

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Seorang guru profesional harus memiliki tujuan dan strategi pembelajaran agar proses belajar mengajar dapat mencapai hasil yang terarah. Berdasarkan UU RI No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen,

Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Kata profesional dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti sesuatu hal yang bersangkutan dengan profesi dan memerlukan kepandaian khusus dalam menjalankannya. Kemp (Kokom, 2010: 55) mengemukakan bahwa

Strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi pembelajaran secara umum masih bersifat konseptual, sehingga untuk mengimplementasikannya ke dalam proses pembelajaran secara nyata digunakan suatu metode pembelajaran. Metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) diskusi, (4) simulasi, (5) laboratorium, (6) pengalaman lapangan, (7) brainstorming, (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya (Kokom, 2010:56).

Pengetahuan awal siswa pada setiap pengalaman belajarnya akan berpengaruh terhadap bagaimana mereka belajar dan apa yang dipelajari selanjutnya (Triyanto, 2007: 21). Hal tersebut berlaku pada semua jenis

proses pembelajaran baik berupa teori maupun praktik. Doyle (dalam Umer dan Siddiqui, 2013) mengemukakan bahwa penggunaan cara yang bervariasi untuk memproses informasi dapat mempengaruhi proses pembelajaran”. Lebih lanjut lagi hal ini dibuktikan dengan hasil penelitian Khursid dan Ansari (2012) yang menyatakan bahwa

siswa yang diberi pengajaran dengan metode pembelajaran inovatif dapat meraih nilai lebih tinggi pada subjek yang diujikan dibanding siswa yang belajar dengan cara konvensional.

Metode konvensional umumnya sering digunakan pada pembelajaran dalam kelas terutama pada bahasan teoritis dan konseptual dengan menggunakan ceramah. Menurut Ruseffendi (2005: 17),

dalam metode konvensional guru dianggap sebagai gudang ilmu, bertindak otoriter, dan mendominasi kelas. Kegiatan berpusat pada guru yang mengajarkan ilmu, membuktikan dalil-dalil, dan membuktikan contoh-contoh soal. Sedangkan murid duduk rapi mendengarkan, meniru pola-pola yang diberikan guru, mencontoh cara-cara guru menyelesaikan soal sehingga murid bertindak pasif.

Pembelajaran metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan. Pembelajaran ini pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hapalan daripada pengertian, menekankan kepada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, porsi guru yang lebih banyak menerangkan sedangkan siswa mendengarkan penjelasan guru. Berdasarkan hal tersebut, Djamarah dan Zain (2006:97-98) menyimpulkan kelemahan pembelajaran dengan metode konvensional adalah sebagai berikut:

1. Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan;
2. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari;
3. Pendekatan tersebut cenderung tidak memerlukan pemikiran yang kritis;
4. Pendekatan tersebut mengasumsikan bahwa cara belajar siswa itu sama dan tidak bersifat pribadi;

5. Kurang menekankan pada pemberian keterampilan proses (hands-on activities);
6. Pemantauan melalui observasi dan intervensi sering tidak dilakukan oleh guru pada saat belajar kelompok sedang berlangsung;
7. Para siswa tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu;
8. Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas;
9. Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

Selain uraian di atas, kurangnya minat baca siswa pun menjadi masalah dalam proses pembelajaran. Pada penelitian Pardede (2012) dikemukakan bahwa rendahnya kemampuan pemahaman siswa dikarenakan tidak diterapkannya metode pembelajaran yang tepat terutama dalam pembelajaran kajian ilmu yang bersifat *textbook*. Hal ini berdampak pada *output* pemahaman siswa yang kurang dikarenakan tidak optimalnya pelaksanaan proses pembelajaran pada kajian materi teoritis atau konseptual.

Berdasarkan data UNESCO tahun 2012, minat baca masyarakat Indonesia masih tergolong rendah. UNESCO mencatat indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001. Artinya dalam setiap 1.000 orang, hanya ada satu orang yang mempunyai minat membaca. Sedangkan UNDP merilis angka melek huruf orang dewasa Indonesia hanya 65,5 persen, sementara Malaysia sudah mencapai 86,4 persen. Tentunya hal ini tidak terlepas dari proses pembelajaran di sekolah, karena membaca termasuk satu interaksi dalam proses pembelajaran dengan diperantarai buku atau teks yang berisi bahasa dan pikiran penulis bacaan tersebut. Hal ini sesuai dengan pendapat yang diutarakan oleh Triyanto (2007:147) bahwa sebagai proses interaksi, maka keberhasilan membaca akan dipengaruhi oleh faktor pengetahuan yang melatarbelakangi metode membaca.

