

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan amanat dari Undang Undang Dasar 1945 yang merupakan hak dari semua rakyat Indonesia dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Di dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menyatakan bahwa 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.

Proses pembelajaran di sekolah biasanya merupakan kelompok-kelompok dari rombongan belajar. Setiap rombongan belajar merupakan kelompok siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda – beda. Menurut Arikunto (2012) dalam menentukan kedudukan seorang siswa, terlebih dahulu kelas dibagi menjadi tiga kelompok kemudian dari pengelompokan itu dapat diketahui dia termasuk kelompok mana. Maka dalam setiap rombongan belajar terdapat kelompok siswa yang memiliki kemampuan tinggi, kemampuan sedang, dan juga kemampuan rendah dalam suatu matapelajaran. Perbedaan dari kemampuan tersebut merupakan sebuah tantangan bagi pendidik agar dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan baik dan dapat ditangkap secara baik oleh seluruh kelompok siswa.

Sehingga proses pembelajaran merupakan usaha dari pendidik untuk membentuk manusia-manusia baru yang memiliki pengetahuan, penguasaan secara konsep, dan karakter yang kuat. Terlebih lagi dengan semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, proses pembelajaran pun

perlu berinovasi agar manusia-manusia yang dihasilkan pun dapat bersaing dengan baik di era teknologi ini.

Berangkat dari isu perkembangan teknologi dan informasi, perbedaan kemampuan belajar, dan proses pembelajaran yang semakin kompleks, siswa diharapkan mampu menguasai konsep-konsep di setiap materi pembelajaran yang dipelajari, baik itu pada siswa yang memiliki kemampuan tinggi, kemampuan sedang, maupun kemampuan rendah. Karena dengan penguasaan konsep dalam suatu materi, siswa dapat lebih memahami materi pembelajaran dan dapat mengaplikasikannya di dunia luar. Dari sinilah inovasi dalam pembelajaran harus dipergunakan, salah satunya dengan melakukan inovasi di dalam memberikan pembelajaran dengan melakukan pendekatan tertentu.

Strategi pembelajaran ataupun pendekatan pembelajaran telah banyak di temukan. Menurut Sudrajat (2009) Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mewadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu. Sudrajat (2009) juga membagi pendekatan menjadi dua jenis pendekatan yakni pendekatan pembelajaran yang berorientasi pada siswa, dan pendekatan yang berorientasi pada guru.

Pendekatan yang dilakukan dalam pembelajaran sudah seharusnya berorientasi pada siswa, sehingga siswa dapat memahami apa yang dipelajari, berfikir tentang bagaimana cara memahami materi yang tidak dipahami, dan bagaimana cara memperbaiki kesalahan. Pendekatan yang dapat mencakup hal-hal tersebut adalah pendekatan metakognitif.

Menurut Blakey & Spence (1990) "*Metacognition is thinking about thinking, knowing "what we know" and "what we don't know."*". Metakognitif merupakan cara berfikir tentang berfikir, mengetahui tentang apa yang kita

ketahui dan yang tidak kita ketahui. Sehingga sebagai seorang pendidik, kita merangsang peserta didik untuk lebih paham terhadap materi pembelajaran dengan cara berfikir dan mengetahui apa yang peserta didik pelajari.

Pada penelitian sebelumnya mengenai pendekatan metakognitif, Nuraisyah (2009) menyimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan untuk pencapaian kemampuan koneksi matematik antara siswa yang pembelajarannya dengan menggunakan pendekatan metakognitif dengan siswa yang pembelajarannya secara konvensional.

Pada penelitian lain, menurut Yunita (2010) tingkat pencapaian kemampuan pemahaman matematis siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika dengan pendekatan metakognitif tidak berbeda secara berarti dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran matematika secara konvensional, namun dapat membuka peluang bagi pengembangan aspek kemampuan kognitif lainnya.

Menurut Rakman (2010) menyimpulkan bahwa tingkat pencapaian kemampuan pemahaman konsep matematis siswa SMA yang mendapat pembelajaran matematika dengan menggunakan Pendekatan Metakognitif lebih baik daripada siswa SMA yang mendapatkan pembelajaran matematika dengan menggunakan pendekatan konvensional.

