

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan dunia, terutama Indonesia. Usaha pemerintah untuk mewujudkan peningkatan kualitas Indonesia salah satunya adalah dengan meningkatkan pembangunan pada sektor pendidikan. Pendidikan juga sangat penting dalam membantu dan menumbuhkan potensi yang ada dalam dirinya. Sebagaimana tercantum dalam undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1 yang berbunyi :

“Pendidikan adalah usaha sadar dan 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh perubahan dan pembaharuan dalam segala komponen pendidikan. Adapun komponen yang mempengaruhi pelaksanaan pendidikan meliputi: kurikulum, sarana dan prasarana, guru, siswa, model pembelajaran yang tepat. Semua komponen tersebut saling terkait dalam mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan (Djamarah, 2002).

Dalam draft kurikulum 2013 yang dikemukakan oleh kompas.com, guru mempunyai peranan yang sangat penting dalam melaksanakan pembelajaran yang mengacu pada kurikulum. Oleh karena itu kesiapan guru penting dalam mengimplementasikan kurikulum. Kompetensi guru bukan saja menguasai apa yang harus dibelajarkan (*content*) tapi bagaimana

membelajarkan siswa yang menantang, menyenangkan, memotivasi, menginspirasi dan memberi ruang kepada siswa untuk melakukan keterampilan proses yaitu mengobservasi, bertanya, mencari tahu, dan merefleksi. Untuk itu strategi pembelajaran juga sangat penting, dengan strategi pembelajaran yang tepat dalam mengimplementasikan kurikulum maka dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang menarik.

Hal lain yang perlu dimiliki oleh seorang guru adalah kecakapan untuk melakukan *Learn How To Learn*, belajar bagaimana melakukan proses belajar. Dengan kemampuan ini guru dapat menularkan kemampuannya, sehingga dapat membuat siswa menjadi seorang pembelajar yang efektif dan efisien. Penguasaan *learn how to learn* akan mendorong siswa untuk senantiasa mengembangkan kompetensi yang dipelajari. (Pribadi, 2011)

Menurut Pribadi (2011) bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan aktivitas yang sengaja dirancang untuk membantu individu agar memiliki kemampuan atau kompetensi yang diinginkan. Proses pembelajaran mempunyai tujuan agar siswa dapat mencapai kompetensi seperti yang diharapkan. Untuk mencapai kompetensi tersebut proses pembelajaran perlu dirancang secara sistematis dan sistemik. Proses merancang aktivitas pembelajaran inilah disebut dengan desain model pembelajaran.

Gagne (dalam Pribadi, 2011) mendefinisikan desain model pembelajaran sebagai serangkaian sumber belajar dan prosedur yang digunakan untuk memfasilitasi berlangsungnya proses belajar. Smith dan Ragan (2003) mengemukakan bahwa desain pembelajaran adalah proses sistematis yang dilakukan dengan cara menerjemahkan prinsip-prinsip belajar dan pembelajaran menjadi sebuah rancangan yang dapat diimplementasikan dalam bahan dan aktivitas pembelajaran.

Dalam mempelajari desain model pembelajaran konsep tentang pembelajaran sangat penting untuk diketahui. Pembelajaran seperti yang telah diketahui adalah sebuah proses yang sengaja dirancang untuk

menciptakan terjadinya aktivitas belajar dalam individu. Aktivitas pembelajaran akan memudahkan terjadinya proses belajar apabila mampu mendukung peristiwa internal yang terkait dengan pemrosesan informasi. Gagne (dalam Pribadi, 2011).

Menurut Samadhi (2010) mengungkapkan bahwa proses pembelajaran selama ini cenderung menempatkan siswa sebagai pendengar dan guru sebagai penyampai pengetahuan, sumber utama informasi. Namun telah banyak ditemukan bahwa kualitas pembelajaran akan meningkat jika para siswa dalam proses pembelajarannya memperoleh kesempatan yang luas untuk bertanya, berdiskusi dan menggunakan secara aktif pengetahuan baru yang diperoleh. Dengan cara ini diketahui pula bahwa pengetahuan baru tersebut untuk dapat dipahami dan dikuasai secara lebih baik.

