BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Malebra (2014) dalam okezon.com memaparkan hasil pemantauan pendidikan Indonesia berdasarkan *Education For All Global Monitoring Report* 2012 yang dikeluarkan oleh UNESCO bahwa "dari 120 negara, *Education Development Index* (EDI) Indonesia berada pada posisi ke-64". Berdasarkan data *The Learning Curve Pearson 2014* (2014) , Indonesia menempati posisi ke-40 dengan indeks rangking dan nilai pada kategori kemampuan kognitif indeks rangking 2014 versus 2012, Indonesia diberi nilai -1,71. Sedangkan untuk nilai pencapaian pendidikan yang dimiliki Indonesia, diberi skor -2,11. Hal ini menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia masih tergolong rendah. Mutu pendidikan yang rendah dapat menghasilkan sumber daya manusia yang rendah pula. Hal ini senada dengan yang dikatakan Mukhidin (2012:2) bahwa "pendidikan berperan dalam menghasilkan sumber daya manusia dan membentuk manusia sehingga dapat berperan dalam kehidupannya". Selain itu menurut Sudrajat (2009), "indikasi rendahnya mutu pendidikan di Indonesia terlihat dari rata-rata hasil belajar yang masih rendah". Oleh karena itu, untuk meningkatkan mutu pendidikan, kita perlu meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

Suhartono, dkk (2006, 76-77) menjelaskan "hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor eksternal yang mempengarauhi hasil belajar salah satunya adalah sekolah". Lebih lanjut lagi Slameto (2010:54) menjelaskan "faktor sekolah diantaranya penggunaan metode, strategi pembelajaran, media, kurikulum, dll". Maka pemilihan metode, strategi, media, dan kurikulum harus tepat dengan kondisi siswa.

Kecederungan pola pembelajaran saat ini masih bersifat transmisif yaitu pengajar menstransfer konsep-konsep secara langsung kepada siswa dan siswa secara

pasif menyerap struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pembelajaran sehingga pembelajaran hanya sekedar menyampaikan fakta, konsep, prinsip dan keterampilan saja (Clements & Battista dalam Trianto 2010). Kondisi serupa muncul saat peneliti melakukan observasi lapangan di SMK Wahidin Kota Cirebon. Dalam kegiatan observasi ini terlihat bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan membuat siswa bersifat pasif.

Suyatno (2009:27) mengungkapkan "salah satu yang penting untuk melaksanakan pembelajaran adalah menggunakan strategi pembelajaran yang sesuai". Dari sekian banyak strategi, metode atau model pembelajaran, salah satu yang dapat meningkatkan hasil belajar adalah strategi pembelajaran kreatif produktif.

Wena (2010:138) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran kreatif-produktif merupakan "strategi yang dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pendekatan tersebut antara lain belajar aktif dan kreatif (CBSA), konstruktif, kolaboratif dan koperatif". Berbagai strategi pendekatan tersebut telah terbukti meningkatkan produktivitas dan aktivitas kognitif siswa sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti pendekatan konstruktivisme yang menjadi landasan strategi pembelajaran kreatif-produktif terbukti meningkatkan produktivitas siswa sehingga siswa dapat menerapkan kemampuan dan konsep yang telah dipelajari, seperti yang diungkapkan Cooperstein dan Elizabet (2004:145)

> *"Costructive learning have proved rewarding for our students and us. We find (strictly anecdotally) that students are engaged, enthusiastic, productive, and motived during class, frequently leave class with a feeling of accomplishment and confidence and judging bye the type of help sought after the session has ended, can apply skills and consepts to subsequent activities".*

Pada pihak lain, strategi pendekatan koperatif yang juga menjadi landasan stratetgi kreatif-produktif terbukti mampu merangsang aktivitas kognitif siswa seperti yang diungkapkan oleh Tran (2014:138) *"Coopeartve learning stimulated cognitive activities, promoted higher levels of achievement and konwleadge retention."*

Selain itu, strategi pembelajaran kreatif juga telah terbukti meningkatkan prestasi akademik siswa, seperti yang diugkapkan oleh Snape, dkk (2013:29) dalam penelitiannya

> *"The evidence from these 18 studies suggests impact from immersion in creative learning environments on learners' increased academic achievement; increased confidence and resilience; enhanced motivation and engagement; development of social, emotional and thinking skills; and improved school attendance"*

Wena (2010:144) mengungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Judawati dan Wena pada tahun 2007 tentang penerapan strategi pembelajaran kreatif produktif pada matakuliah Manajemen Konstruksi Program S1 Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Malang, menyimpulkan bahwa "strategi pembelajaran kreatif produktif dapat meningkatkan hasil belajar mahasiswa dan meningkatkan atau memperbaiki kualitas proses pembelajaran".

Penelitian-penelitian mengenai startegi pembelajaran kreatif-produktif di sekolah yang pernah dilakukan, umumnya merekomendasikan penggunaan strategi pembelajaran kreatif produktif dalam kegiatan pembelajaran. Penelitian yang dilakukan Nurfitri (2013:71) menunjukkan bahwa "strategi pembelajaran kreatif produktif dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMA". Selain itu, penelitian yang dilakukan Husna (2009:6) menyatakan bahwa "strategi pembelajaran kreatif-produktif efektif dalam meningkatkan kemampuan psikomotor dan keterampilan sosial siswa pada mata pelajaran fisika".

Strategi pembelajaran kreatif produktif ini tidak hanya direkomendasikan untuk kegiatan pembelajaran disekolah tetapi juga direkomendasikan untuk kegiatan pembelajaran di perkuliahan seperti penelitian yang dilakukan oleh Lastariwati (2012:1) dalam mata kuliah praktek seni penyajian pada program studi teknik boga didapatkan hasil bahwa "strategi pembelajaran kreatif produktif dapat meningkatkan motivasi, kemandirian belajar, kekompakkan serta ketertiban dalam mengerjakan dalam mengerjakan tugas".

Selain pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, penggunaan media pembelajaran juga menjadi faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Staregi pembelajaran dan media pembelajaran merupakan komponen yang saling berkaitan, seperti yang dijelaskan oleh Susilana et al (2006 :106) bahwa "dalam pembelajaran terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan, yaitu tujuan pembelajaran, bahan pembelajaran, strategi, metode atau model pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran".

Media pembelajaran menurut Hamdani (2011: 244) adalah "alat yang bisa merangsang terjadinya proses belajar". Selain itu, Arsyad (2002:15) menyatakan 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-pengaruh psikologis terhadap siswa." Tim Pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2006: 107) juga mengungkapkan bahwa "....dalam pembelajaran akan terdapat komponen-komponen sebagai berikut: tujuan , materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, anak didik/ siswa, dan adanya pendidik/ guru". Hal tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran dalam semua materi pembelajaran. Media pemebelajaran memiliki banyak jenis, salah satunya adalah multimedia pembelajaran.

Multimedia pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan menggunakan dua atau lebih format, sebagaimana dikemukakan Munir (2012:45) :

"dalam multimedia pembelajaran, informasi disajikan dengan menggunakan dua atau lebih format, diantaranya berupa tulisan dan berupa gambar. Selain itu, survei membuktikan seorang peserta didik dapat mengerti dengan baik sebuah materi jika disajikan dengan menggunakan teks yang singkat, padat, jelas, dan menggunakan animasi".

Munir (2012:6) menjelaskan "multimedia dapat menyajikan informasi yang dapat dilihat, didengar dan dilakukan, sehingga multimedia sangatlah efektif untuk

menjadi alat yang lengkap dalam proses pengajaran dan pembelajaran". Oleh karena itu, multimedia yang memanfaatkan perkembangan teknologi saat ini sangat berpotensi untuk meningkatkan hasil belajar. Selain itu penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat menimbulkan ketertarikan, pemahaman materi lebih dalam, dan membuat siswa aktif dalam pembelajaran dengan adanya perpaduan gambar, suara, teks, dan keinteraktifan (unsur interaktif). Hal ini menunjukan adanya peluang untuk merancang dan membangun multimedia interaktif untuk pembelajaran.

Multimedia interaktif untuk pembelajaran yang akan dirancang dan dibangun dalam penelitian ini adalah dalam bentuk *interactive multimedia web based learning*, yaitu multimedia interaktif dalam bentuk online. Online yang dimaksud adalah terhubung dengan jaringan, sehingga memungkinkan berbagi sumber antara komputer yang saling terhubung selama komputer itu terhubung jaringan, jaringan internet maupun intranet. Menurut Munir (2009:232) "Penerapan *interactive multimedia web-based learning* ini bisa mencakup seluruh kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan di kelas konvensional atau tatap muka." Sehingga siswa dapat belajar mandiri dan bertanggung jawab melalui penerapan interactive mulimedia web based learning.

Hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu kognitif, afektif, psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang akan dicapai adalah ranah kognitif dan ranah kognitif yang akan diteliti adalah C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan C3 (penerpan).

Ketiga aspek ranah kognitif tersebut memiliki keterkaitan juga dalam tahapan-tahapan strategi pembelajaran kreatif-produktif, seperti dalam tahapan re-kreasi menurut Wena (2010:141) "siswa ditugaskan untuk menghasilkan sesuatu atau memecahkan masalah berdasarkan pemahaman konsep yang telah dikaji menurut kreasinya masing-masing". Dimana pada tahap-tahap tersebut siswa dituntuk untuk mengasaha kemampuan menangkap pemahaman dan mengaplikasikan apa yang telah dipahami.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan sebuah penelitian mengenai *"Penerapan Strategi Pembelajaran Kreatif Poduktif Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa."*

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dijabarkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa SMK kelompok atas, sedang dan bawah setelah diterapkan strategi pembelajaran kreatif produktif berbasis multimedia interaktif ?
2. Bagaimana penilaian siswa terhadap strategi pembelajaran kreatif produktif berbasis multimedia interaktif ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini mengetahui apakah penerapann strategi pembelajaran kreatif produktif berbasis multimedia interaktif dapat meningkatkan hasil belajar ranah kognitif pada siswa SMK tahun ajaran 2014-2015.

Tujuan khusus penelitian ini adalah sebagai berikut,

1. Mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara siswa kelompok atas, sedang, dan bawah yang diberikan strategi pembelajaran kreatif produktif berbasis multimedia interaktif .
2. Mengetahui respon siswa terhadap strategi pembelajaran kreatif-produktif berbasis multimedia interaktif.

D. Hipotesis Penelitian

Dari uraian di atas menegenai penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut "Terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar siswa SMK kelompok atas, sedang dan bawah setelah diterapkan strategi pembelajaran kreatif produktif berbasis multimedia interaktif".

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini mempunyai manfaat untuk memberikan sumbangan pemikiran tentang strategi pembelajaran kreatif produktif berbasis multimedia interaktif dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar siswa di lembaga pendidikan formal khususnya siswa SMK.

2. Manfaat Praktis

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagi Siswa

   Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan adanya peningkatan hasil belajar siswa

2. Bagi Guru

   Diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi guru dalam hal mengembangkan sebuah multimedia pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan mutu dan kualitas hasil belajar siswa

3. Bagi Dunia Pendidikan

   Dihasilkannya produk pendidikan berupa multimedia pembelajaran interaktif dengan penerapan strategi pembelajaran kreatif produktif di dalamnya yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

F. Struktur Organisasi

BAB I PENDAHULUAN berisi uraian tentang latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA beriri kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis penelitian. Kajian pustaka berfungsi sebagai landasan teoritik dalam menyusun pertanyaan penelitian.

BAB III MODEL PENELITIAN berisi penjabaran yang rinci mengenai model penelitian, termasuk beberapa komponen berikut: lokasi dan subjek populasi penelitian; desain penelitian; definisi operasional; instrument penelitian; proses pengembangan instrument; teknik pengumpulan data; dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN dalam bab ini peneliti memaparkan hasil temuan dengan dasar teoritik yang telah dibahas dalam Bab Kajian Pustaka dan temuan sebelumnya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.