

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting bagi kehidupan setiap manusia, karena melalui pendidikan akan dihasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang lebih berkualitas. Sebagaimana yang tercantum dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga (2001: 263), “Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.”.

Pendidikan itu sebenarnya dapat dilakukan dan diperoleh setiap orang dimana saja dan kapan saja, yaitu baik melalui sekolah sebagai sarana formal maupun melalui interaksi dengan sesama dan lingkungan sekitar. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Carter V. Good dalam *Dictionary of Education* (Arifin, 2009 : 38) :

pendidikan itu adalah (1) proses perkembangan kecakapan seseorang dalam bentuk sikap dan perilaku yang berlaku dalam masyarakatnya, (2) proses sosial ketika seseorang dipengaruhi oleh suatu lingkungan yang terpimpin (sekolah), sehingga dia dapat mencapai kecakapan sosial dan mengembangkan pribadinya.

Namun apabila kita menelaah lebih dalam lagi arti dari sebuah pendidikan itu sendiri sebagaimana yang termaktub dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang SISDIKNAS, Bab I Pasal 1 ayat (1) dikemukakan bahwa :

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas Strategi Pembelajaran Tandır Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikatif Siswa Smk Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dalam Pengelolaan Informasi (KKPI).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Dari kata “usaha sadar dan terencana” yang terdapat pada pengertian tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pendidikan itu harus dilaksanakan oleh seorang pendidik kepada siswa secara sengaja atau sadar dan juga harus



Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas Strategi Pembelajaran Tandır Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikatif Siswa Smk Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer Dalam Pengelolaan Informasi (KKPI).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

dilaksanakan secara terencana, artinya adalah harus melibatkan beberapa komponen pendidikan, seperti tujuan, kurikulum, tenaga pendidik, dan lain sebagainya. Maka dengan melihat pengertian pendidikan tersebut secara tidak langsung merujuk bahwa yang menjadi sarana dan wahana pendidikan itu adalah Sekolah, karena di Sekolah pendidikan berlangsung secara terencana, sistematis, programatis, serta berjenjang.

Sekolah merupakan sarana yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan dari pendidikan, yaitu mengembangkan SDM yang lebih berkualitas. Di Sekolah siswa akan mendapatkan kesempatan untuk memperoleh berbagai ilmu pengetahuan, selain itu juga siswa akan mengalami proses pembangunan karakter masing-masing dan pengembangan potensi diri.

Ilmu Pengetahuan dan pembangunan karakter siswa di sekolah diantaranya dapat diperoleh baik melalui interaksi dengan semua warga sekolah maupun melalui kegiatan belajar dan pembelajaran. Namun yang paling berperan dan mempengaruhi dalam mentransfer ilmu Pengetahuan dan pembangunan karakter siswa itu adalah kegiatan belajar dan pembelajaran.

Untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan kegiatan belajar dan pembelajaran yang telah dilaksanakan, maka perlu dilakukan evaluasi belajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Gintings (2010:168) bahwa, “salah satu tahapan utama dalam belajar dan pembelajaran adalah evaluasi belajar. Dengan evaluasi belajar penyelenggara pendidikan, guru, siswa, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya dapat mengetahui sejauh mana tujuan belajar dan pembelajaran tercapai.” Adapun alat ukur yang digunakan pada proses evaluasi belajar tersebut adalah berupa tes. Dalam melakukan tes kepada siswa soal yang diberikan harus menyangkut beberapa aspek yang diterima oleh siswa, diantaranya adalah aspek kognitif. Tes aspek kognitif adalah merupakan jenis tes yang berhubungan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi beberapa aspek pengetahuan, salah satu aspeknya itu adalah kemampuan aplikatif (penerapan).

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

“Kemampuan aplikatif (penerapan), yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.” (Arifin, 2012: 21). Kemampuan aplikatif sangat penting dimiliki oleh siswa, supaya dapat menjadi bekal di kemudian hari ketika mereka terjun di masyarakat dan di dunia kerja, yaitu ketika mereka harus memecahkan suatu permasalahan berdasarkan teori yang telah didapatnya.