Dari hasil penelitian terdahulu tersebut peneliti memutuskan untuk menggunakan pendekatan metakognitif sebagai pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian selanjutnya sebagai bagian dari inovasi pembelajaran. Menurut De Porter (1992) dalam Munir dan Zaman (1999) manusia memiliki potensi untuk berkembang (*potential for growth*) hampir tidak terbatas, namun kita hanya memanfaatkan sebagian kecil saja kemampuan tersebut. Oleh karena itu, selain membuat inovasi melalui pendekatan, media pembelajaran pun merupakan suatu inovasi baru dalam pembelajaran. Inovasi yang dapat dilakukan adalah menambah alat pembelajaran dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif agar peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan materi pembelajaran.

Multimedia interaktif sendiri digunakan untuk membantu proses pembelajaran, sehingga menunjang pembelajaran agar lebih menarik.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana efektifitas pembelajaran dengan menggunakan pendekatan metakognitif yang berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada sekolah menengah kejuruan untuk kompetensi keahlian teknologi komunikasi dan informasi dalam matapelajaran peminatan yakni pemrograman web untuk kelas X.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di poin sebelumnya, maka permasalahan umum dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Apakah pembelajaran dengan pendekatan metakognitif dengan berbantuan multimedia interaktif dapat meningkatkan penguasaan konsep pada siswa?
2. Bagaimana keefektifan dari pembelajaran dengan pendekatan metakognitif yang berbantuan dengan multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan konsep pada diri siswa baik siswa kelompok atas, kelompok sedang, dan kelompok bawah?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan pendekatan metakognitif dengan berbantuan multimedia interaktif?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian tidak melebar, maka masalah yang diteliti dibatasi dengan poin-poin berikut:

1. Penerapan pembelajaran dilakukan pada mata pelajaran Pemrograman Web, materi HTML dasar.
2. Kemampuan siswa yang diteliti adalah penguasaan konsep yang melingkupi ranah menganalisis (c4), mengevaluasi (c5), dan mencipta (c6) (Anderson & Krathwohl, 2010).
3. Siswa yang diteliti adalah siswa Sekolah Menengah Kejuruan kompetensi keahlian Teknologi Komunikasi dan Informasi kelas X.

1.4. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pemaparan rumusan masalah yang telah disampaikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui peningkatan penguasaan konsep setelah diterapkannya pembelajaran dengan pendekatan metakognitif yang berbantuan dengan multimedia interaktif tersebut.
2. Untuk mengetahui keefektifan dari pembelajaran dengan pendekatan metakognitif yang berbantuan dengan multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan konsep pada diri siswa baik siswa pada kelompok atas, kelompok sedang, dan kelompok bawah.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan pendekatan metakognitif yang berbantuan dengan multimedia interaktif.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh penulis dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dalam penguasaan kelas dan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan metakognitif dalam pemanfaatannya untuk meningkatkan penguasaan konsep dalam diri siswa.

2. Bagi Guru

Dapat membantu guru dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa-siswanya di kelas sebagai penunjang dalam keberhasilan pembelajaran di kelas.

3. Untuk Siswa

Dapat membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan konsepnya, sehingga memiliki penguasaan konsep yang baik dalam matapelajaran, dan tidak tertinggal dalam matapelajaran tersebut.

1.6. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dari dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Terdapat keefektifan dalam pembelajaran dengan pendekatan metakognitif yang berbantuan dengan multimedia interaktif dalam meningkatkan penguasaan konsep pada diri siswa.
2. Tingkat keefektifan pembelajaran dengan pendekatan metakognitif yang berbantuan multimedia interaktif sama besar terhadap siswa kelompok atas, kelompok tengah, dan kelompok bawah.

1.7. Definisi Operasional

Adapun definisi operasional dari penelitian ini diantaranya:

1. Efektifitas

Efektifitas pada penelitian ini mengacu pada kriteria sebagai berikut:

- a. Pembelajaran dikatakan efektif apabila ketuntasan belajar siswa 75% dari jumlah siswa mendapatkan nilai ≥ 70 pada data *posttest*.
- b. Strategi pembelajaran berbantuan multimedia pembelajaran tersebut dikatakan efektif apabila respon siswa setelah pembelajaran adalah positif.
- c. Tingkat efektivitas ditunjukkan oleh nilai dari *effect size* yang didapat dalam satuan tertentu yang dapat diinterpretasikan kedalam skala Cohen.

Pembelajaran dikatakan efektif apabila jika minimal dua dari tiga kriteria dari efektivitas tersebut terpenuhi.

2. Pendekatan Metakognitif

Menurut Blakey & Spence (1990) "*Metacognition is thinking about thinking, knowing "what we know" and "what we don't know."*".

Metakognitif merupakan cara berfikir tentang berfikir, mengetahui tentang apa yang kita ketahui dan yang tidak kita ketahui. Sehingga sebagai seorang pendidik, kita merangsang peserta didik untuk lebih

paham terhadap pembelajaran dengan cara berfikir dan mengetahui apa yang peserta didik pelajari.

3. Multimedia Interaktif

Menurut Munir (2001:17) dalam Tapilouw dan Setiawan (2008) Multimedia juga diartikan sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari hardware dan software yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik dan animasi dengan suara, teks, data yang dikendalikan dengan program komputer.

4. Penguasaan Konsep

Dikutip dari <http://bukupembelajaran.wordpress.com> Konsep adalah suatu satuan arti yang mewakili sejumlah objek yang mempunyai ciri-ciri yang sama Winkel (1991). Sementara Dahar (1989) mendefinisikan konsep sebagai batu-batu landasan berpikir, yang diperoleh melalui fakta-fakta dan dapat digunakan untuk memecahkan masalah. Wollfold & Nicolish (2004) dalam Juliana (2009) mendefinisikan konsep sebagai kategori yang digunakan untuk mengelompokkan peristiwa, ide, atau obyek yang serupa atau merupakan abstraksi, kreasi pikiran untuk mengorganisasi pengalaman Adapun yang dimaksud dengan penguasaan konsep menurut Winkel (1991) adalah pemahaman dengan menggunakan konsep, kaidah dan prinsip. Dahar (2003) mendefinisikan penguasaan konsep sebagai kemampuan siswa dalam memahami makna secara ilmiah baik teori maupun penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan definisi penguasaan konsep yang lebih komprehensif

dikemukakan oleh Bloom (dalam Rustaman et al., 2005) yaitu kemampuan menangkap pengertian-pengertian seperti mampu mengungkapkan suatu materi yang disajikan ke dalam bentuk yang lebih dipahami, mampu memberikan interpretasi dan mampu mengaplikasikannya.

1.8. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan didalam penelitian ini yaitu penelitian pra eksperimental dengan metode *one group pretest-posttest* karena ingin mengetahui adanya keefektifan peningkatan penguasaan konsep siswa yang pembelajarannya menggunakan pendekatan metakognitif.

1.9. Sistematika Penulisan

Penulisan dari skripsi ini terdiri dari 5 BAB yang tersusun sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematika penulisan dari skripsi ini. Pada bab ini penulis memaparkan beberapa pendahuluan mengapa memilih judul skripsi ini dan penjelasan singkat tentang skripsi ini.

BAB II Kajian Teori

Berisi tentang teori-teori yang memiliki hubungan dengan penelitian dan penulisan dari skripsi ini. Teori-teori yang diberikan berkaitan dengan kajian pembelajaran, pendekatan metakognitif, multimedia interaktif, penguasaan konsep, dan metode penelitian.

BAB III Metodologi Penelitian

Berisi tentang pemaparan metode-metode yang akan dilakukan dalam penelitian yang berkaitan dengan pendekatan metakognitif berbantuan multimedia interaktif agar dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berisi tentang hasil-hasil dan evaluasi dari penelitian tentang efektifitas pendekatan metakognitif berbantuan dengan multimedia interaktif untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa.

BAB V Penutup

Berisi mengenai hasil kesimpulan yang dapat ditarik dari penelitian ini dan juga saran serta rekomendasi untuk peneliti selanjutnya yang berkaitan dengan pendekatan metakognitif.