Kenyataan yang ada di lapangan, berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 2 Bandung menunjukkan bahwa ketika proses pembelajaran yang sedang berlangsung di dalam kelas, sebagian siswa tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar dan sebesar 74,28% siswa merasa bosan dengan cara mengajar yang dilakukan oleh guru. Selama proses pembelajaran, seorang guru belum memanfaatkan seluruh potensi keterampilan dirinya dalam mengajar sehingga sebagian besar siswa belum mampu mencapai kompetensi yang diinginkan. Sebagian siswa belum memahami materi yang diajarkan oleh guru mereka. Pada materi Structured Query Language (SQL), siswa mengalami kesulitan untuk memahami query yang terdapat pada materi tersebut. Apalagi, guru yang mengajar materi ini belum menerapkan model pembelajaran apapun di dalamnya. Metode yang digunakan guru untuk mengajar hanya ceramah dan mengerjakan LKS (Lembar Kerja Siswa). Hal ini malah membuat semakin memburuknya pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan sehingga semakin menurunnya hasil belajar siswa pada materi Structured Query Language (SQL).

Oleh karena itu, mengacu pada penjelasan di atas, peneliti berasumsi bahwa dalam suatu aktivitas pembelajaran diperlukan sebuah desain model pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, menciptakan

pembelajaran yang menarik dan dapat mencapai kompetensi yang diinginkan seperti peningkatan hasil belajar siswa.

Menurut pribadi (2011), Secara umum, model desain pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam model berorientasi kelas, model berorientasi sistem, model berorientasi produk, model prosedural dan model melingkar. Model berorientasi kelas biasanya ditujukan untuk mendesain pembelajaran level mikro (kelas) yang hanya dilakukan setiap dua jam pelajaran atau lebih, contohnya adalah model ASSURE. Model berorientasi produk adalah model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu produk, biasanya media pembelajaran, misalnya video pembelajaran, multimedia pembelajaran, atau modul, contoh modelnya adalah model Hannafin and Peck. Kemudian model berorientasi sistem yaitu model desain pembelajaran untuk menghasilkan suatu sistem pembelajaran yang cakupannya luas, seperti desain sistem suatu pelatihan, kurikulum sekolah, dan lain-lain, contohnya adalah model ADDIE. Selain itu ada juga model prosedural dan model melingkar, contoh dari model prosedural adalah model Dick and Carrey dan contoh model melingkar adalah model Kemp.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model ASSURE yang merupakan salah satu model yang dapat menuntun pembelajar secara sistematis untuk merencanakan proses pembelajaran secara efektif. Model ASSURE pada pelaksanaannya memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran.

Arsyad (2013) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Saat ini telah ada media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif disebut dengan

multimedia pembelajaran. Multimedia pembelajaran diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali. (Hamalik, 2013).

Mengacu pada penjelasan di atas, dalam ASSURE ini menggunakan multimedia untuk mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik. Kemudian dalam model ini telah dilengkapi dengan evaluasi yaitu proses penilaian berupa penilaian hasil belajar siswa agar guru dapat mengetahui keberhasilan dari pencapaian tujuan pendidikan. Dengan diadakannya penilaian, siswa dapat mengetahui tingkat pencapaian dirinya dalam menguasai suatu bahan pelajaran yang diberikan oleh guru. Dari hasil tersebut siswa akan mengetahui hasilnya apakah memuaskan atau tidak. Sedangkan guru akan mengetahui ketercapaian dirinya dalam membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran.

Model ASSURE merupakan nama singkatan dari langkah-langkah desain pembelajaran terdiri dari beberapa komponen, yaitu *Analyze Learner Characteristic, State Performance Objectives, Select Methods Media and Materials, Utilize Materials, Requires Learner Participation, Evaluate and Revise*. ASSURE merupakan tahapan untuk mendesain sebuah pembelajaran yang mengkombinasikan antara materi, metode, dan media. Dengan model ASSURE akan membuat kegiatan belajar siswa semakin efektif karena setiap melakukan kegiatan belajar mengajar guru tidak hanya memberikan materi, melainkan harus menyertakan metode dan media yang dibutuhkan.

Berdasarkan uraian-uraian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “**MULTIMEDIA INTERAKTIF BERBASIS MODEL ASSURE UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

SISWA PADA MATERI STRUCTURED QUERY LANGUAGE (SQL)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengimplementasikan model ASSURE ke dalam multimedia interaktif pada materi *Structured Query Language (SQL)* ?
2. Apakah Multimedia Interaktif yang didesain dengan Model ASSURE dapat meningkatkan hasil belajar siswa?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis model ASSURE?

