

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang saling bertukar informasi. Para ahli mendefinisikan pembelajaran secara beragam. Arifin (2012, hlm. 13) mengartikan pembelajaran dalam arti luas sebagai berikut:

Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistemik, yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik (guru) dengan peserta didik, sumber belajar dan lingkungan untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar peserta didik, baik di kelas maupun di luar kelas, dihadiri guru secara fisik atau tidak, untuk menguasai kompetensi yang telah ditentukan.

Pembelajaran merupakan hasil integrasi dari beberapa komponen yang memiliki fungsi tersendiri untuk mencapai tujuan pembelajaran. Untuk mewujudkan suatu pembelajaran, perlu diperhatikan beberapa komponen. Menurut Rusman dkk. (2012, hlm. 41) komponen tersebut diantaranya adalah tujuan, bahan/materi, strategi, media, dan evaluasi pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Rusman dkk. (2012, hlm. 42) adalah “salah satu alat untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dan menunjang penggunaan metode mengajar yang dilakukan oleh guru dalam proses belajar”. Hal tersebut juga dikemukakan oleh Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm. 8) yang mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan baik dan sempurna”.

Media pembelajaran berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm. 68) mengemukakan bahwa

“saat ini yang menjadi *trend* dalam dunia pendidikan sehubungan dengan pemanfaatan media adalah dengan menggunakan berbagai media

(multimedia), disebut multimedia karena pada media ini merupakan kombinasi dari berbagai media, meliputi audio, video, dan grafis”. Arsyad (2013, hlm. 2) menyatakan bahwa “belajar dengan menggunakan indera ganda pandang dan dengar akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak dari pada jika materi pelajaran diterima hanya dengan stimulus pandang atau hanya dengan stimulus dengar”. Hal tersebut diperkuat dengan pendapat Asmani (2011, hlm. 261), yang menjelaskan bahwa “pembelajaran dengan menggunakan teknologi audiovisual akan meningkatkan kemampuan belajar sebesar 50%, daripada tanpa mempergunakan media”.

Dalam bidang pendidikan, multimedia memiliki peran yang penting. Sejalan dengan pendapat Munir (2013, hlm. 9) menyatakan:

Bidang pendidikan dalam penyampaian bahan ajar secara interaktif dan dapat mempermudah pembelajaran karena didukung oleh berbagai aspek seperti suara/audio, video, animasi, teks, dan grafik. Pendidikan sangat membutuhkan multimedia. Peserta didik dapat langsung melihat dan mendengar tentang hal-hal yang dipelajarinya. Dalam aplikasi pembelajaran peserta didik dapat memilih materi atau subjek yang akan dipelajari.

Menurut Kustandi dan Sutjipto (2013, hlm. 69) menjelaskan bahwa “multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan *user*, sehingga ia dapat memilih sesuatu yang dikehendaki”. Multimedia interaktif menurut Munir (2013, hlm. 115) dapat diartikan “sebagai suatu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (*message*), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar”.

Setiap proses pembelajaran harus direncanakan dan diusahakan oleh guru agar dapat menciptakan suasana yang kondusif. Diperlukan strategi yang dapat mewujudkan hal tersebut. Menurut Asmani (2011, hlm. 237) mengatakan bahwa “dunia pendidikan, khususnya guru, sangat membutuhkan strategi pembelajaran dan media pendidikan yang tepat demi efisiensi dan efektivitas pembelajaran yang dilakukan”.

Dalam melaksanakan pembelajaran, diperlukan sebuah pendekatan yang salah satunya adalah menggunakan model pembelajaran *Advance Organizer*. Menurut Sakdiyah (2012, hlm. 3), “model pembelajaran ini mengarahkan siswa pada materi yang akan dipelajari oleh siswa dengan memperhatikan pengetahuan awal yang telah dimiliki siswa”. Huda (2013, hlm 107), menjelaskan bahwa

Model *Advance Organizer* dirancang untuk memperkuat struktur kognitif siswa pengetahuan mereka tentang pelajaran tertentu dan bagaimana mengelola, memperjelas, dan memelihara pengetahuan tersebut dengan baik. Dengan kata lain, struktur kognitif harus sesuai dengan jenis pengetahuan apa yang ada dalam pikiran kita, seberapa banyak pengetahuan tersebut dan bagaimana pengetahuan ini dikelola.

Dari beberapa penelitian yang telah dilakukan, model pembelajaran ini terbukti dapat meningkatkan hasil belajar. Salah satunya adalah hasil penelitian Sinulingga dan Munte (2012, hlm. 5):

Terdapat pengaruh model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis mind map terhadap hasil belajar siswa pada submateri pokok Besaran dan Satuan di kelas X Semester 1 SMA Negeri 5 Pematangsiantar T.P.2012/2013. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Advance Organizer* berbasis mind map adalah 72,50. Sedangkan rata-rata hasil belajar siswa pada kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional adalah 60,63.

