakukan salah satunya dengan membaca. Namun pada kenyataannya, siswa masih kurang dalam menarik kesimpulan suatu materi yang disajikan seperti apa yang sudah disampaikan oleh Tahmidaten & Krismanto (2020), budaya membaca di Indonesia masih kurang. Akhirnya, siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan memahami suatu materi pembelajaran termasuk ketika dalam pembelajaran Informatika di sekolah.

Pembelajaran Informatika di sekolah banyak yang kurang menarik perhatian para siswa sehingga kemampuan memahami mata pelajarannya pun semakin berkurang. Pembelajaran di sekolah pada jenjang SMK khususnya pada paket keahlian Teknik Komputer dan Informatika para siswa harus mampu memahami mata pelajaran Informatika sebagai dasar untuk mempelajari komputer lebih jauh lagi. Menurut Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 262/M/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 56/M/2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran, mata pelajaran Informatika menjadi pembelajaran intrakurikuler pada jenjang SMP/MTs/Program Kesetaraan Paket B, SMA/MA/SMK/Program Kesetaraan Paket C yang wajib dipelajari siswa. Dalam pembelajaran tersebut, para siswa banyak yang kurang terhibur dan tertarik dengan mata pelajaran tersebut karena dirasa belum dikemas semenarik mungkin oleh para guru (Tahmidaten & Krismanto, 2020). Hal ini dibuktikan ketika peneliti melakukan wawancara kepada guru SMK Negeri 2 Kota Bandung, hasil rerata nilai rapor dalam mata pelajaran Informatika kelas X TJKT 1 sebesar 77 dari total 37 siswa dan kelas X TJKT 2 sebesar 76 dari total 37 siswa. Siswa masih kesulitan dalam memahami sebuah materi dengan model pembelajaran konvensional.

Salah satu cara untuk mengatasi permasalahan diatas, pada era serba digital saat ini terdapat sebuah media yang mampu memudahkan pembaca ataupun penontonnya untuk memahami sebuah informasi dan memotivasi siswa untuk belajar, media tersebut adalah meme. Keunggulan dari meme ini adalah sangat masif penyebarannya didalam sosial media karena ketertarikan para audiens untuk membaca atau menontonnya (Shifman, 2014). Dalam studi kasus kelompok *Facebook*, anggota komunitas menggunakan meme untuk mengekspresikan diri dan membentuk citra diri mereka secara online, yang membantu mereka mendapatkan penerimaan dalam komunitas digital seperti di grup Facebook Meme Comic Indonesia (Aditya & Sucipta, 2024).

Kementerian Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia pada tahun 2017 mengungkapkan bahwa Indonesia termasuk kedalam urutan kelima dunia dalam bersosial media. Meme ini juga bukan hanya beredar dalam sosial media, tetapi pernah digunakan juga sebagai alat bantu dalam pembelajaran seperti yang sudah dilakukan oleh Suswandari dkk. (2021) dalam artikel jurnal yang berbahasa Inggris dengan judul “*Meme as a History Learning Media in The Post-Millennial Generation*”, namun penerapan meme ini belum banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan. Meme hanya baru digunakan pada materi atau mata pelajaran tertentu dan juga baru hanya diterapkan pada jenjang tertentu. Terlebih, meme sekarang ini merupakan media digital, tetapi pada materi atau mata pelajaran yang berhubungan dengan Informatika justru belum diterapkan. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk memanfaatkan meme ini dalam mata pelajaran Informatika namun dengan model pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang tepat untuk memanfaatkan meme dalam meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa adalah dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write*.

Shoimin (2014) dalam Ardiansyah dkk. (2021), menyatakan keunggulan model *think-talk-write* sebagai berikut: (1) mengembangkan pemecahan yang bermakna dalam memahami materi ajar, (2) dengan berinteraksi dan berdiskusi dengan kelompok akan melibatkan siswa secara aktif dalam belajar, (3) membiasakan siswa berpikir dan berkomunikasi dengan teman, guru, bahkan dengan diri mereka sendiri. Model pembelajaran *think-talk-write* juga memiliki beberapa kesamaan dengan kemampuan berpikir logis siswa di dalam beberapa aspek diantaranya: (1) menganalisis – *think*, (2) menarik kesimpulan – *talk*, (3) menyelesaikan masalah – *talk*, (4) membuat prediksi – *write*. Penerapan model *think-talk-write* terbukti meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir logis siswa dalam mata pelajaran matematika, dengan peningkatan skor rata-rata post-test dan persentase ketuntasan klasikal (Bambang, 2021). Penggunaan model pembelajaran *think-talk-write* juga bisa dibantu dengan media visual atau bahkan audiovisual seperti meme. Model pembelajaran *think-talk-write* yang dibantu dengan media visual seperti gambar dan video dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Mulyani & Syahrul, 2019).

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Iman Nugraha (2019), penerapan model pembelajaran *think-talk-write* berbantuan gambar meme dalam pembelajaran teks persuasi ini baru diterapkan pada jenjang SMP. Hasilnya, nilai rerata yang didapatkan oleh kelas eksperimen pada prates adalah 66 dan pada paska tes 80. Dari penerapan meme dengan berbagai model pembelajarannya yang sudah diterapkan sebelumnya, penerapan meme ini lebih dominan diterapkan pada jenjang SMP dan belum banyak yang menerapkannya pada jenjang SMK. Adapun penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Deni Rahma Wardani (2020), penerapan model *think-talk-write* dalam peningkatan keterampilan menulis teks laporan hasil observasi pada jenjang SMK mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai rerata kelas yang diperoleh adalah 65, pada siklus II nilai rerata kelas yang diperoleh sebesar 76, dan pada siklus III nilai rerata kelas yang diperoleh sebesar 80,8.

Dari uraian diatas, multimedia berbantuan meme menggunakan model pembelajaran *Think-Talk-Write* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa dalam mata pembelajaran Informatika khususnya didalam materi ajar Algoritma dan Pemrograman. Multimedia berbantuan meme juga dapat mengikuti zaman karena bisa menyesuaikan dengan meme yang beredar di internet dan sosial media. Maka dari itu, peneliti terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Multimedia berbantuan Meme menggunakan Model Pembelajaran *Think-Talk-Write* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Logis Siswa”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka perumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana perancangan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write* yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa?
- 2) Bagaimana penerapan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write* pada siswa dalam pembelajaran di sekolah?

- 3) Bagaimana mengukur hasil peningkatan kemampuan berpikir logis siswa setelah belajar menggunakan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write*?
- 4) Bagaimana tanggapan siswa terkait pembelajaran menggunakan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write*?

1.3 Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peningkatan kemampuan berpikir logis siswa setelah belajar menggunakan multimedia berbantuan meme dengan model pembelajaran *think-talk-write* pada kegiatan belajar mengajar Algoritma dan Pemrograman. Secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Merancang multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write* sebagai media pembelajaran siswa yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa.
- 2) Menerapkan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write* pada siswa dalam pembelajaran di sekolah.
- 3) Menganalisis peningkatan kemampuan berpikir logis siswa setelah belajar dengan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write*.
- 4) Menganalisis tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write*.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi masalah agar permasalahan tidak akan meluas. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

- 1) Penelitian hanya dilakukan terbatas pada mata pelajaran Informatika materi ajar Algoritma dan Pemrograman.
- 2) Penelitian akan dilaksanakan dan di uji coba pada salah satu kelas X SMK yang mempelajari materi Algoritma dan Pemrograman.

- 3) Penelitian ini hanya menghasilkan produk berupa website interaktif berbantuan video atau gambar meme dengan menggunakan model pembelajaran *think-talk-write*.
- 4) Penelitian ini dilaksanakan hanya untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan diadakannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat bagi Siswa

Siswa dapat lebih mudah dalam memahami Algoritma dan Pemrograman serta dapat belajar dengan nyaman dan terhibur.

1.5.2 Manfaat bagi Guru

Perancangan multimedia berbantuan meme dengan menggunakan model pembelajaran *Think-Talk-Write* dapat dijadikan sebagai acuan dalam memberikan materi ajar Algoritma dan Pemrograman.

1.5.3 Manfaat bagi Sekolah

Menjadi salah satu saran bagi sekolah untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa, khususnya pada mata pelajaran Informatika.

1.5.4 Manfaat bagi Peneliti

Peneliti mendapatkan pengalaman dan wawasan baru terkait proses pengajaran Algoritma dan Pemrograman sesuai dengan teori model pembelajaran yang digunakan.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Pada bagian sistematika penulisan ini, akan diuraikan mengenai penjelasan tiap bab pada penelitian. Struktur skripsi tersebut disusun sebagai berikut:

- 1) BAB I PENDAHULUAN, bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah dan manfaat penelitian dari rancang bangun multimedia berbantuan meme menggunakan model pembelajaran *think-talk-write* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa.

- 2) BAB II TINJAUKAN PUSTAKA, bab ini menjelaskan tentang teori pendamping atau pendukung untuk melakukan penelitian tentang rancang bangun multimedia berbantuan meme menggunakan model pembelajaran *think-talk-write* untuk meningkatkan kemampuan berpikir logis siswa.
- 3) BAB III METODE PENELITIAN, bab ini menjelaskan tentang metode yang digunakan dalam proses penelitian, desain penelitian, desain pengembangan konten meme, desain pengembangan multimedia website, dan instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis yang digunakan.
- 4) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini menjelaskan hasil serta pembahasan dari penelitian yang merupakan intisari dari rumusan masalah. Bagian dari pembahasan ini dikaitkan dengan dasar-dasar teori yang dibahas pada BAB II.
- 5) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, bab ini berisikan kesimpulan dan saran bagi peneliti selanjutnya dari hasil penelitian yang telah dilakukan.