

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kegiatan pembelajaran di sekolah adalah kegiatan pendidikan pada umumnya yang menjadikan siswa menuju keadaan yang lebih baik. Proses pendidikan tidak hanya sebagai proses pembekalan ilmu pengetahuan dan pewarisan nilai-nilai yang diberikan oleh guru kepada siswa, tetapi juga harus didukung dengan hasil belajar siswa dalam memahami berbagai pengetahuan yang telah diajarkan di sekolah.

Pendidikan di sekolah tidak dapat lepas dari peran guru sebagai fasilitator dalam penyampaian materi. Profesionalisme guru sangatlah dibutuhkan untuk menciptakan suasana proses belajar mengajar yang efisien dan efektif dalam pengembangan siswa yang memiliki kemampuan beragam. Kualitas guru ditinjau dari dua sisi, yaitu segi proses dan hasil. Dari segi proses guru dikatakan berhasil apabila mampu melibatkan sebagian besar peserta didik secara aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran. Selain itu, dapat dilihat dari gairah dan semangat mengajarnya, serta adanya rasa percaya diri. Sedangkan dari segi hasil, guru dikatakan berhasil apabila pembelajaran yang diberikan mampu mengubah perilaku peserta didik ke arah penguasaan kompetensi yang lebih baik (Mulyasa, 2005).

Metode pembelajaran yang dipakai oleh seorang guru, juga merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar. Pemilihan metode pembelajaran yang sesuai akan memberikan kontribusi yang penting bagi keberhasilan sebuah kegiatan pembelajaran dan pendidikan (Baharuddin dan Wahyuni, E. N., 2010). Berbagai macam pendekatan, model, dan metode mengajar dapat digunakan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan diajarkan yang terdapat di dalam kurikulum.

Melihat kondisi permasalahan yang ada pada salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Bandung, peneliti melakukan wawancara pada salah satu guru bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) bahwa di sekolah tersebut proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan masih bersifat *teacher centre*, dimana guru hanya menyampaikan sains dan teknologi sebagai produk, dan siswa menghafal informasi faktual (Suyatno, 2009). Hal ini dapat terlihat pada mata pelajaran Pemograman Web, mata pelajaran ini tidak dapat disampaikan hanya dengan teori saja dan sedikit praktek. Melainkan harus diperbanyak pengaplikasiannya, jadi siswa harus diperbanyak praktek agar materi yang disampaikan guru menjadi lebih paham.

Menurut Arikunto (2009:295), terdapat istilah kedudukan siswa dalam kelompok, yang dimaksud dengan kedudukan siswa dalam kelompoknya adalah letak seseorang siswa di dalam urutan tingkatannya. Dengan kata lain, didalam suatu kelas terdapat 3 kemampuan yang dimiliki oleh siswa yaitu siswa dengan kemampuan tinggi, siswa dengan kemampuan sedang dan siswa dengan kemampuan rendah. Tiap kemampuan memiliki perbedaan dalam proses penyerapan materi yang diberikan oleh guru. Kesulitan dan kelemahan belajar siswa memahami suatu materi pembelajaran yang dialami siswa tidak semata-mata karena lemahnya proses berfikir siswa akan tetapi banyak faktor yang menyebabkan kesulitan dan kelemahan tersebut yaitu mulai dari guru, media yang digunakan sampai variansi model pembelajaran yang diterapkan kepada siswa.

Perlu diingat bahwa tingkat kemampuan penyerapan siswa terhadap informasi yang diberikan oleh guru itu berbeda-beda, baik oleh siswa yang terdapat pada kelompok atas, tengah dan bawah. Penerapan pembelajaran di ruang kelas merupakan upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk menghadapi tantangan dunia global di masa depan. Guru bertugas untuk memudahkan pembelajaran sesuai dengan keadaan diri masing-masing

siswa. Di sini, ditekankan bahwa dalam pemilihan kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan harus ditunjukkan untuk dapat mengembangkan potensi siswa secara optimal. Oleh karena itu, dalam melakukan pembelajaran di kelas, guru harus memberikan ruang bagi murid untuk berkreaitifitas dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran.

Pembelajaran yang bersifat *student center*, dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk dapat lebih berkreasi dalam membentuk pengetahuan dan pemahaman apa yang sedang dipelajarinya. Dengan demikian siswa mampu menerapkan pengetahuan yang diperolehnya dalam berbagai kondisi, sehingga aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa pun dapat berkembang maksimal secara bersamaan (Baharuddin dan Wahyuni, E. N., 2010).

Untuk menggerakkan motivasi belajar, proses belajar paling baik terjadi ketika pembelajar telah mengalami informasi sebelum memperoleh bahan ajar yang akan dipelajari (Deporter, 2000). Dengan kata lain, untuk menumbuhkan minat pembelajar kita harus mendatangkan pengalaman umum yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran. Banyak model pembelajaran yang dapat merangsang siswa untuk belajar mandiri, kreatif, dan lebih aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti kegiatan belajar di kelas. Salah satu model pembelajaran yang dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajarannya adalah dengan menggunakan model pembelajaran aktif yaitu model pembelajaran *experiential Kolb*.

Experiential Kolb mendefinisikan belajar sebagai proses di mana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman (*experience*). Pengetahuan merupakan hasil perpaduan antara memahami dan mentransformasikan pengalaman (Kolb, 1984). Baharuddin dan Wahyuni, E. N. (2010) menyatakan *Experiential Kolb* dapat didefinisikan sebagai tindakan

untuk mencapai sesuatu berdasarkan pengalaman secara terus-menerus mengalami perubahan guna meningkatkan keefektifan dari hasil belajar itu sendiri.