Pemrograman Dasar merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di SMK. Menurut Munir (2005, hlm. 11) menyatakan bahwa “dalam pelajaran pemrograman, kita lebih memikirkan pada cara penyelesaian masalah yang akan diprogram dengan menekankan pada desain atau rancangan yang mewakili pemecahan masalah tersebut.” Maka dari itu, diperlukan suatu pemahaman konsep yang baik pada peserta didik. Dari hasil penelitian penulis, dalam pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran ini, peserta didik mengalami kesulitan dalam beberapa materi yang disampaikan dengan alasan materi tersebut memang sulit untuk dipahami dan kurangnya visualisasi saat pembelajaran sehingga penyampaian materi oleh guru masih kurang optimal.

Dengan adanya multimedia, maka ini diharapkan dapat digunakan dalam menyampaikan materi suatu pelajaran, sehingga memudahkan pendidik dan peserta didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Hal ini didukung dengan pendapat Ali (2009, hlm. 12) yang menyatakan bahwa “penggunaan media pendidikan, dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan”.

Model pembelajaran *Advance Organizer* yang dirancang untuk memperkuat struktur kognitif siswa dikemas dalam bentuk multimedia yang diharapkan dapat membantu pembelajaran lebih efektif. Hal ini dikarenakan dalam multimedia, pembelajaran divisualkan sehingga peserta didik lebih cepat memahami dibandingkan pembelajaran yang tekstual. Selain itu, pembelajaran dapat lebih menarik, menyenangkan, tidak membuat jenuh, meningkatkan minat belajar peserta didik dan lain sebagainya. Dengan demikian, diharapkan pula ada peningkatan dalam hal pemahaman konsep pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul penelitian yang diangkat adalah “RANCANG BANGUN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS MODEL *ADVANCE ORGANIZER* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA PADA PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN DASAR DI SMK”.

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, maka dirumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang dan membangun multimedia pembelajaran interaktif berbasis model *Advance Organizer* pada pembelajaran Pemrograman Dasar?

2. Bagaimana respon siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif berbasis model *Advance Organizer* pada pembelajaran Pemrograman Dasar?
3. Apakah ada peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis model *Advance Organizer* pada pembelajaran Pemrograman Dasar?

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi. Beberapa batasan masalah yang diambil adalah sebagai berikut:

1. Materi mata pelajaran Pemrograman Dasar mencakup Algoritma Percabangan.
2. Tingkat pemahaman yang diukur merupakan tingkat pemahaman kognitif C1, C2, C3, dan C4.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan rancangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis Model *Advance Organizer* pada pembelajaran Pemrograman Dasar.
2. Untuk mendapatkan data respon siswa mengenai multimedia pembelajaran interaktif berbasis Model *Advance Organizer* pada pembelajaran Pemrograman Dasar.
3. Untuk mendapatkan data hasil peningkatan pemahaman siswa setelah menggunakan multimedia pembelajaran interaktif berbasis model *Advance Organizer* pada pembelajaran Pemrograman Dasar.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan informasi mengenai cara merancang dan membangun suatu multimedia pembelajaran interaktif berbasis model

Advance Organizer dalam pelaksanaan pembelajaran Pemrograman Dasar.

2. Bagi Guru

Multimedia pembelajaran interaktif berbasis model *Advance Organizer* ini diharapkan dapat menjadi alat bantu dalam pembelajaran Pemrograman Dasar. Selain itu dapat memberi inspirasi dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan multimedia di dalam kelas.

3. Bagi Siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pada Pemrograman Dasar yang disampaikan oleh guru. Dengan adanya multimedia ini, diharapkan siswa dapat secara mandiri mempelajari materi di dalamnya.

1.6. Definisi Operasional

1. Multimedia Pembelajaran Interaktif

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

2. Model *Advance Organizer*

Model pembelajaran *Advance Organizer* merupakan suatu cara belajar untuk memperoleh pengetahuan baru yang dikaitkan dengan pengetahuan yang telah ada pada pembelajaran, artinya setiap pengetahuan mempunyai struktur konsep tertentu yang membentuk kerangka dari system pemrosesan informasi yang dikembangkan dalam pengetahuan (ilmu) itu.

3. Pemahaman

Adapun aspek pemahaman konsep untuk mengukur kemampuan pemahaman dijabarkan sebagai berikut:

- a. Pengetahuan (C1)
Kemampuan menyebutkan kembali informasi/pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan.
- b. Pemahaman (C2)
Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tertulis, maupun grafik/diagram.
- c. Penerapan (C3)
Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu.
- d. Analisis (C4)
Kemampuan memisahkan konsep ke dalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh.

1.7. Struktur dan Organisasi Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan bab perkenalan yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori-teori yang melandasi penulisan skripsi. Teori yang dibahas meliputi perancangan dan pembuatan multimedia pembelajaran interaktif.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan mengenai alur penelitian yang di dalamnya meliputi metode yang digunakan dalam penelitian serta desain penelitian yang digunakan. Selain itu, dijelaskan pula mengenai instrumen penelitian, populasi dan sampel, teknik analisis data yang digunakan.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan hasil temuan dan pembahasan dari penelitian yang merupakan intisari dari rumusan masalah.

BAB V SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan. Selain itu ada rekomendasi yang ditujukan kepada para pembaca.