

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Penjelasan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 15 menjelaskan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang keahlian tertentu. SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) memiliki tujuan seperti dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006 yaitu pendidikan kejuruan bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan siswa untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan program kejuruannya. Langkah pengembangan mutu SMK dijalankan antara lain dengan meningkatkan kualitas pendidikannya. Kualitas pendidikan di sekolah ditentukan oleh berbagai faktor, antara lain: faktor guru, siswa, proses pembelajaran, lingkungan, sarana dan prasarana pembelajaran serta waktu pembelajaran. Faktor-faktor tersebut di dalam pelaksanaannya tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya sehingga saling mendukung. Rendahnya mutu pendidikan salah satunya disebabkan proses pembelajaran yang belum efektif. Pembelajaran yang efektif dapat terwujud apabila pembelajaran sesuai sasaran dan menggunakan model pembelajaran yang tepat.

Menurut (Oemar, 2002:172) belajar tidak cukup hanya dengan mendengar dan melihat tetapi harus dengan melakukan aktifitas yang lain diantaranya membaca, bertanya, menjawab, berpendapat, mengerjakan tugas, menggambar, mengkomunikasikan, presentasi, diskusi, menyimpulkan, dan memanfaatkan peralatan. Proses pembelajaran di SMK berbeda dengan SMA, perbedaan yang menonjol yaitu pada praktik yang diterapkan di SMK yang bertujuan untuk menyiapkan lulusan yang siap kerja. Banyak kebijakan yang dikeluarkan pemerintah untuk mendukung penciptaan lulusan SMK yang siap kerja dan kompetitif.

Kebijakan pemerintah dalam meningkatkan jaminan kualitas pendidikan membawa konsekuensi di bidang pendidikan, antara lain perubahan dari pembelajaran yang mengajarkan mata pelajaran ke model pembelajaran berbasis kompetensi. Model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang lebih efektif dalam mencapai kompetensi yang akan dicapai. Dari faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar adalah karena model pembelajaran yang diterapkan oleh guru itu sendiri. Salah satu strategi untuk mencapai keberhasilan kompetensi suatu mata pelajaran adalah dengan menjadikan pembelajaran berlangsung secara aktif. Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif adalah sebagai berikut: (1) pembelajaran berpusat pada siswa, (2) pembelajaran terkait dengan dunia nyata, (3) pembelajaran mendorong anak untuk berpikir tingkat tinggi, (4) pembelajaran melayani gaya belajar anak yang berbeda-beda, (5) pembelajaran mendorong anak untuk berinteraksi multi arah (siswa-guru), (6) pembelajaran menggunakan lingkungan sebagai media atau sumber belajar, (7) pembelajaran berpusat pada anak, (8) penataan lingkungan belajar memudahkan siswa untuk melakukan kegiatan belajar, (9) guru memantau proses belajar siswa, dan (10) guru memberikan umpan balik terhadap hasil kerja anak. Untuk membantu strategi pembelajaran yang aktif ini, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran dan model pembelajaran yang relevan.

Berdasarkan data nilai kelas X-TKJ 1 (Teknik Komputer Jaringan) pada semester 1 di SMK Negeri 4 Bandung bahwa diperoleh nilai rata-rata dari keseluruhan semua materi sebagai berikut (tabel 1.1):

1.1 Tabel Nilai Semester 1 pada Kelas X TKJ 1

<b>Pengetahuan</b>	<b>Keterampilan</b>	<b>Rata-Rata</b>
88	80	84

Sumber : guru pemrograman web SMKN 4 Bandung

Sedangkan, berdasarkan data berupa angket dari siswa rata-rata pada mata pelajaran pemrograman web siswa memilih materi style halaman web dan teknik pemrograman halaman web sebagai materi yang paling sulit dari materi yang lainnya, hal tersebut bisa dilihat di tabel 1.2 berikut:

1.2 Tabel Daftar Materi Pemrograman Web Semester Genap 2016-2017

No	Materi	Banyaknya Memilih
1.	Formulir Halaman Web	5
2.	Style Halaman Web	15
3.	Teknik Pemrograman Halaman Web	12
4.	Pengolahan <i>Input User</i>	9

Sumber : siswa X TKJ 1 pemrograman web SMKN 4 Bandung

Materi style halaman web dan teknik pemrograman halaman web menerapkan kode-kode pemrograman tingkat dasar yang dianggap sulit bagi peserta didik, ini disebabkan karena siswa kurang memahami konsep tentang pemrograman tersebut. Pelajaran ini dinilai sulit oleh siswa karena terdapat hal-hal yang membuat siswa menjadi bingung, seperti penempatan *form*, fungsi komponen *form*, aturan kode, dan sebagainya. Peserta didik diharapkan mampu menganalisa, membuat, dan memecahkan sebuah permasalahan, kemudian peserta didik diharuskan membuat suatu kode yang telah mereka buat ke dalam pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan bahasa pemrograman. Mata pelajaran pemrograman web merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting terutama pada pemahaman kognitif agar lebih mudah dipahami serta diimplementasikan oleh peserta didik. Dalam pemilihan model pembelajaran guru harus menyesuaikan dengan mata pelajaran yang akan diajarkan dan guru juga harus melihat kondisi serta karakteristik dari peserta didik. Dalam hal ini model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran pemrograman web khususnya materi style halaman web dan teknik pemrograman halaman web adalah model pembelajaran *Example non Example*.

Menurut Buehl (1996) (Apariani dkk, 2010:20) menjelaskan bahwa *Examples non Examples* adalah taktik yang dapat digunakan untuk mengajarkan definisi konsep. Taktik ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara cepat dengan menggunakan 2 hal yang terdiri dari *Examples non Examples* dari suatu definisi konsep yang ada dan meminta siswa untuk mengklasifikasikan keduanya sesuai dengan konsep yang ada. *Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang menjadi contoh akan suatu materi yang sedang dibahas, sedangkan *non Examples* memberikan gambaran akan sesuatu yang bukanlah contoh dari suatu materi yang sedang dibahas. Model Pembelajaran *Example non Example* atau juga biasa di sebut *Example and non-Example*

merupakan model pembelajaran yang menggunakan gambar sebagai media pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik sehingga dapat meningkatkan pemahaman kognitif peserta didik terhadap mata pelajaran pemrograman web, yang dimana model ini mendukung dari kurikulum yang saat ini sedang diterapkan di sekolah yaitu kurikulum 2013.

Hening Widowati dalam jurnal Bioedukasi, vol. 2 tanggal 1 Mei 2011 yang berjudul penerapan pembelajaran kooperatif metode *Examples non Examples* dan STAD pada mata kuliah struktur hewan program studi pendidikan biologi, berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan: "Penggunaan metode *Examples non Examples* pada *lesson study* 1 terjadi peningkatan aktifitas, yang mulanya hanya 38,916 menjadi 73,930 khususnya pada aktifitas memperhatikan penjelasan dosen dan memberikan tanggapan jawaban masih belum mencapai target". Hasil penelitian lain juga melaporkan dalam judul penerapan metode pembelajaran *Examples non Examples* pada mata pelajaran pekerjaan mekanik dasar kelistrikan kelas X di SMK Negeri 2 Yogyakarta, nilai rata-rata kelas pada tes siklus I yaitu saat pre test adalah 71,33 post test 1 adalah 75,50 dan pada tes siklus II menjadi 81,67. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Examples* dan *non Examples* telah terbukti membawa perubahan positif terhadap siswa, yaitu dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan kognitif tersebut merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam perkembangan peserta didik. Kita ketahui bahwa peserta didik merupakan objek yang berkaitan langsung dengan proses pembelajaran, sehingga perkembangan kognitif sangat menentukan keberhasilan peserta didik dalam sekolah. Dalam perkembangan kognitif di sekolah, guru sebagai tenaga kependidikan yang bertanggung jawab dalam pengembangan kognitif peserta didik perlu memiliki pemahaman yang sangat mendalam tentang perkembangan kognitif pada anak didiknya. Model *Examples non Examples* ini akan dikombinasikan dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif karena hal ini dinilai tepat untuk menyampaikan informasi dalam proses pembelajaran. Media ini menarik dan menyenangkan sehingga diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Kombinasi yang sesuai untuk disertakan dalam multimedia interaktif ini adalah animasi.

Tim pengembang MKDP Kurikulum dan Pembelajaran (2009:159) menyebutkan bahwa jenis media pembelajaran meliputi: (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio-visual, (4) media penyaji, dan (5) media interaktif. Salah satu media pembelajaran yang disebutkan adalah media audio-visual. Seperti menurut Waryanto (2009), media audio-visual disebut juga sebagai media video. Video merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam media video terdapat dua unsur yang saling bersatu yaitu audio dan visual. Adanya unsur audio memungkinkan peserta didik untuk dapat menerima pesan pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan unsur visual memungkinkan menciptakan pesan belajar melalui bentuk visualisasi.

Hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan media animasi dengan perolehan selisih presentase sebesar 6,94%, artinya kelas yang tanpa menggunakan media lebih rendah persentasenya, daripada kelas yang menggunakan media animasi flash sebesar 6,94%. Dan diketahui respon siswa terhadap media animasi yang telah dibuat berdasarkan angket ditemukan bahwa 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi bisa lebih mudah diterima, 86,207% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi menarik dengan pemaparan contoh gambar akan meningkatkan minat belajar dan prestasi siswa, 82,759% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi dapat menambah pengetahuan tentang motif batik, dan 65,517% siswa yang menyatakan bahwa pembelajaran media animasi dapat memberikan pengalaman yang kongkret.

(Daryanto, 2011:7) video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik itu pembelajaran masa, individual, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Di samping itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Media video ini akan lebih menarik jika dirancang menjadi sebuah animasi kartun sebagai media pembelajaran yang efektif dan kreatif dalam menyampaikan bahan ajar, dimana animasi kartun bersifat sangat universal. Media pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa serta memudahkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan. Jadi, dalam penelitian ini multimedia akan mengarahkan peserta didik atau pengguna multimedia berbantuan animasi dengan menggunakan model *Examples non Examples* kepada

materi yang akan dipelajari, dalam hal ini mata pelajaran yang akan dibahas adalah pemrograman web.

Maka dengan latar belakang yang telah peneliti paparkan, peneliti tertarik untuk mengkaji “Penerapan Model Pembelajaran *Example non Example* Berbantuan Multimedia Interaktif Berbasis Animasi untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Siswa SMK Kelas X”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat multimedia pembelajaran interaktif berbantuan animasi untuk mata pelajaran pemrograman web?
2. Apakah model pembelajaran *Examples non Examples* yang diterapkan pada multimedia pembelajaran interaktif berbantuan animasi dapat meningkatkan aspek kognitif siswa pada mata pelajaran pemrograman web?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Examples non Examples* pada multimedia berbasis animasi untuk mata pelajaran pemrograman web?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang dikaji, maka masalah penelitian dibatasi ke dalam:

1. Penelitian dilakukan di kelas X SMKN 4 Bandung Tahun Ajaran 2017-2018.
2. Materi yang digunakan adalah style halaman web dan teknik pemrograman halaman web.
3. Pembuatan multimedia yang dipakai menggunakan construct 2, dimana media tersebut hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

## 1.4 Tujuan Peneliti

Penelitian ini untuk meneliti implementasi model pembelajaran *Examples non Examples* bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), pada materi ajar pada multimedia berbasis animasi.