Kusmana (dalam Pardede, 2013:2) menyatakan bahwa

Para siswa melakukan kegiatan membaca, 83% karena mendapat tugas dari guru. Hanya 11% siswa yang membaca karena kesadaran diri dalam menambah pengetahuan.

Oleh karena itu, jika guru kurang memotivasi siswa untuk mencari tambahan pengetahuan dari berbagai buku, maka siswa tidak melakukan kegiatan membaca.

Untuk menyikapi permasalahan tersebut dibutuhkan metode yang dapat digunakan untuk membantu siswa mengingat materi bersifat *textbook* dan dapat membantu proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan dengan kegiatan membaca buku atau yang bersifat teks. F.P. Robinson pada tahun 1970 (dalam Hartlep dan Forsyth, 2000) mengusulkan metode *survey, question, read, recite, dan review* yang kemudian disingkat menjadi SQ3R sebagai metode pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam memproses materi *textbook*. Lebih lanjut lagi, metode ini dikembangkan oleh P.D. Forsyth dan Forsyth (dalam Hartlep dan Forsyth, 2000) yang mengusulkan metode *SQ4R*, dengan penambahan huruf R sebagai *Reflect* yang artinya komponen perrefleksian diri. Secara spesifik, langkah ini mengharuskan siswa untuk melibatkan refleksi tentang bagaimana materi dalam bacaan berhubungan dengan pengalaman hidupnya. Hasil dari penelitiannya mendukung penemuan D.R Forsyth dan Wibberly (1993) dan Benjamin (1991) yang menyatakan bahwa

strategi yang melibatkan proses mendalam dari materi menuntun ingatan siswa menjadi lebih baik. Mengajarkan siswa untuk merefleksikan bagaimana kaitan antara pengalamannya berhubungan dengan apa yang mereka baca dapat meningkatkan ingatannya terhadap materi *textbook*.

Semenjak buku sekolah elektronik resmi dipublikasikan pada tahun 2008 oleh pemerintah Indonesia, materi belajar mulai banyak terdistribusi secara *online*. Kini banyak tersedia berbagai media yang dapat dijadikan referensi belajar seperti *tutorial, blog, slide* presentasi, video pembelajaran, dan artikel yang dapat dijumpai di dunia maya dengan

menjelajahi internet. Sebagian besar hal-hal tersebut dapat diunduh dan dijadikan referensi bagi guru untuk mengajar di kelas. Saat ini banyak guru yang menyajikan materi wacana teoritis dengan menggunakan *power point*, modul *PDF*, maupun modul BSE. Sayangnya penggunaan media tersebut pada umumnya hanya sebatas untuk penyampaian materi secara konvensional yang tidak disertai dengan metode pendukung belajarnya. Padahal jika media pembelajaran digunakan dengan menggabungkan metode pembelajaran yang tepat kedalamnya dapat menghasilkan efek yang sangat positif baik dari segi kualitas pembelajaran maupun dari kualitas pemahaman siswa yang dihasilkan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan bersamaan dengan implementasi metode pembelajaran adalah multimedia. Multimedia menurut Lawrence (1996:1) adalah penggunaan teks, grafik animasi, gambar, video, dan suara untuk menyajikan informasi. Sedangkan menurut Munir (2012:2) multimedia adalah

perpaduan antara berbagai jenis media (format berkas) berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi berkas digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik.

Selanjutnya multimedia diklasifikasikan menjadi dua kategori, yaitu linier dan interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sementara multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang dapat dioperasikan untuk proses selanjutnya.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Hidayati (2011) telah mengkaji penggunaan metode *survey, question, read, recite, review, reflect (SQ4R)* untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa mata pelajaran TIK di SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai rerata hasil belajar siswa di SMA yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *SQ4R* lebih baik daripada nilai rerata hasil belajar siswa di SMA yang dalam

pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Kemudian rerata peningkatan pemahaman belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode *SQ4R* lebih baik daripada rerata peningkatan pemahaman belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Namun penelitian tersebut belum membahas mengenai pembelajaran *SQ4R* yang berbasis multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMK.

Pada mata pelajaran produktif di SMK jurusan TKJ seperti contohnya mata pelajaran Jaringan Dasar, Instalasi LAN, dan Sistem Operasi Jaringan, tidak semua materi dapat dilakukan dengan metode praktikum. Pada awal pembelajaran setiap pertemuan umumnya membahas mengenai konsep dan teori dari masing-masing pelajaran tersebut. Konsep teoritis sangat penting dipahami siswa sebagai landasan dalam memahami kajian ilmu terutama pada bidang kejuruan. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Merdeka Bandung bidang kejuruan Teknik Komputer Jaringan, disana terdapat lima kelas XI. Nilai rata-rata praktik mata pelajaran Jaringan Dasar masing-masing kelas XI-TKJ dari TKJ-1 hingga TKJ-5 secara berurutan adalah 80; 85; 87,5; 85; dan 87,5. Secara rata-rata nilai, pada dua kali pertemuan praktikum termasuk kategori baik. Sedangkan nilai ulangan harian siswa, secara berurutan rata-rata hasil dalam dua kali ulangan hariannya adalah 58,5; 59,3; 64,3; 78,3; dan 70,4. Jika dilihat pada nilai rata-rata tersebut terdapat perbedaan yang signifikan dengan hasil ulangan harian lebih rendah daripada nilai rata-rata praktikum. Salah satu hal yang menjadi penyebabnya kurangnya pemahaman siswa adalah kecenderungan guru pada pembelajaran materi yang bersifat konseptual menggunakan metode konvensional dan mendominasi proses pembelajaran di kelas dengan sifat *teacher oriented*, sehingga dalam proses pembelajarannya komunikasi lebih banyak terjadi satu arah dan aktivitas siswa menjadi pasif.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka penggunaan metode *survey, question, read, recite, review, reflect (SQ4R)* dapat menjadi solusi

alternatif dalam menangani metode pembelajaran berbasis konsep, teks, dan materi belajar teoritis karena memiliki langkah-langkah yang terarah dalam penerapannya, sehingga materi yang bersifat wacana atau teori dapat lebih mudah dipahami siswa. Hal tersebut didukung oleh Coon dan Mitterer (2013) yang menyatakan bahwa

salah satu cara agar siswa lebih merefleksikan pengalaman dirinya sambil membaca *textbook* adalah dengan menggunakan metode *SQ4R*. Enam langkah pada *SQ4R* dapat membantu proses belajar siswa dalam membaca sambil merefleksi, mengingat lebih banyak, dan *me-review* dengan lebih efektif.

Berdasarkan hasil analisis standar isi pada kurikulum 2013, materi topologi jaringan, model komunikasi jaringan, dan perangkat jaringan komputer terdapat pada mata pelajaran Jaringan Dasar yang tertera dalam Kompetensi Dasar (KD)<sup>4</sup> yaitu “menjelaskan konsep jaringan komputer, protokol jaringan, piranti jaringan, topologi jaringan”. Pada kompetensi dasar dengan kata kerja operasional “menjelaskan” umumnya berisi materi pelajaran yang bersifat konseptual, fakta, teori, maupun wacana, sehingga metode *SQ4R* cocok untuk diterapkan pada materi-materi tersebut.

Pembelajaran *SQ4R* adalah cara membaca yang dapat mengembangkan metakognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa membaca bahan belajar secara seksama, cermat, melalui; *Survey* dengan mencermati teks bacaan, melihat pertanyaan di ujung bab, membaca ringkasan bila ada dan mencermati gambar-gambar, grafik, dan peta. *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa, bagaimana dan darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), *Read* dengan membaca teks dan mencari jawabannya, *Recite* merupakan mempertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama), *Review* yaitu cara meninjau ulang menyeluruh dan *Reflect* yaitu aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan konteks aktual yang relevan.

Setelah dikaji lebih lanjut, multimedia dapat dicoba untuk dimasukkan pada proses pembelajarannya. Ada empat langkah dari enam langkah dalam metode *SQ4R* yang dapat dimasukkan ke dalam multimedia yaitu

langkah *survey*, *question*, *read*, dan *recite*. Empat langkah tersebut dapat dilakukan siswa secara mandiri dengan menggunakan multimedia. Sedangkan untuk langkah *review* dan *reflect* dapat dilakukan secara bersama antara siswa dan guru pada proses pelaksanaannya.

Berdasarkan hal yang telah dipaparkan tersebut, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan dan melakukan penelitian berjudul “Penerapan Metode *SQ4R* Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa SMK Pada Mata Pelajaran Jaringan Dasar”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dirumuskan suatu masalah yaitu:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran berbasis metode *SQ4R*?
2. Apakah kemampuan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *SQ4R* berbasis multimedia lebih baik daripada kemampuan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya konvensional?
3. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya menggunakan metode *SQ4R* berbasis multimedia lebih baik daripada kemampuan pemecahan masalah siswa yang pembelajarannya konvensional?
4. Bagaimana respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode *SQ4R* berbasis multimedia?

Agar penelitian tidak melebar, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi. Adapun batasannya adalah:

1. Penelitian ini menerapkan metode khusus untuk eksperimen berupa penerapan metode *SQ4R* berbasis multimedia dan metode pembelajaran konvensional dengan metode ceramah.

2. Materi yang digunakan dalam penerapan metode ini adalah materi yang bersifat wacana teoritis pada mata pelajaran Jaringan Dasar seperti Topologi Jaringan, Model Komunikasi Jaringan, dan Perangkat Jaringan Komputer.
3. Penelitian ini tidak mengukur kecepatan membaca dan kemampuan membaca siswa.

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk menelaah pengembangan media pembelajaran berbasis metode *SQ4R*.
2. Untuk mengetahui kemampuan pemahaman konsep siswa dengan metode *SQ4R* berbasis multimedia dibandingkan dengan kemampuan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya konvensional.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep dengan metode pembelajaran *SQ4R* daripada kemampuan pemahaman konsep yang pembelajarannya konvensional.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan metode *SQ4R* berbasis multimedia.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Manfaat bagi peneliti

Manfaat penelitian ini untuk peneliti adalah mendapatkan wawasan dan memperdalam pengetahuan mengenai metode *SQ4R* berbasis multimedia sehingga bisa diterapkan dalam proses pembelajaran di kemudian hari.

2. Manfaat bagi guru

Sebagai alternatif pemilihan metode pembelajaran bagi guru agar dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran dengan materi yang bersifat teoritis atau konseptual.

### 3. Manfaat bagi siswa

Melalui penelitian ini siswa mendapatkan pengalaman yang baru mengenai cara belajar sehingga dapat meningkatkan motivasi belajarnya.

## E. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan oleh peneliti adalah:

1. Kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran Jaringan Dasar lebih baik dengan menggunakan metode *SQ4R* berbasis multimedia daripada dengan pembelajaran konvensional.
2. Terdapat peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa dengan menggunakan metode *SQ4R* berbasis multimedia dibandingkan dengan kemampuan pemahaman konsep siswa yang pembelajarannya menggunakan metode konvensional.

## F. Definisi Operasional

1. Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan.
2. Metode *SQ4R* berbasis multimedia adalah salah satu metode pembelajaran yang mendukung strategi belajar dengan cara membaca. Sintaks pembelajaran *SQ4R* yang digunakan pada penelitian ini mengacu pada versi aslinya yang dikembangkan oleh P.D. Forsyth dan Forsyth yang terdiri dari *Survey*, *Question*, *Read*, *Recite*, *Review*, dan *Reflect*. Pada penelitian lain penempatan tahap 4R (*Read*, *Recite*, *Review*, *Reflect*) dapat berbeda-beda.
3. Multimedia pada penelitian ini adalah jenis multimedia pembelajaran yang menggabungkan beragam jenis aspek media baik berupa visual, audio, maupun audiovisual yang berisi teks-teks, gambar, diagram, video, animasi, dan interaksi.