

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan kurikulum Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bentuk satuan pendidikan sebagaimana ditegaskan dalam pasal 15 UUSPN, merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Kompetensi sebagai substansi / materi pendidikan dan pelatihan (Diklat) diorganisasi dan dikelompokkan menjadi berbagai mata Diklat/substansimateri Diklat. Terdapat tiga mata diklat yang dirumuskan, dalam pelaksanaannya dipilah menenjadi program normatif, adaptif dan produktif.

Maknun (2006:9) menyatakan:

“Pada program adaptif berfungsi untuk membantuk peserta didik sebagai individu yang kuat untuk berkembang dan mampu menyesuaikan diri dengan perubahan. Program adaptif memberi kesempatan untuk memahami dan menguasai konsep dan prinsip dasar keilmuan yang dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari dan atau melandasi suatu kompetensi untuk bekerja. Program adaptif diberikan agar peserta didik tidak hanya memahami dan menguasai “apa” dan “bagaimana” suatu pekerjaan dilakukan, tetapi memberi juga pemahaman dan penguasaan tentang “mengapa” hal tersebut harus dilakukan.”

Pada program adaptif diperlukan kemampuan kognitif siswa, kemampuan kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi (Sudjana, 2005 : 22). Aspek ingatan, pemahaman dan aplikasi merupakan tiga aspek dasar dalam pembelajaran. Aspek ingatan merupakan aspek terendah pada tingkatan kognitif yang disusul oleh pemahaman dan kemudian aplikasi. Forehand (2005) “ *The lowest three levels are: knowledge, comprehension, and application. The highest three levels are: analysis, synthesis, and evaluation* ”.

Namun bukan berarti aspek tersebut tergolong tingkat kemampuan rendah maka aspek tersebut dilupakan atau dianggap tidak penting. Aspek dasar tersebut harus dikuasai oleh siswa secara baik sehingga ketiga aspek selanjutnya dapat dikuasai dengan mudah oleh siswa. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Arikunto (2010:121) :

“Dengan urutan yang ada (Ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, evaluasi) , menunjukkan usaha yang makin kebawah semakin berat. Sebagai contoh , untuk melakukan pemahaman, siswa harus terlebih dahulu dapat mengingat atau mengenal kembali. Dan untuk pemahaman, memang dibutuhkan unsur mengenal dan mengingat kembali.”

Dalam pembelajaran siswa harus belajar dari hal yang kecil kemudian ke hal yang besar dan bukan sebaliknya. Hal tersebut tidak hanya berlaku dalam lingkungan pendidikan di sekolah saja tetapi juga di kehidupan sehari – hari. Namun yang terjadi sering kali pendidik mengabaikan aspek pemahaman siswa contohnya saja pada pelajaran tertentu masih ada pendidik yang hanya memberikan modul materi dan membiarkan siswa memahaminya sendiri hal tersebut diperparah dengan beredarnya Lembar Kerja Siswa atau LKS yang bukan buatan guru mata pelajaran merajalela. Hal tersebut jelas merugikan siswa.

Tidak hanya dalam dunia pendidikan, kita sebagai manusia sosial sering kali tidak memahami hal – hal yang berkaitan dengan diri dan lingkungan kita. Banyak sekali contoh misalnya masyarakat tidak bisa mempercayai pemerintah hal tersebut dikarenakan masyarakat tidak memahami apa yang dilakukan pemerintah, dan pemerintah sendiri tidak memahami apa yang diinginkan rakyatnya, terjadilah *misunderstanding* yang mengakibatkan banyak hal. Dan yang sangat sederhana adalah kita sebagai umat yang beragama sering kali hanya mengetahui tetapi tidak memahami apa yang agama ajarkan sehingga banyak penyimpangan dan tentunya azab yang diturunkan.

Banyak hal yang terjadi apabila kita tidak memahami apa yang menjadi point dalam masalah. Kembali pada bidang pendidikan, pemahaman terhadap apa

Leli Rusdiana, 2013

Implementasi Nurder (Mood Understand Recall Detect Elaborate Review) Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang diajarkan merupakan hal yang harus diperhatikan sehingga aspek ini dapat menuju ke aspek yang lebih tinggi dengan baik dan tujuan dari pembelajaran dapat dicapai. Santyasa (2007 : 11) menerangkan bahwa “dalam suatu domain belajar, pemahaman merupakan prasyarat yang mutlak untuk tingkatan kemampuan kognitif yang lebih tinggi, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi”.

Pemahaman menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah proses, perbuatan, cara memahami atau menanamkan. Tidak hanya sekedar memahami atau menanamkan tetapi memahami atau menanamkan dengan benar. Pemahaman menurut Daryanto (2008 :106) mengatakan bahwa kemampuan ini perlu mendapatkan penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

Bloom (1979:89) mengatakan pemahaman atau *comprehension* yaitu ketika siswa dihadapkan pada suatu komunikasi mereka diharapkan mengetahui apa yang dikomunikasikan dan mampu membuat penggunaan gagasan yang terkandung didalamnya.

Dalam pembelajaran tidak terlepas dari apa yang diajarkan atau konsep yang diajarkan, konsep merupakan sesuatu yang abstrak atau frase yang bermanfaat untuk mengklasifikasikan atau menggolongkan suatu kelompok berbagai hal gagasan atau peristiwa (Banks, 1977 : 85). Mempelajari konsep berguna bagi siswa untuk membantu mempelajari sesuatu yang baru, lebih luas, dan lebih maju (Hamalik, 2001:164).

Dalam pemahaman konsep dibutuhkan kemampuan *recalling* melalui tahap mengetahui siswa diminta kembali mengingat konsep yang telah diterima sebelumnya, “*me-recall* adalah meminta siswa untuk mengingat kembali informasi yang telah diterima“ (Djamarah, 2005 : 108) .

Leli Rusdiana, 2013

Implementasi Nurder (Mood Understand Recall Detect Elaborate Review) Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Permana (2012:142) mengatakan ketika peserta didik mengalami kebuntuan dalam menyelesaikan permasalahan yang diberikan, peserta didik diarahkan untuk mengingat kembali informasi – informasi penting pada saat penanaman konsep yang berkaitan dengan permasalahan yang dihadapi. Peserta didik diarahkan untuk bertanya dan mendiskusikan permasalahan tersebut kepada pasangan dyadnya atau kepada teman sekelompoknya terlebih dahulu.

Ada beberapa media yang sering digunakan dalam pembelajaran yaitu power point dan e-learning lokal host. Guru belum pernah menggunakan multimedia yang mampu mencakup pesan teks, audio, video, dan animasi seperti yang diungkapkan Warsita (2008:153) “ Multimedia dapat diartikan sebagai komputer yang dilengkapi dengan CD-player, sound card, speaker dengan kemampuan memproses gambar gerak, audio dan grafis dalam resolusi yang tinggi.”

Multimedia juga merupakan media pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran seperti yang diungkapkan Schade (Hoogeven, 1995) “ *multimedia improves sensory stimulation, particularly due to the inclusion of interactivity* ”. Dengan bantuan multimedia dalam pembelajaran dapat memicu motivasi siswa, mengulang pelajaran dengan melihat isi multimedia yang digunakan sehingga dapat memahami pelajaran yang belum dipahami.

Dari permasalahan yang ditemukan maka diperlukan suatu teknik dalam pengajaran, salah satunya dengan menggunakan teknik MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*), pada teknik ini siswa dilibatkan untuk berinteraksi dengan sesama siswa dikarenakan terdapat teknik *Recall* dan *Detect* yang merupakan teknik dyad/pasangan 1 memaparkan apa yang ditemukan dalam satu masalah dan menyelesaikan masalah (*Recall*) tersebut sedangkan dyad/pasangan 2 atau pasangannya akan memeriksa (*Detect*) apakah masih terdapat kesalahan dan kekuranglengkapan dari jawaban pasangannya tersebut, serta terdapat teknik *Elaborate* dimana seluruh kelompok akan mendiskusikan,

Leli Rusdiana, 2013

Implementasi Nurder (Mood Understand Recall Detect Elaborate Review) Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menambahkan dan menyempurnakan penyelesaian masalah sehingga menjadi lengkap dan rincinya secara detail. Seperti yang diungkapkan Santyasa (2008:15) bahwa :

“ . . . (2) *Understand*, membaca bagian materi tertentu dari naskah tanpa menghafalkan; (3) *Recall*, salah satu anggota kelompok memberikan sajian lisan dengan mengulang materi yang dibaca; (4) *Detect* yang dilakukan oleh anggota yang lain terhadap munculnya kesalahan atau kealpaan catatan; (5) *Elaborate* oleh sesama pasangan; langkah-langkah 2, 3, 4, 5 diulang untuk bagian materi selanjutnya; . . . ”

Sehingga kemampuan analisis siswa dapat diasah dan melengkapi kekurangan dyad pasangannya dalam menganalisis suatu permasalahan.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Rachmawati (2011) yang mengkolaborasikan antara *Project Based Learning* dengan teknik MURDER menunjukkan bahwa prestasi belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan model pembelajaran *Project Based Learning* dengan MURDER lebih tinggi daripada kelas kontrol yang menggunakan *Project Based Learning* biasa.