1. Membangun dan merancang model *Examples non Examples* pada multimedia berbasis animasi untuk meningkatkan aspek

- kognitif siswa SMK pada materi style halaman web dan teknik pemrograman halaman web.
2. Mendapatkan data peningkatan aspek kognitif siswa setelah menggunakan model *Examples non Examples* pada multimedia berbasis animasi dalam pembelajaran materi style halaman web dan teknik pemrograman halaman web.
  3. Mendapatkan informasi mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model *Examples non Examples* pada multimedia berbasis animasi untuk meningkatkan aspek kognitif siswa dalam pembelajaran materi style halaman web dan teknik pemrograman halaman web.

### 1.5 Manfaat Peneliti

1. Bagi Peneliti
  - a. Memberikan pengalaman langsung dalam merancang multimedia pembelajaran dengan menerapkan model *Examples non Examples*.
  - b. Mendapatkan pengetahuan dari pengalaman tersebut untuk masa depan.
  - c. Mengimplementasikan ilmu yang diterima selama masa kuliah.
2. Bagi Siswa
  - a. Membantu pemahaman siswa dalam memahami materi.
  - b. Meningkatkan kreatifitas siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi berkaitan dengan materi tersebut ataupun materi pelajaran lainnya.
3. Bagi Guru
  - a. Multimedia ini dapat digunakan menjadi salah satu referensi alat bantu dalam pembelajaran materi style halaman web dan teknik pemrograman halaman web.
  - b. Memicu guru untuk membuat multimedia pembelajaran pada materi lainnya.

### 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dari penelitian ini adalah:

1. Multimedia adalah penyampaian informasi menggunakan gabungan teks, grafik, suara, video, dan animasi, sehingga dapat membuat suatu presentasi yang interaktif.
2. Model pembelajaran yang akan digunakan pada penelitian adalah penerapan model pembelajaran *Examples non*

*Examples*. Adapun alat bantu yang digunakan berupa multimedia berbasis animasi. Penerapan model ini diawali dengan studi pendahuluan yang berupa kajian teoritis dan kajian empiris. Kajian empiris yang dimaksudkan berupa studi tentang kondisi awal pelaksanaan pembelajaran. Hal ini dari pengguna model pembelajaran *Examples non Examples* pada multimedia berbasis animasi diuji cobakan pada siswa kelas X SMK.

3. Aspek kognitif adalah mencakup kegiatan mental (otak) dari gabungan enam aspek yaitu, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, penilaian/penghargaan/ evaluasi. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut.

### **1.7 Struktur Organisasi Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dijalankan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman web, merumuskan inti masalah bagaimana membuat multimedia pembelajaran interaktif dengan menggunakan model pembelajaran *Examples non Examples* yang dapat meningkatkan aspek kognitif siswa, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, hipotesis, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

#### **2. BAB II KAJIAN TEORI**

Bab ini menguraikan tentang teori model pembelajaran, model *Examples non Examples*, contoh penerapan pembelajaran, teori multimedia pembelajaran, media animasi, dan teori tentang pemrograman web yang relevan dengan kajian penelitian dan hal-hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang implementasi model pembelajaran *Examples non Examples* pada multimedia pembelajaran berbasis animasi.



### 3. **BAB III METODE PENELITIAN**

Bab ini menggunakan tentang proses rekayasa dari multimedia pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan model pembelajaran *Examples non Examples* yang dijadikan acuan, kemudian menganalisis hasilnya untuk kebutuhan merancang multimedia ini. Selain itu, diuraikan juga tahapan-tahapan perancangan multimedia ini berdasarkan hasil analisis, seperti tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian.

### 4. **BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan temuan dari multimedia yang digunakan oleh peneliti, hingga analisis hasil penggunaan multimedia yang telah dibuat oleh peneliti. Hasil dan pembahasan penelitian mengenai implementasi model pembelajaran *Examples non Examples* pada multimedia interaktif berbasis animasi.

### 5. **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan, serta saran yang digunakan kepada para pengguna tentang hasil penelitian, maupun dapat menjadi bahan perbaikan lagi selanjutnya.

