

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

SMK merupakan bagian terpadu dari Sistem Pendidikan Nasional, yang mempunyai peranan penting dalam menyiapkan dan pengembangan Sumber Daya Manusia. Untuk menciptakan sumber daya manusia yang siap guna adapun tuntutan Kompetensi lulusan yang harus dicapai oleh siswa SMK. tujuan akhir kurikulum pendidikan kejuruan tidak hanya diukur melalui pencapaian prestasi berupa nilai tetapi melalui hasil dari pencapaian tersebut, yaitu hasil dalam bentuk unjuk kerja di dunia kerja. Dengan demikian, kurikulum pendidikan kejuruan berorientasi pada proses (berupa pengalaman-pengalaman dan kegiatan-kegiatan dalam lingkungan sekolah) dan produk (efek dari pengalaman-pengalaman dan kegiatan-kegiatan tersebut pada lulusan), sehingga peserta didik mampu untuk bersaing ke pasar global.

Lulusan SMK diharapkan untuk memiliki kemampuan dan keterampilan sehingga dapat memenuhi kebutuhan / tuntutan Dunia Usaha/Industri atau berwirausaha Demi mewujudkan Visi pendidikan nasional yaitu terwujudnya sistem pendidikan sebagai pranata sosial yang kuat dan berwibawa untuk memberdayakan semua warga negara Indonesia berkembang menjadi manusia yang berkualitas, sehingga mampu dan proaktif menjawab tantangan zaman yang selalu berubah (Permendiknas No. 41 tahun 2007).

Hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan dalam bentuk wawancara di salah satu SMK di Kota Bandung terungkap bahwa guru lebih banyak menerapkan model pembelajaran konvensional seperti metode ceramah dan latihan soal dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada kurangnya pemahaman siswa di kelas dalam mendalami pelajaran dan berdampak kurang maksimalnya pada nilai di sekolah.

Kegiatan pembelajaran yang monoton, kurang variatif dan berpusat pada guru menyebabkan siswa pasif. Kegiatan belajar belum menyentuh aspek afektif

dan aspek lain yang mendukung proses pengembangan kemandirian dalam berpikir, bersikap dan berperilaku. Cara mengajar guru yang satu arah (teacher centered) menyebabkan penumpukan informasi dan konsep saja, yang menyebabkan siswa tidak menerapkan belajar berani berpikir objektif, berpikir kritis dan argumentatif.

Proses Pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahan siswa, proses pembelajaran yang efektif akan menghasilkan tingkat pemahaman yang tinggi. maka dari itu proses pembelajaran baik secara formal atau tidak, harus diperhatikan. Proses pembelajaran di sekolah yang menerapkan konsep satu arah, yaitu dari guru ke siswa dirasa kurang pas. Karena menyebabkan siswa cepat bosan atau bahkan malas mengikuti proses pembelajaran di kelas. Padahal pembelajaran bisa dibuat lebih menyenangkan, salah satu caranya adalah dengan menggunakan multimedia Interaktif. Kelebihan multimedia interaktif menurut Munir (2012, hlm. 114) yaitu: (1) Pesan yang disampaikan materi terasa nyata, (2) Merangsang berbagai indera, (3) Visualisasi dalam bentuk teks, gambar, audio, video maupun animasi akan lebih dapat diingat dan ditangkap oleh peserta didik, (4) Proses pembelajaran lebih mobile dan (5) Menghemat waktu, biaya dan energi. Itu artinya dengan multimedia, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Daryanto (2013, hlm 54) mengemukakan bahwa Multimedia pembelajaran memiliki format yang dapat dikategorikan ke dalam lima kelompok sebagai berikut: tutorial, *drill and practice*, *simulasi*, *eksperimen*, dan *games*. Peneliti memilih multimedia berformat *simulasi* karena materi yang akan disampaikan bersifat abstrak dan memerlukan media berformat *simulasi* untuk membantu memperjelas materi tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut, maka diperlukan alternatif solusi yang tepat untuk mencari model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemahaman siswa. Dengan model pembelajaran yang tepat, permasalahan kurangnya pemahaman siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas bisa diatasi. Salah satu model pembelajaran tersebut adalah pembelajaran Advance Organizer. Model pembelajaran Advance Organizer dirancang untuk memperkuat pengetahuan siswa tentang pelajaran tertentu dan bagaimana mengelola,

memperjelas, dan memelihara pengetahuan dengan baik (Sani dan Maryono, 2011). Advance Organizer yang dimaksud adalah tipe Comparative, dimana tipe ini dirancang untuk mengintegrasikan konsep baru dengan konsep lama yang telah dimiliki siswa dalam struktur kognitifnya. Tujuannya adalah mempertajam dan memperluas pemahaman

konsep. Dengan kata lain, seorang guru bisa memberikan pengalaman belajar yang baru kepada siswa dengan menjelaskan struktur konsep dari suatu materi pelajaran, yang dapat membantu siswa melihat “gambaran besar” dari apa yang akan diajarkan dan bagaimana makna dari informasi yang terkait.

Hasil penelitian Sri Lilestina Nasution (2010) mengungkapkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Advance Organizer terdapat perbedaan antara peningkatan kemampuan pemahaman konsep dan penalaran matematis siswa pada pembelajaran matematika, serta dengan diterapkannya model Advance Organizer sikap siswa menjadi positif terhadap pembelajaran dan aktivitas belajar siswa pun berjalan dengan baik. Selain itu, Dita Rizki Amalia (2011) juga mengemukakan bahwa dari penerapan model pembelajaran Advance Organizer diperoleh beberapa temuan antara lain siswa menjadi lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran karena mereka lebih paham dengan materi yang diajarkan, intensitas partisipasi siswa dalam kelompok lebih baik, dan siswa menjadi lebih serius ketika mengerjakan soal yang diberikan guru. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran Advance Organizer pun lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

Penelitian ini dilakukan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan dari segi pengajaran dan menjadi inovasi dalam pembelajaran, khususnya Jaringan Komputer yang selama ini masih kurang berinovasi dalam hal pengajarannya.

Berdasarkan uraian tersebut penulis memilih judul untuk skripsi ini yaitu **“Penerapan Model Pembelajaran Advance Organizer Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa SMK”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diungkapkan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana implementasi multimedia sebagai alat bantu dalam model pembelajaran Advance Organizer?
2. Apakah peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang menerapkan model pembelajaran Advance Organizer berbantuan multimedia lebih baik daripada siswa yang menerapkan model pembelajaran konvensional?
3. Bagaimana respon siswa dengan diterapkannya model pembelajaran Advance Organizer berbantuan multimedia?

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka permasalahan dibatasi sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan multimedia sebagai pendukung atau alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Multimedia pembelajaran dibuat menggunakan software
3. Penelitian ini dilakukan di Kelas X pada pokok bahasan Model Referensi OSI dengan kompetensi dasar memahami konsep OSI layer.
4. Kemampuan pemahaman yang dimaksud pada penelitian ini adalah translation (menerjemahkan), interpretation (menafsirkan), dan extrapolation (ekstrapolasi).

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan model pembelajaran Advance Organizer berbantuan multimedia untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran jaringan dasar di SMK.

2. Untuk menelaah peningkatan kemampuan pemahaman siswa yang menerapkan model pembelajaran Advance Organizer berbantuan multimedia dan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
3. Mendapat informasi mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model Advance Organizer berbantuan multimedia.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi guru, model pembelajaran Advance Organizer berbantuan multimedia dapat menjadi salah satu alternatif pilihan pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.
2. Bagi siswa, model pembelajaran Advance Organizer berbantuan multimedia dapat memberikan suasana pelajaran yang berbeda sehingga membantu siswa dalam memahami materi yang dipelajari serta memotivasi siswa dalam belajar.
3. Bagi peneliti, dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang penerapan model pembelajaran Advance Organizer berbantuan multimedia dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pada mata pelajaran Perakitan Komputer

F. Definisi Operasional

Sebagai upaya untuk menghindari kesalahpahaman pengertian dan pemaknaan dalam penelitian ini, berikut penjelasan beberapa istilah penting yang digunakan.

1. Multimedia yang digunakan adalah animasi mengenai materi pembelajaran OSI Layer, yaitu simulasi tentang bagaimana OSI Layer bekerja. Multimedia tersebut berisi gambar bergerak, audio, dan teks.
2. Advance Organizer adalah salah satu model pembelajaran untuk memperkuat struktur pemahaman/kognitif dan menambah daya ingat informasi baru. Terdapat

Syihabudin Ahsan, 2017

*PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN ADVANCE ORGANIZER BERBANTUAN
MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN SISWA SMK*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tiga tahapan dalam model pembelajaran Advance Organizer yaitu Penyajian *Advance Organizer*; Penyajian bahan pelajaran; dan Penguatan organisasi kognitif.

3. Pemahaman dibagi menjadi tiga aspek, yaitu translasi (translation), interpretasi (interpretation), dan ekstrapolasi (extrapolation)

a. Translasi (Translation)

Pemahaman translasi (kemampuan menterjemahkan) adalah kemampuan dalam memahami suatu gagasan yang dinyatakan dengan cara lain dari pernyataan asal yang dikenal sebelumnya

b. Interpretasi (Interpretation)

Pemahaman interpretasi (kemampuan menafsirkan) adalah kemampuan untuk memahami bahan atau ide yang direkam, diubah, atau disusun dalam bentuk lain

c. Ekstrapolasi (Extrapolation)

Pemahaman ekstrapolasi (kemampuan meramalkan) adalah kemampuan untuk meramalkan kecenderungan yang ada menurut data tertentu dengan mengutarakan konsekwensi dan implikasi yang sejalan dengan kondisi yang digambarkan.

G. Sistematika Penulisan

Skripsi ini disusun secara sistematis dalam bentuk sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Membahas mengenai Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional dan Sistematika Penulisan

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Membahas mengenai Pengertian Multimedia Pembelajaran, Pengertian Simulasi, Model Pembelajaran Advance Organizer dan Pengertian Construct 2

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Membahas mengenai Metode Penelitian, Desain Penelitian, Prosedur Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, dan Teknik Analisis Data

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Membahas mengenai Hasil Penelitian dan Pembahasan Hasil Analisis Data

BAB V : SIMPULAN DAN SARAN

Membahas mengenai Simpulan dan Saran