Kemampuan aplikatif perlu dikuasai oleh setiap siswa di setiap jenjang sekolah, termasuk di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang tidak hanya memberikan konsep pengetahuan saja kepada siswanya, melainkan lebih menekankan pemberian keahlian kepada para siswa. SMK berupaya menghasilkan lulusan yang berkualitas, terampil, serta profesional, dengan tujuan supaya ketika siswa keluar dari SMK, mereka sudah siap untuk bersaing di dunia kerja dan siap untuk mengaplikasikan teori-teori yang telah didapatnya di SMK pada permasalahan yang dihadapi di lapangan. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran di SMK tidak hanya menekankan segi teori saja, melainkan diimbangi dengan diadakannya praktek. Seperti yang dikemukakan oleh Gintings (2010: 184) bahwa, “... Dalam bidang kejuruan terutama siswa tidak hanya di didik untuk menguasai kemampuan yang bersifat teori tetapi juga kemampuan praktek. Oleh sebab itu evaluasi belajar yang diterapkan juga harus meliputi evaluasi teori dan evaluasi praktek.”. Kegunaan dari evaluasi praktek adalah selain untuk melatih kemampuan psikomotorik siswa, praktek ini juga berguna bagi siswa dalam pengujian teori yang telah diberikan dan latihan dalam menerapkan teori tersebut guna memecahkan suatu permasalahan yang mereka temukan dalam soal praktek tersebut, atau dengan kata lain adalah untuk melatih dan mengukur kemampuan aplikatifnya yang berguna untuk memecahkan masalah yang suatu saat mungkin akan dihadapinya di dalam kehidupan nyata dan dalam kehidupan bermasyarakat.

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

Terdapat beberapa mata pelajaran diluar bidang keahlian yang diberikan di jenjang SMK. Salah satunya adalah mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI). KKPI merupakan mata pelajaran yang termasuk pada kelompok Adaptif. Mata pelajaran KKPI ini diberikan kepada setiap jurusan di SMK karena dengan belajar KKPI siswa diberikan dasar pengetahuan komputer dan cara pengolahan informasi yang tentunya nanti kelak akan sangat dibutuhkan dan bermanfaat ketika mereka harus terjun di dunia kerja. Tidak hanya pada instansi yang berbau Teknologi Informasi saja KKPI ini akan berguna untuk mereka, melainkan teori dan praktek yang mereka dapatkan dalam KKPI ini juga dibutuhkan di setiap instansi. Misalnya saja kemampuan membuat sebuah presentasi pekerjaan yang perlu dikuasai tidak hanya oleh orang yang bekerja di instansi yang berbau teknologi informasi.

Sebagaimana telah diungkapkan sebelumnya bahwa di sekolah kejuruan siswa tidak hanya di didik untuk menguasai kemampuan yang bersifat teori tetapi juga kemampuan praktek, maka pada mata pelajaran KKPI ini siswa selain diberikan teori juga diberikannya latihan praktek guna melatih kemampuan aplikatif siswa. Jadi, evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan untuk mata pelajaran KKPI ini juga tidak hanya berbentuk tes tertulis, melainkan juga tes praktikum. Seperti evaluasi pembelajaran yang dilaksanakan pada salah satu SMK Negeri di Bandung.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka sebaiknya siswa SMK itu memiliki kemampuan aplikatif yang baik dalam setiap mata pelajaran, yaitu tidak hanya untuk mata pelajaran produktif saja. Begitu pula dengan mata pelajaran KKPI, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan aplikatif yang baik. Berdasarkan pengalaman mengajar ketika Pendidikan Latihan Profesi (PLP) di salah satu SMK Negeri di Bandung yang dilaksanakan selama kurang lebih 4 bulan, data di lapangan menunjukkan bahwa ternyata masih terdapat siswa SMK yang

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

mendapatkan nilai belum begitu maksimal. Berikut merupakan persentase nilai tes yang diperoleh dari hasil tes praktikum KKPI dari 30 siswa kelas XI TSM 2 :

Tabel 1.1.

Persentase Nilai Tes Praktikum KKPI kelas XI TSM 2

No	Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
1.	9,00 – 10,00	Amat Baik	5	16,67 %
2.	8,00 – 8,99	Baik	3	10,00 %
3.	7,00 – 7,99	Cukup	5	16,67 %
4.	< 7,00	Kurang	17	56,67 %

Data tersebut diambil dari nilai ujian praktikum yang dilaksanakan di akhir semester ganjil tahun ajaran 2012/2013 siswa kelas XI TSM 2 pada salah satu SMK Negeri di Bandung yang terdiri dari 30 siswa, dengan materi yang di ujikan adalah mengenai Microsoft Office Access 2007. Dari tabel tersebut diketahui persentase perolehan nilai siswa, yaitu sebanyak 16,67 % siswa memperoleh nilai amat baik, sebanyak 10,00 % siswa memperoleh nilai baik, sebanyak 16,67 % siswa memperoleh nilai cukup, dan persentase paling besar adalah persentase siswa yang memperoleh nilai kurang yaitu sebesar 56,67 %, artinya lebih dari setengahnya jumlah siswa di kelas tersebut yang mendapatkan nilai masih kurang maksimal. Berdasarkan yang telah diungkapkan sebelumnya diatas bahwa kegunaan dari evaluasi praktek adalah selain untuk melatih kemampuan psikomotorik siswa, praktek ini juga berguna bagi siswa dalam pengujian teori yang telah diberikan dan sebagai latihan dalam mengasah kemampuan aplikatif atau kemampuan menerapkan teori guna memecahkan suatu permasalahan yang mereka temukan dalam soal praktek tersebut, maka dari data nilai praktikum diatas dapat disimpulkan bahwa kemampuan aplikatif siswa kelas XI TSM 2 pada salah satu SMK Negeri di Bandung tersebut pada mata pelajaran KKPI belum begitu maksimal.

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

Kemampuan aplikatif tersebut tentunya masih bisa ditingkatkan lagi dengan berbagai cara, diantaranya adalah dengan memberikan banyak pelatihan kepada siswa ketika melakukan pembelajaran. Kemudian selain itu pula supaya dapat membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pelatihan sehingga kemampuan aplikatifnya meningkat, maka sebaiknya sebelum melaksanakan pelatihan atau praktikum itu harus timbul kesadaran dari setiap siswa betapa pentingnya mereka mengikuti pelatihan tersebut, artinya siswa harus diberikan motivasi dan dorongan terlebih dahulu.

Memilih dan menggunakan metode pembelajaran serta strategi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar itu sangatlah penting dilakukan, karena penggunaan suatu metode dan strategi pembelajaran yang tepat dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor guru dan siswa saja, melainkan juga dipengaruhi oleh ketepatan pemilihan model dan strategi pembelajaran yang akan digunakan.

Strategi Pembelajaran TANDUR (Tumbuhkan, Alami, Namai, Demonstrasi, Ulangi, dan Rayakan) adalah merupakan kerangka perancangan pengajaran dari metode pembelajaran *Quantum Teaching*. Pada proses pembelajaran, strategi pembelajaran TANDUR ini berasumsi bahwa menciptakan lingkungan belajar yang efektif sangatlah penting, yaitu dilakukan dengan cara menggunakan unsur yang ada pada siswa dan lingkungan belajar melalui interaksi yang terjadi di dalam kelas. Strategi TANDUR ini akan menanamkan antusiasme siswa terlebih dahulu sebelum terjun langsung ke materi, yang dikenal dengan istilah **Tumbuhkan**. Kemudian membiarkan siswa untuk mengalami apa yang ada di dunia nyata yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan, yang dikenal dengan istilah **Alami**. Setelah siswa mengalaminya, kemudian siswa diberikan konsep-konsep atau teori yaitu dikenal dengan istilah **Namai**. Setelah siswa diberi konsep atau teori, dilakukan **Demonstrasi** dari sebuah konsep atau teori yang telah

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

diberikan sebelumnya. Supaya pemahaman siswa terhadap konsep atau teori lebih matang, maka dilakukan latihan ulang dengan soal yang berbeda namun berbobot sama atau bahkan lebih besar bobotnya, hal ini dikenal dengan istilah Ulangi. Setelah melakukan serangkaian kegiatan di atas, maka kegiatan yang terakhir adalah **Rayakan**, yaitu pemberian pujian, *reward* atau yang sejenisnya dengan tujuan untuk merayakan keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa.

Dengan menggunakan strategi TANDUR dalam proses pembelajaran, diperkirakan kemampuan aplikatif siswa akan lebih meningkat. Hal ini dikarenakan dalam strategi ini terdapat pengulangan yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran. Pengulangan tersebut memungkinkan materi yang disampaikan yang tadinya hanya terdapat pada memori jangka pendek di otak siswa akan menjadi bagian yang terdapat pada memori jangka panjangnya, dan suatu saat dapat digali dan diingat kembali ketika menemukan masalah yang serupa.

Untuk lebih menunjang dan memaksimalkan proses belajar dan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran TANDUR, maka diperlukan multimedia. Penggunaan multimedia ini akan membantu dalam menarik perhatian siswa. Selain itu juga multimedia dapat mengurangi bahkan menghilangkan kebosanan dan kejenuhan siswa pada kegiatan belajar dan pembelajaran. Hal ini dikarenakan multimedia itu dapat memadukan teks, gambar, suara, animasi, video, dan lain sebagainya. Yang tentunya akan membuat penyajian materi tidak monoton. Kemudian kemenarikan akan semakin lengkap apabila multimedia tersebut dibuat interaktif, artinya terdapat timbal balik antara multimedia dengan pengguna (siswa).

Berdasarkan uraian di atas, penulis termotivasi melakukan penelitian untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran TANDUR yang berkolaborasi dengan multimedia interaktif dalam upaya meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran KKPI. Karena kemampuan setiap siswa tidak sama, melainkan memiliki kedudukan tertentu di dalam suatu kelompok, atau

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

dalam istilah umum dikenal dengan istilah *ranking*. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Arikunto (2009:39-40) bahwa kedudukan siswa di dalam kelas akan tergambar dalam sebuah kurva normal, sebagian besar siswa di kelas itu akan terletak di tengah-tengah daerah kurva, yaitu di daerah “sedang”, sebagian kecil terletak di daerah “atas”, dan sebagian lain lagi akan terletak di daerah “bawah”. Maka, penganalisisan efektivitas strategi pembelajaran TANDUR tersebut juga dilakukan terhadap masing-masing kelompok. Yaitu kelompok atas, sedang, dan bawah.

Dengan demikian, judul yang diambil dalam penelitian ini adalah: *“Efektivitas Strategi Pembelajaran TANDUR Berbantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Kemampuan Aplikatif Siswa SMK pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)”*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang Masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana efektivitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK dalam membuat slide presentasi dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007 pada mata pelajaran KKPI?
2. Bagaimana efektivitas strategi pembelajaran TANDUR untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK kelompok atas, kelompok sedang, dan kelompok bawah dalam membuat slide presentasi dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007 pada mata pelajaran KKPI?
3. Bagaimana tingkat persetujuan respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif?

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

C. Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas dan mengingat permasalahan terlalu luas apabila diteliti seluruhnya, maka masalah yang akan diteliti dibatasi. Adapun yang menjadi batasan masalah pada penelitian ini diantaranya adalah :

1. Untuk langkah-langkah strategi pembelajaran TANDUR yang dilaksanakan pada kegiatan pencarian data dalam penelitian ini dibatasi. Tahapan pembelajaran “Tumbuhkan” dilakukan hanya dengan disampaikannya tujuan dan manfaat dari mempelajari Microsoft Office Power Point oleh Guru, mempertontonkan video motivasi kepada siswa mengenai manfaat Microsoft Office Power Point, dan memperlihatkan contoh slide presentasi yang dibuat dengan menggunakan Microsoft Office Power Point. Untuk tahapan pembelajaran “Alami” siswa diberikan pertanyaan mental oleh Guru, kemudian diberikan kesempatan untuk mencoba membuat sebuah slide presentasi dengan dipandu oleh Guru. Dan untuk tahapan “Rayakan” yang dilakukan adalah hanya dengan pemberian pujian dan meminta semua siswa untuk memberikan tepuk tangan yang meriah untuk sang juara.
2. Tidak seluruhnya tipe atau bentuk kemampuan aplikatif dinilai pada penelitian ini. Kemampuan aplikatif yang dinilai pada penelitian ini adalah berupa kemampuan aplikatif siswa untuk menentukan dan melakukan tindakan berlandaskan pada teori yang sudah dipelajari, dalam menghadapi soal yang berupa praktikum mengenai pembuatan slide presentasi dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007.
3. Materi Microsoft Office Power Point 2007 yang diberikan pada proses penelitian ini tidak menyeluruh. Materi yang diberikan pada penelitian ini adalah berupa kemampuan mengelola file presentasi (membuka, membuat, menyimpan, dan menutup), menyisipkan objek, melakukan editing

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

terhadap objek yang terdapat dalam file presentasi, melakukan pengaturan slide, dan membuat master slide.

4. Multimedia interaktif yang dibuat pada penelitian ini tidak untuk diujikan, akan tetapi hanya sebagai bahan ajar atau alat penunjang pada kegiatan belajar dan pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari dilakukannya penelitian ini diantaranya adalah :

1. Untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK dalam membuat slide presentasi dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007 pada mata pelajaran KKPI.
2. Untuk mengetahui efektivitas strategi pembelajaran TANDUR untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK kelompok atas, kelompok sedang, dan kelompok bawah dalam membuat slide presentasi dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007 pada mata pelajaran KKPI
3. Untuk mengetahui tingkat persetujuan respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya adalah:

1. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini untuk peneliti sendiri yaitu bisa mendapatkan pengetahuan tentang strategi pembelajaran yang baik dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, terutama pada ranah

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

kognitif pada aspek aplikatif (penerapan). Pada penelitian ini terfokus pada strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif.

2. Bagi Guru

Manfaat penelitian ini untuk guru adalah guru mendapatkan pengetahuan mengenai efektivitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif, yang memungkinkan bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran.

3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini siswa diharapkan mendapatkan kesan yang menyenangkan dan dapat memicu semangatnya dalam belajar serta hasil belajarnya lebih meningkat lagi, khususnya dalam kemampuan aplikatifnya.

F. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. (Sugiyono, 2011:61). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif, sedangkan yang menjadi variabel terikatnya adalah kemampuan aplikatif siswa SMK.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesimpangan dalam penafsiran istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini maka diperlukan definisi operasional. Oleh karena itu berikut ini merupakan definisi operasional dari penelitian ini.

1. *Strategi pembelajaran TANDUR* (**T**umbuhkan, **A**lami, **N**amai, **D**emonstrasi, **U**langi, dan **R**ayakan) adalah strategi pembelajaran yang dapat memancing siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan sebaik

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

mungkin karena adanya tahap penumbuhan minat dan rasa penasaran siswa sebelum pembelajaran berlangsung, selain itu juga siswa akan lebih memaknai serta lebih lama mengingat materi pembelajaran karena adanya pengulangan dan pengakuan hasil usaha siswa.

2. *Efektivitas* merupakan suatu keadaan yang menunjukkan suatu taraf keberhasilan. Taraf keberhasilan tersebut dapat diketahui dan diukur berdasarkan kategori tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya. Efektivitas pada hal ini adalah mengenai keefektivan strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif dalam meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK dalam membuat slide presentasi dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007 pada mata pelajaran KKPI yang dideskripsikan berdasarkan nilai gain ternormalisasi (<g>) menurut Hake (1999).
3. “*Kemampuan aplikatif (penerapan)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut siswa untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode, prinsip, dan teori-teori dalam situasi baru dan konkret.” (Arifin, 2012: 21). Dalam hal ini yaitu merupakan kemampuan dalam membuat slide presentasi dengan menggunakan Microsoft Office Power Point 2007, yang diukur berdasarkan data yang didapatkan dari lapangan yang berupa produk slide presentasi yang dibuat berdasarkan aturan yang berlaku.
4. *Multimedia Interaktif* adalah merupakan bahan ajar yang digunakan pada kegiatan belajar dan pembelajaran untuk menunjang cara penyampaian materi pembelajaran dengan lebih menarik dan interaktif. Multimedia interaktif ini digunakan sebagai alat bantu untuk proses belajar dan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran TANDUR. Multimedia interaktif ini tidak digunakan bagi seluruh tahapan kegiatan pembelajaran, melainkan digunakan untuk beberapa tahapan pembelajaran

Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

dengan strategi pembelajaran TANDUR, yaitu untuk tahapan pembelajaran Namai dan Demonstrasi.



Dara Sinta Lestari, 2013

Efektifitas strategi pembelajaran TANDUR berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan kemampuan aplikatif siswa SMK pada mata pelajaran keterampilan komputer dalam pengelolaan informasi (KKPI).

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu