

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Surat Keputusan Kurikulum 2006 (Depdiknas, 2006) menyatakan bahwa mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan salah satu fasilitas untuk menghasilkan siswa yang berkompoten. Maksudnya, siswa tidak hanya mampu merespon tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, desentralisasi, dan hak asasi manusia, tapi juga mampu menggali, menyeleksi, mengolah dan menginformasikan bahan kajian yang telah diperoleh meskipun telah menyelesaikan pendidikannya. Dengan demikian, siswa memiliki bekal berupa potensi untuk belajar sepanjang hayat serta mampu memecahkan masalah yang dihadapinya.

Surat Keputusan Kurikulum 2004 (Depdiknas, 2003) menyatakan bahwa Teknologi Informasi dan Komunikasi menjadi sangat penting untuk diajarkan di sekolah karena pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi bertujuan agar siswa memiliki kemampuan memahami Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengembangkan keterampilan untuk memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, mengembangkan sikap kritis, kreatif, apresiatif dan mandiri dalam penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan menghargai karya cipta di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi. Dengan memiliki kemampuan-kemampuan berikut siswa diharapkan memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global serta dapat beradaptasi dengan dunia pekerjaan dan perkembangan dunia.

Namun kecenderungan pola pembelajaran saat ini masih bersifat transmisif, pengajar menstransfer konsep-konsep secara langsung kepada siswa.

Dalam pandangan ini, siswa secara pasif “menyerap” struktur pengetahuan yang diberikan guru atau yang terdapat dalam buku pelajaran. Pembelajaran hanya sekedar penyampaian fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa (Clements & Battista dalam Trianto,2010 :18).

Kondisi serupa juga muncul saat peneliti melakukan observasi lapangan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 8 Bandung pada tahun 2012. Dalam kegiatan observasi tersebut terlihat bahwa proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan relatif monoton dan tanpa inovasi, sehingga siswa bersifat pasif dan terkadang siswa menjadi malu atau enggan untuk bertanya. Adapun sebagian siswa mendapatkan kesulitan untuk menyelesaikan soal-soal atau permasalahan-permasalahan yang diberikan oleh guru adapula siswa yang terkecoh akan soal yang diberikan oleh guru. Hal tersebut mengakibatkan materi pelajaran tidak terserap dengan baik. Dengan demikian siswa merasakan bahwa mata pelajaran KKPI dirasa sulit untuk dipelajari. Hal ini terlihat dari rendahnya siswa terhadap pemahaman konsep, sehingga diperlukan berbagai cara untuk meningkatkan pemahaman konsep tersebut diantaranya adalah penggunaan sebuah strategi pembelajaran yang cocok diterapkan untuk mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

Menurut Arikunto (2009:259), 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

**Reni Susanti, 2013**

Penerapan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

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 variasi 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, sedang atau bawah. Pengajaran Langsung atau *Direct Instruction* merupakan suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Model pengajaran langsung (*direct instruction*) adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah. (Arend dalam Trianto, 2009 : 41).

Model ini difokuskan pada konseptualisasi kinerja siswa melalui pelaksanaan penyelesaian persoalan-persoalan yang diberikan oleh guru untuk mencapai tujuan yang akan dicapai oleh siswa serta dengan diberikannya tugas-tugas latihan kepada siswa untuk memantapkan penguasaan siswa terhadap tugas yang diberikan oleh guru. Model Pengajaran Langsung lebih menekankan pada interaksi dan komunikasi dalam proses pembelajaran serta menekankan pada proses pembentukan pengetahuan secara aktif oleh siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Taylor & Graves (dalam Indrawati, 2007 : 8) “Model Pembelajaran *Direct Instruction* sangat cocok jika guru menginginkan siswa menguasai informasi konsep atau prinsip”.

Menurut Lisdayanti (2009) yang telah melakukan penelitian dengan Model Pengajaran Langsung terhadap siswa SMA kelas X dalam upaya

**Reni Susanti, 2013**

Penerapan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

meningkatkan penguasaan konsep fisika. Secara umum, penguasaan konsep fisika siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan setelah diterapkan model pembelajaran *direct instruction*. Adapun penelitian lainnya yaitu Mardiyah (2010) mengungkapkan bahwa dengan model pengajaran langsung (*direct instruction*), pengetahuan dan keterampilan dapat diterima dan terserap dengan baik oleh seluruh siswa.

Berdasarkan paparan tersebut, peneliti mencoba untuk melakukan suatu kajian yang berjudul “Penerapan Model Pengajaran Langsung (*Direct instruction*) Berbantuan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka terdapat rumusan masalah yaitu :

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep antara siswa kelompok atas, sedang dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model pengajaran langsung dengan berbantuan multimedia interaktif?
2. Bagaimanakah peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelompok atas, kelompok sedang dan kelompok bawah?

**Reni Susanti, 2013**

Penerapan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak melebar, maka masalah dalam penelitian dibatasi.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Materi yang digunakan adalah “materi form dan report”
2. Multimedia pembelajaran dibuat dengan menggunakan *Macromedia Flash CS 6* dan media tersebut hanya bersifat sebagai pendukung atau alat bantu pembelajaran (berbantuan multimedia)
3. Software tambahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Microsoft Access 2007*

### D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui informasi mengenai perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep antara siswa kelompok atas, sedang dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model pengajaran langsung dengan berbantuan multimedia interaktif.
2. Untuk mengetahui informasi mengenai bagaimanakah peningkatan kemampuan konsep siswa antara kelompok atas, kelompok sedang dan kelompok bawah.

### E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

**Reni Susanti, 2013**

Penerapan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

### 1. Bagi Peneliti

Dengan dilakukannya penelitian ini maka dapat menambah pengetahuan peneliti akan model-model pembelajaran dan dapat mengetahui penggunaan model pengajaran langsung (*direct instruction*) dalam menyelesaikan permasalahan pembelajaran.

### 2. Bagi Guru

Melalui penelitian ini guru akan mendapatkan pengetahuan lebih tentang model pembelajaran khususnya model pengajaran langsung (*direct instruction*) dan mengetahui model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di Sekolah dalam upaya meningkatkan pemahaman belajar siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Guru akan mendapatkan pencerahan dalam proses belajar mengajar, yang biasanya guru hanya melakukan pembelajaran dengan media saja sekarang dengan bantuan multimedia yang mana akan membuat guru lebih mudah dalam memberikan pengajaran.

### 3. Bagi Siswa

Melalui penelitian ini, siswa dapat mempelajari materi pembelajaran yang bertahap, selangkah demi selangkah. Sehingga, siswa diharapkan dapat dengan mudah dan menguasai materi yang diajarkan oleh guru.

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara yang akan dibuktikan kebenarannya. Adapaun hipotesis penelitian sebagai berikut :

**Reni Susanti, 2013**

Penerapan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

$H_0$  : “Tidak terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelompok atas, sedang dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model pengajaran langsung dengan berbantuan multimedia interaktif”.

$H_1$  : “Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa antara kelompok atas, sedang dan bawah yang dalam pembelajarannya menggunakan model pengajaran langsung dengan berbantuan multimedia interaktif”.

### G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan dalam penafsiran mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini dan juga memudahkan dalam menjelaskan apa yang sedang dibahas sehingga menjadi lebih terarah. Adapun beberapa istilah-istilah yang umum digunakan dalam penelitian ini akan dijelaskan pada definisi operasional sebagai berikut :

#### 1. Model Pengajaran Langsung ( *Direct Instruction* )

Model pengajaran langsung (*direct instruction*) tersebut disajikan dalam 5 (lima) tahap atau fase, diantaranya (a) Tahap pertama adalah menyampaikan tujuan dan mempersiapkan siswa, (b) Tahap kedua adalah mendemonstrasikan pengetahuan dan keterampilan, (c) Tahap ketiga adalah membimbing pelatihan siswa, (d) Tahap keempat adalah mengecek pemahaman dan memberikan umpan balik, dan (e) Tahap kelima adalah memberikan kesempatan untuk pelatihan lanjutan dan penerapan.

**Reni Susanti, 2013**

Penerapan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi

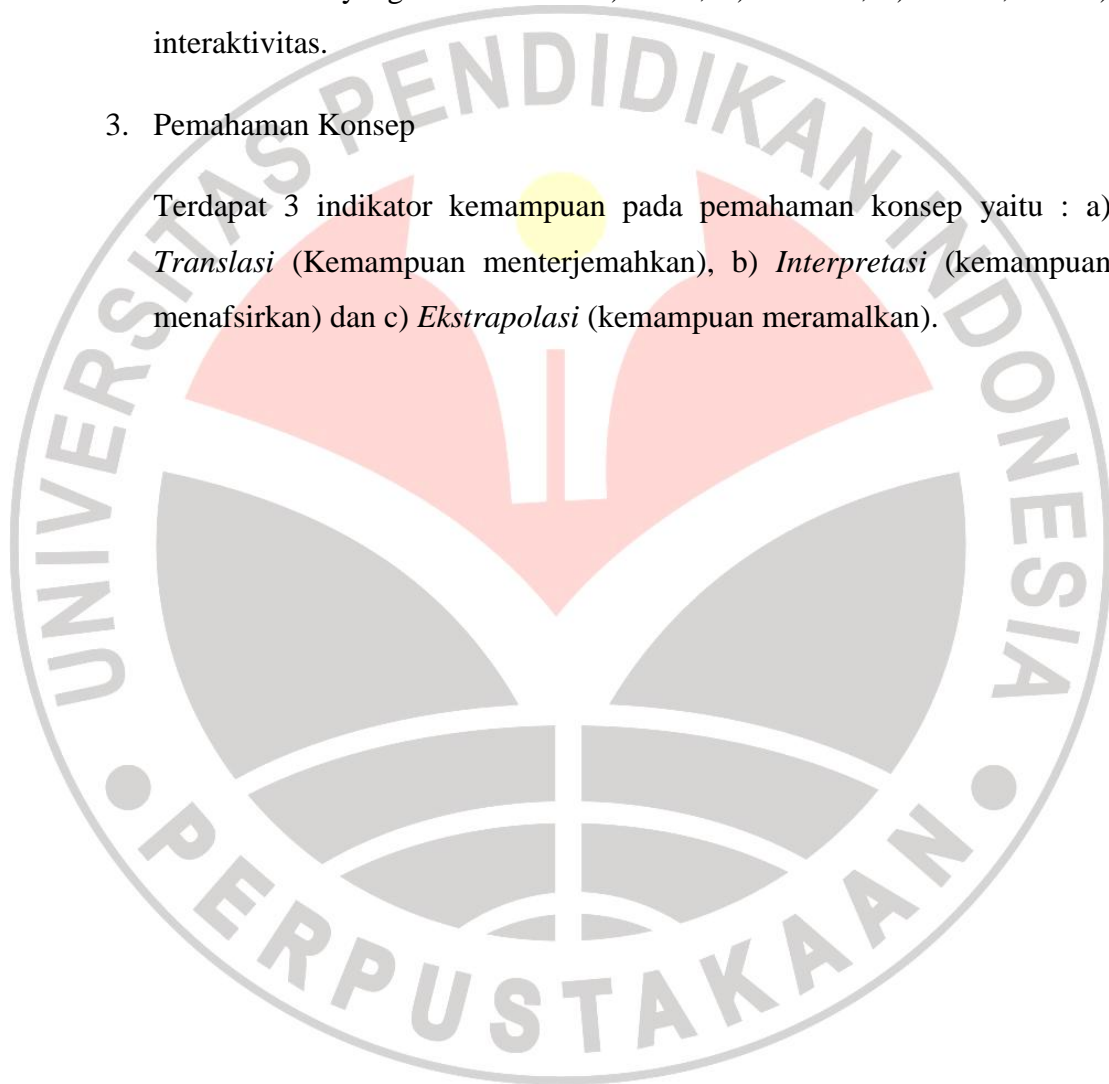
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

## 2. Multimedia Pembelajaran Interaktif

Multimedia pembelajaran interaktif menggabungkan dan mensinergikan semua media yang terdiri dari : a) Teks; b) Grafik ; c) Audio, dan d) interaktivitas.

## 3. Pemahaman Konsep

Terdapat 3 indikator kemampuan pada pemahaman konsep yaitu : a) *Translasi* (Kemampuan menterjemahkan), b) *Interpretasi* (kemampuan menafsirkan) dan c) *Ekstrapolasi* (kemampuan meramalkan).



**Reni Susanti, 2013**

Penerapan model pengajaran langsung berbantuan multimedia pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep siswa pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengolahan informasi

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu