

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-undang no 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan indonesia, pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan permendikbud no.64 tahun 2013 tentang standar isi menyatakan bahwa dalam upaya mewujudkan tujuan pendidikan nasional telah ditetapkan standar kompetensi lulusan yang merupakan kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan. Ketiga kompetensi tersebut memiliki proses pemerolehan yang berbeda. Namun untuk kompetensi pengetahuan dibentuk melalui aktifitas-aktifitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis mengevaluasi dan mencipta. Namun untuk kelas X tingkat SMK hanya sampai tahap menerapkan saja. Berdasarkan kurikulum 2013 kompetensi pengetahuan memiliki deskripsi yaitu memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan keadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

Karakteristik pembelajaran pada kurikulum 2013 diantaranya adalah pembelajaran berpusat pada siswa yang diwujudkan melalui kegiatan mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, mengasosiasi, mengkomunikasikan yang diistilahkan dengan pendekatan saintifik, namun setelah melakukan observasi awal yang dilakukan peneliti pada mata pelajaran pemrograman web kelas X (sepuluh) rekayasa perangkat lunak SMK Puragabaya Bandung, siswa lebih unggul pada kompetensi dasar keterampilan dibandingkan pengetahuan. Untuk kompetensi dasar pengetahuan guru biasanya menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran kepada siswanya. Guru mentransfer informasi dan materi pembelajaran secara langsung kepada siswa. Pembelajaran seperti ini merupakan pembelajaran yang terpusat kepada guru, dan siswa menjadi objek pasif yang hanya dapat menerima materi dan informasi yang telah disampaikan oleh guru. Dan dampak dari hal tersebut adalah siswa menjadi terkesan kurang tertarik pada pembelajaran pemrograman web. Saat guru mengajukan pertanyaan tentang materi yang telah diajarkan pada pembelajaran pun siswa kurang merespon pertanyaan tersebut, siswa juga enggan untuk mengajukan pertanyaan kepada guru seputar materi yang telah guru sampaikan. Padahal menurut A.C Wrag dalam Rukmana (2010:107) respon yang setimpal dari siswa serta siswa yang bekerja rajin dan penuh konsentrasi merupakan suatu kriteria tercapainya sebuah pengelolaan kelas. Seperti yang telah dinyatakan oleh Michel *et al.* (2009), beberapa penelitian yang telah dilakukan pada proses pembelajaran pasif menunjukkan bahwa banyak siswa yang gagal untuk menguasai sebagian besar materi setelah pembelajaran selesai jika dibandingkan dengan pembelajaran aktif. Hal ini memang sangat disayangkan, karena untuk sekolah kejuruan rekayasa perangkat lunak, mata pelajaran pemrograman web merupakan dasar-dasar yang akan selalu mereka gunakan untuk ke tingkat selanjutnya.

Berdasarkan lampiran permendikbud no 65 tahun 2013 tentang standar proses menyatakan bahwa standar proses adalah kriteria mengenai

pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai standar kompetensi lulusan. Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi praksa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas ketercapaian kompetensi lulusan.

Tujuan pendidikan nasional senantiasa berkembang untuk dapat mengiringi perubahan kebutuhan dan harapan masyarakat akan pendidikan yang turut dipengaruhi oleh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi di bidang pendidikan yang demikian pesatnya (Munir,2010:52).

Teknologi informasi dan komunikasi secara tidak langsung mengiringi perkembangan pendidikan diantaranya untuk mengoptimalkan kemampuan pembelajar. Menurut Richard (2009:5) suatu pesan instruksional adalah komunikasi yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran. Manusia dapat menerima pesan instruksional secara verbal ataupun visual. Namun yang sering digunakan adalah melalui kata-kata, termasuk dalam pembelajaran. Secara tidak langsung pembelajaran kita telah didominasi untuk penyampaian materi secara verbal dan telah mengabaikan aspek visual. Kecanggihan teknologi komputer sekarang memungkinkan “ledakan” akses untuk mendapatkan cara-cara visual dalam menyajikan materi (Richard:2009). Penggunaan multimedia yang disampaikan baik secara verbal ataupun visual dapat memaksimalkan kapasitas manusia. Sejalan menurut Munir (2009:209) dengan kehadiran multimedia ini diharapkan mampu mengembangkan potensi pembelajar secara optimal dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan multimedia merupakan alternatif yang tepat untuk saat ini karena multimedia berkaitan

dengan teks, suara, gambar, animasi dan video yang media tersebut diperlukan dalam mengoptimalkan pembelajaran.

Menurut Munir (2009: 214) Kelebihan penggunaan multimedia diantaranya:

1. Multimedia menyediakan proses interaktif dan memberikan kemudahan umpan balik.
2. Multimedia memberikan kebebasan kepada pembelajar dalam menentukan topik proses pembelajar
3. Multimedia memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.

Multimedia dalam proses pembelajaran bukan satu satunya penentu keberhasilan belajar. Faktor lain yang menjadi penentu keberhasilan belajar antara lain metode pembelajaran.

Berdasarkan lampiran permendikbud no 65 tahun 2013 tentang standar proses Untuk mendorong kemampuan peserta didik untuk menghasilkan karya kontekstual, baik individu maupun kelompok, maka sangat disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*problem based learning*).

Metode mengajar merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Menurut tim pembina mata kuliah metododidik/ kurikulum IKIP Surabaya(1988:48) dalam Suryosubroto (2009:8) mengemukakan bahwa efisiensi dan efektifitas mengajar dalam proses interaksi belajar mengajar yang baik adalah segala upaya guru untuk membantu murid-murid agar bisa belajar dengan baik. Oleh karenanya metode mengajar yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa, serta menggunakan metode mengajar secara bervariasi.(Suryosubroto,2009:36).

Menurut Munir (2010:101) teknologi informasi dan komunikasi tidak semata-mata berorientasi pada produk teknologi, tetapi juga berorientasi

pada kemampuan memecahkan masalah. Sejalan menurut lampiran permendikbud no 65 tahun 2013 tentang standar isi menyatakan Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan/ penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*). Oleh karena itu untuk mencapai tujuan pembelajaran ada beberapa metode yang digunakan dalam kemampuan memecahkan masalah. Masalah yang diangkat harus melibatkan para murid di dasar pemecahan masalah keterampilan seperti mengidentifikasi sifat masalah, menganalisis pengetahuan dan keterampilan untuk mencapai penyelesaian, mengidentifikasi potensi solusi, memilih solusi terbaik dan mengevaluasi hasil solusi.

Menurut Stice (1987), langkah pertama yang harus digunakan untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yaitu dengan memperkenalkan suatu strategi pemecahan masalah kepada siswanya. Selanjutnya siswa diberikan kesempatan untuk mencoba strategi tersebut dalam memecahkan masalah. Siswa harus mempraktekkan proses pemecahan masalah secara sadar, dan menerima umpan balik sehingga siswa dapat mengetahui bagaimana melakukan pemecahan tersebut. Dengan umpan balik ini siswa dapat terus meningkatkan kemampuan memecahkan masalah mereka. Salah satu metode yang sesuai adalah metode yang menyediakan aktifitas pemecahan masalah yaitu *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS).

Penerapan metode TAPPS berbasis multimedia diharapkan menjadi metode yang cocok sehingga terjadi peningkatan pada pemahaman siswa setelah pembelajaran berlangsung.

Sebagai tindak lanjut, peneliti berkeinginan untuk mengetahui apakah penerapan Metode pembelajaran TAPPS berbasis multimedia ini dapat meningkatkan pemahaman siswa akan bahan ajar yang disampaikan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Metode *Thinking Aloud Pair Problem Solving* Berbasis Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka terdapat rumusan masalah yaitu:

- a. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman antara siswa kelompok atas, sedang dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan metode TAPPS berbasis multimedia?
- b. Apakah terdapat peningkatan kemampuan pemahaman siswa pada mata pelajaran Pemrograman web menggunakan metode TAPPS berbasis multimedia antara kelompok atas, sedang dan kelompok bawah?
- c. Bagaimana tanggapan dari siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang dikemas dengan menggunakan metode TAPPS berbasis multimedia?

1.3 Batasan Masalah

- a. Hasil pembelajaran dari penelitian ini merupakan hasil pembelajaran pada aspek kognitif yaitu kemampuan pemahaman.
- b. Penelitian dilakukan di kelas X SMK Puragabaya Bandung.
- c. Kompetensi dasar yang digunakan adalah memahami format teks pada halaman web dan memahami format tabel pada halaman web pada mata pelajaran pemrograman web.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui informasi mengenai perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman antara siswa kelompok atas, sedang dan bawah dengan menggunakan metode TAPPS berbasis multimedia.
- b. Untuk mengetahui informasi mengenai peningkatan kemampuan konsep siswa antara kelompok atas, kelompok sedang dan kelompok bawah.
- c. Untuk mengetahui tanggapan dari siswa mengenai kegiatan belajar mengajar yang dikemas dengan menggunakan menggunakan metode TAPPS berbasis multimedia.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini maka dapat menambah pengetahuan peneliti akan metode- metode pembelajaran dan dapat mengetahui penggunaan metode pembelajaran TAPPS dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru akan mendapatkan pengetahuan lebih tentang metode pembelajaran khususnya metode pembelajaran TAPPS dan mengetahui model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di Sekolah dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru akan mendapatkan pencerahan dalam proses belajar mengajar, yang biasanya guru hanya melakukan pembelajaran dengan media saja

sekarang dengan bantuan multimedia yang mana akan membuat guru lebih mudah dalam memberikan pengajaran.

c. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa dapat mempelajari materi pembelajaran yang bertahap, selangkah demi selangkah. Sehingga, siswa diharapkan dapat dengan mudah dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

1.6 HIPOTESIS PENELITIAN

Menurut Arikunto (2009:71) hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.

Berdasarkan pada pernyataan di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

“Penerapan Metode pembelajaran *Thinking Aloud Pair Problem Solving* (TAPPS) berbasis multimedia memberikan hasil yang baik antara siswa kelompok atas, kelompok sedang dan kelompok bawah terhadap perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman siswa”.

1.7 Definisi Operasional

- a. Metode pembelajaran TAPPS adalah metode pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk belajar melalui pemecahan masalah dan menyampaikannya secara verbal terhadap pasangannya sesuai dengan perannya masing-masing dan selanjutnya saling bertukar peran, dimana satu siswa memecahkan masalah dan siswa lain mendengarkan sehingga diharapkan menjadi pembelajar yang mandiri dan handal.
- b. Berbasis multimedia adalah multimedia pembelajaran yang berperan sebagai alat yang digunakan peneliti dalam menjalankan proses

pembelajaran yang telah disesuaikan dengan metode pembelajaran yang digunakan.

- c. Pemahaman dalam taksonomi Bloom pemahaman merupakan salah satu hasil belajar ranah kognitif yang menduduki satu tingkat diatas kemampuan pengetahuan. Pada tahap ini mampu mengubah informasi ke dalam bentuk paralel yang lebih bermakna, memberikan itreperasi. perbuatan ini dilakukan atas suruhan/perintah tanpa ada kaitannya dengan yang lain atau melihat kegunaannya.

Terdapat 3 macam pemahaman :

1. Translasi : Memahami suatu gagasan yang dinyatakan dengan
cara lain dari pernyataan asal yang dikenal sebelumnya.
2. Interpretasi : Kemampuan manfsirkan meliputi menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan bagian yang diketahui sebelumnya.
3. Ekstrapolasi : Mampu mengungkapkan kembali ke dalam bentuk lainnya yang mudah dimengerti, memberi intrepetasi serta mampu mengaplikasikan.