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan yang diteliti tidak meluas, maka penulis membatasi penelitian pada :

1. Multimedia Pembelajaran merupakan pelengkap dalam pelaksanaan pembelajaran.
2. Penelitian ini dilakukan hanya terbatas pada penguasaan pokok bahasan *Structured Query Language (SQL)* yaitu *Data Definition Language (DDL)* dan *Data Manipulation Language (DML)*

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diajukan pada penelitian ini maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Tujuan umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan multimedia interaktif dengan menerapkan model ASSURE pada materi *Structured Query Language* (SQL).

2. Tujuan khusus
 - a. Untuk mengimplementasikan model ASSURE ke dalam multimedia interaktif pada materi *Structured Query Language* (SQL).
 - b. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa melalui multimedia interaktif tersebut.
 - c. Untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia interaktif berbasis model ASSURE.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait yaitu :

1. Bagi guru
 - a. Dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran sukses, yaitu pembelajaran efektif, efisien, dan menarik.
 - b. Dapat membantu guru mengimplementasikan model desain pembelajaran ASSURE melalui multimedia interaktif sehingga dapat memfasilitasi siswa dalam mencapai tujuan dan kompetensi yang perlu dimiliki.
2. Bagi siswa
 - a. Membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar *Structured Query Language* (SQL).
 - b. Siswa semakin menyukai pelajaran *Structured Query Language* (SQL), karena aktivitas pembelajaran yang menarik sekaligus menyenangkan.

c. Meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran *Structured Query Language (SQL)*.

3. Bagi peneliti

Membantu memberikan pengalaman dalam menggunakan model pembelajaran ASSURE melalui multimedia interaktif sehingga tercapai pembelajaran efektif, efisien, dan menarik.

4. Bagi dunia pendidikan

Sebagai alternatif model pembelajaran sehingga tercapai pembelajaran efektif, efisien, dan menarik.

1.6 Definisi Operasional

Pada penelitian ini menggunakan beberapa istilah untuk menghindari kesalahpahaman, sehingga peneliti memandang perlu menjelaskan beberapa istilah yang ada di sini. Diantaranya:

1. Multimedia interaktif

Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, *sound*, animasi, video, interaksi, dan lain-lain. yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Pemanfaatan multimedia sangatlah banyak diantaranya untuk: media pembelajaran, game, film, medis, militer, bisnis, desain, arsitektur, olahraga, hobi, iklan/promosi, dan lain-lain.

2. Model Pembelajaran ASSURE

Model ASSURE adalah model pembelajaran yang dapat digunakan untuk jenis media yang tepat dalam proses pembelajaran. Model ini dikembangkan untuk menciptakan aktivitas pembelajaran

yang efektif dan efisien, khususnya pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan media dan teknologi. Model ini, berorientasi pada Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Strategi pembelajarannya melalui pemilihan dan pemanfaatan metode, media, bahan ajar, serta peran serta pembelajar di lingkungan belajar. Model ASSURE merupakan nama singkatan dari langkah-langkah desain pembelajaran yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu: *Analyze Learner Characteristics, State Performance Objective, Select, Methods, Media and Material, Utilize Material, Requires Learner Participation, Evaluate and Revise*.

3. *Structured Query Language (SQL)*.

Structured Query Language (SQL) merupakan salah satu bahasa basis data dan sebagai materi untuk memenuhi standar kompetensi pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan spesifikasi jurusannya ialah Rekayasa Perangkat Lunak (RPL). Secara umum bahasa SQL dibagi menjadi 2 bagian, yaitu :

- a. *Data Definition Language (DDL)* yang digunakan untuk membangun objek-objek dalam database seperti tabel.
- b. *Data Manipulation Language (DML)* yang digunakan dalam memanipulasi suatu tabel di dalam database (menambah, mengedit, mencari, dan menghapus).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah penilaian hasil yang sudah dicapai oleh setiap siswa baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang diperoleh sebagai akibat usaha kegiatan belajar.

1.7. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

1. Hipotesis nol (H_0) : “Tidak terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada materi *Structured Query Language (SQL)* melalui multimedia interaktif berbasis model ASSURE”

2. Hipotesis Kerja (H_1) : “Terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas XI pada materi *Structured Query Language* (SQL) melalui multimedia interaktif berbasis model ASSURE”