Model pembelajaran ini menyajikan empat tahap yaitu tahap pengalaman konkrit (*concrete experience*), tahap kedua yaitu pengamatan reflektif (*reflective observation*), tahap ketiga yaitu konsepsi abstrak (*abstract experimentation*), kemudian diselesaikan melalui percobaan aktif (*active experimentation*) (Kolb, 1984).

Dengan melihat pernyataan diatas, model pembelajaran *experiential Kolb* dapat memberikan solusi agar proses belajar mengajar lebih efektif dan konkrit. Dengan demikian para siswa dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada ranah kognitif, misalnya cara mengaplikasikan kemampuan dan potensi yang dimiliki untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Menurut Sudjana (1989:22) pada dasarnya hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah menerima pengalaman belajar. Untuk mencapai hasil belajar yang baik diperlukan pemahaman dari siswa dan mampu mengaplikasikan materi yang diajarkannya. Kemampuan aplikasi siswa yaitu kemampuan siswa menerapkan materi pelajaran pada kehidupannya atau mempraktekannya sendiri. Untuk itu selayaknya seorang guru dalam proses belajar mengajar selalu mempertimbangkan metode mengajar yang mampu meningkatkan kemampuan aplikasi siswa sehingga siswa berperan aktif di kelasnya untuk memecahkan masalah.

Model pembelajaran yang dimaksud adalah model pembelajaran *experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan multimedia interaktif siswa tidak hanya mendengar penjelasan guru, tetapi juga dapat mempraktekan langsung (belajar mandiri), sehingga peserta didik tidak mengalami kebosanan dan tingkat monotonisme yang cukup tinggi, yang menyebabkan

siswa mengalami penurunan motivasi belajar. Berpijak kepada konsep Magnesen(1993), bahwa pembelajaran dengan mempergunakan teknologi audiovisual atau multimedia interaktif akan meningkatkan kemampuan belajar menjadi sebesar 50% dari pada dengan tanpa mempergunakan media.

Oleh karena itu, media mempunyai kemampuan atau potensi yang sangat baik untuk kita manfaatkan. Manfaat yang paling penting adalah media dapat mengatasi kekurangan-kekurangan guru dalam menyampaikan pelajaran. Media didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar itu terjadi (Sardiman, 2002:6). Pemilihan media yang tepat, yaitu sesuai dengan materi yang akan disampaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, merupakan salah satu kunci keberhasilan suatu pembelajaran (Sunyoto, 2006). Berdasarkan paparan masalah tersebut, maka penulis terinspirasi untuk melakukan kegiatan penelitian berkenaan dengan “Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Kolb* Berbantu Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikasi Siswa SMK pada Bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif untuk alat bantu dalam implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* pada siswa SMK bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan aplikasi antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah dengan implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif?

3. Apakah terdapat peningkatan kemampuan aplikasi antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah dengan implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif?
4. Bagaimana respon siswa mengenai kegiatan pembelajaran dengan implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif?

C. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian ini dilakukan di kelas X SMK Puragabaya Bandung.
2. Materi yang diujicobakan yaitu Pemograman HTML Dasar.
3. Pembuatan Multimedia yang dipakai menggunakan *Adobe Flash CS3*. Dimana media tersebut hanya sebagai alat bantu dalam pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini untuk meneliti implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan, pada materi ajar pemograman html dasar berbantu multimedia interaktif.

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk alat bantu dalam implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* pada siswa SMK bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan kemampuan aplikasi siswa antara kelompok atas, tengah dan bawah dengan implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan aplikasi antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah dengan implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif.

4. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa mengenai kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui manfaat multimedia yang dikembangkan sebagai alat bantu pada penerapan model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif pada siswa SMK bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar.
2. Mengetahui nilai hasil peningkatan kemampuan aplikasi antara siswa kelompok atas, tengah dan bawah dengan implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif.
3. Mengetahui respon siswa mengenai kegiatan pembelajaran dengan implementasi model pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif.

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Hipotesis dari penelitian ini adalah :

“Implementasi Model Pembelajaran *Experiential Kolb* berbantu multimedia interaktif dapat meningkatkan kemampuan aplikasi siswa SMK pada siswa kelompok atas, tengah dan bawah pada bidang Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)”

G. Definisi Operasional

1. **Model pembelajaran *Experiential Kolb*** adalah model pembelajaran yang menyajikan situasi pembelajaran dalam bentuk suatu siklus dengan mengadakan pengalaman konkrit (*concrete experience*) bagi siswa sebagai awal pembelajaran diteruskan dengan pengamatan reflektif (*reflective observation*) dan masuk pada tahap konsepsi abstrak (*abstract experimentation*) kemudian diselesaikan melalui percobaan aktif (*active experimentation*) dan diterapkan dengan menggunakan pendekatan eksperimen (Kolb, 1984).
2. **Multimedia Interaktif** adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya (Sigit dkk, 2008 : 13). Multimedia ini diharapkan membantu dalam proses penyampaian materi ajar pemograman html dasar. Multimedia interaktif pada penelitian ini merupakan perangkat lunak komputer yang berisi slide materi dengan bentuk dan desain.
3. **Kemampuan aplikasi** , aplikasi adalah kemampuan seseorang menggunakan apa yang telah diperolehnya dalam situasi khusus yang baru, dan kongkrit. (Ruseffendi, 1991: 222).