Berdasarkan pemaparan masalah serta berbagai penelitian yang mendukung, maka permasalahan yang akan dikaji dan diteliti lebih lanjut adalah apakah implementasi MURDER (Mood Understand Recall Detect Elaborate Review) berbasis Multimedia mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa.

1.2 Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang maka penulis mengambil perumusan masalah sebagai berikut :

1. Apakah peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia lebih baik dibandingkan dengan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran konvensional ?

2. Bagaimana kualitas peningkatan pemahaman konsep siswa yang memperoleh pembelajaran dengan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia?
3. Bagaimana respon siswa terhadap kegiatan pembelajaran dengan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia ?
4. Bagaimanakah aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dengan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia ?

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian, maka masalah yang diteliti pada mata pelajaran web dasar dengan pokok bahasan HTML (*HyperTeks Markup Language*) dengan sub pokok bahasan pengenalan HTML (*HyperTeks Markup Language*), *teks formatting*, *page layout*, *link*, *list*, tabel dan *form*. Pembangunan Mood siswa dilakukan dengan penayangan video motivasi atau cuplikan film. Peningkatan pemahaman konsep siswa ditinjau pada gain ternormalisasi yang diperoleh dari skor pretes dan postes siswa.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis peningkatan pemahaman konsep siswa dengan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia dan peningkatan pemahaman konsep siswa dengan pembelajaran konvensional.
2. Mengidentifikasi kualitas dari peningkatan pemahaman konsep siswa dengan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia

Leli Rusdiana, 2013

Implementasi Nurder (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

3. Memperoleh gambaran mengenai respon siswa terhadap kegiatan pembelajar menggunakan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia.
4. Memperoleh gambaran mengenai aktivitas guru dan siswa selama kegiatan pembelajar menggunakan implementasi MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) berbantu multimedia.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian tersebut, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya :

1. Bagi Guru bidang studi

Memberikan alternatif teknik dalam pembelajaran dengan menggunakan MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) dalam upaya meningkatkan pemahaman konsep siswa dan Multimedia sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

2. Bagi siswa

Dengan adanya multimedia pembelajaran diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif dimana siswa menjadi pusat pembelajaran sehingga belajar menjadi bermakna.

3. Bagi Peneliti

Diharapkan mampu menambah wawasan dan pengetahuan sejauh mana teknik MURDER (*Mood Understand Recall Detect Elaborate Review*) mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa dan peran multimedia dalam pembelajaran.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini, sistematika penulisan dibagi menjadi beberapa bab sebagai berikut:

Leli Rusdiana, 2013

Implementasi Nurder (Mood Understand Recall Detect Elaborate Review) Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Kejuruan Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat landasan teori yang berfungsi sebagai sumber atau alat dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan teori MURDER, Multimedia dan pemahaman konsep dan hipotesis dalam penelitian.

BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi penjelasan tentang penjabaran metode penelitian, termasuk beberapa komponen antara lain : Lokasi dan sampel, desain penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen, teknik pengumpulan data, serta analisis data.

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang analisis data, pemaparan data kuantitatif dan data kualitatif serta pembahasan analisis data/temuan.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan atau jawaban dari rumusan masalah pada penelitian ini serta intisari dari Bab 4. Saran atas kesimpulan yang dapat dijadikan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya diutarakan pada bagian subbab saran.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka memuat semua sumber tertulis atau tercetak yang dikutip atau digunakan peneliti dalam menyusun skripsi ini.

Leli Rusdiana, 2013

Implementasi Nurder (Mood Understand Recall Detect Elaborate Review) Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

HALAMAN LAMPIRAN

Halaman ini berisi dokumen-dokumen yang dapat menunjang sahnya penelitian.



Leli Rusdiana, 2013

Implementasi Nurder (Mood Understand Recall Detect Elaborate Review) Berbantu Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Menengah Kejuruan
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu