

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Proses pembelajaran saat ini masih menempatkan siswa sebagai pendengar dan guru sebagai penyampai pengetahuan dan informasi. Untuk meningkatkan mutu dan pemahaman dalam pembelajaran, seorang guru dituntut bisa menguasai serta menerapkan berbagai model pembelajaran yang dapat menuntun dan membawa siswa menjadi lebih paham. Pemahaman siswa merupakan kemampuan yang mengharuskan siswa untuk mengerti mengenai konsep, situasi, dan fakta yang dihadapinya. Siswa dikatakan paham dalam pembelajaran apabila siswa mampu menjelaskan dan menguraikan materi terkait pembelajaran dengan menggunakan penjelasan sesuai dengan bahasa dan pandangan sendiri. Sudjana (2008, hlm. 24) menyatakan bahwa kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Menerjemahkan

Menerjemahkan bukan saja mengalihkan dari bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi juga merupakan konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

2. Menginterpretasi

Menginterpretasi lebih luas dari menerjemahkan. Menginterpretasikan adalah kemampuan untuk mengenal dan memahami ide utama suatu komunikasi.

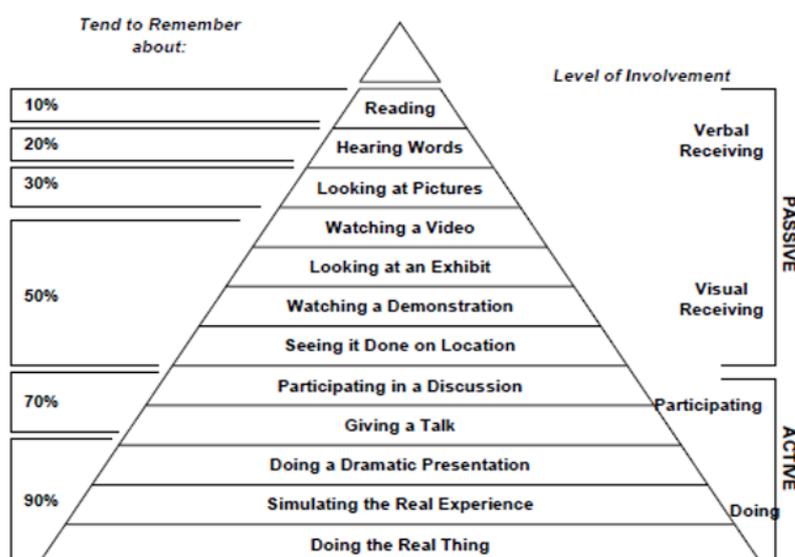
3. Mengekstrapolasi

Mengekstrapolasi sedikit berbeda dengan menerjemahkan dan menginterpretasikan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluaskan persepsi masalahnya.

Karena antara kegiatan pembelajaran dan model itu saling berkaitan. Dalam proses belajar baik guru maupun siswa diharapkan mampu berinteraksi agar terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang salah satunya yaitu

meningkatkan pemahaman siswa yang berpengaruh pada hasil belajar dan dapat tercapai apabila pembelajaran berjalan dengan efektif. Proses belajar aktif merupakan salah satu langkah dalam mengakomodir pemahaman guna meningkatkan hasil belajar siswa. Disini siswa juga dituntut untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran tidak hanya duduk diam menerima informasi dari guru.

Belajar aktif merupakan perkembangan teori *Learning By Doing* yang dikemukakan oleh *Dewey*. Prinsip *Learning By Doing* yaitu bahwa siswa perlu terlibat dalam proses belajar secara spontan. Keingintahuan yang muncul dari siswa akan sesuatu yang belum diketahui olehnya mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam sebuah proses belajar. Semakin siswa memiliki tingkat partisipasi yang tinggi dalam pembelajaran maka kemampuan siswa mengingat materi yang diajarkan pun semakin besar, hal ini dijelaskan dalam piramida efektifitas pembelajaran.



Gambar 1. 1 Piramida Efektifitas Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 1.1 yaitu piramida efektifitas pembelajaran (Dale, 1969), bahwa siswa akan lebih mampu mengingat materi dan menerima pembelajaran ketika siswa turut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini guru bisa merancang model pembelajaran yang dapat dilaksanakan secara sistematis dan menjadikan proses pembelajaran yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Oleh

karena itu lingkungan proses pembelajaran yang mementingkan pemahaman dan penguasaan materi perlu diciptakan, hal ini sejalan dengan pendapat Slavin (2010) bahwa model pembelajaran adalah suatu acuan kepada suatu pendekatan pembelajaran termasuk tujuannya, sintaksnya, lingkungannya, dan sistem pengelolaannya. Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu memutuskan model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan dapat menampilkan model pembelajaran yang menarik bagi siswa untuk belajar.

Model pembelajaran memiliki kecenderungan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran atau menurunkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Apabila model pembelajaran hanya berjalan satu arah dari guru ke siswa saja maka akan muncul rasa membosankan bagi siswa. Tetapi model pembelajaran yang menyenangkan dan bersifat interaktif memungkinkan menambah minat siswa terlibat dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Hal ini didukung oleh hasil angket siswa mengenai respons siswa bagaimana jika pembelajaran dikemas dengan multimedia interaktif, hasilnya dari 33 orang siswa diketahui bahwa 43% menyatakan sangat menarik, dan 39% menarik, 12% kurang menarik, dan 6% tidak menarik. Oleh karena itu guru perlu menentukan manakah model pembelajaran dan multimedia apa yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar agar pada hasil akhirnya akan berdampak bagus pada hasil belajar siswa.

Model pembelajaran yang bersifat visual dan mengajak siswa berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran lebih menarik minat belajar siswa berdasarkan piramida efektifitas pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran *Picture And Picture*. “Model pembelajaran *Picture And Picture* mengandalkan gambar sebagai media pembelajaran” (Sadiman, 2010). Media yang sering dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran adalah media visual, karena media ini merupakan media yang sederhana dan mudah dijangkau (Mumtahanah, 2014, hlm. 94). Faktor utama dalam proses pembelajaran ini adalah gambar. Adapun menurut Arsyad (2002, hlm. 79) mengemukakan bahwa media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Dalam teknisnya model pembelajaran ini menggunakan media gambar dalam membantu penyampaian materi dan juga praktiknya. Penggunaan

gambar dalam pembelajaran dijelaskan pada langkah model pembelajaran *Picture And Picture* menurut Istarani (2011, hlm. 7) adalah sebagai berikut:

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
- 3) Guru mulai menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- 4) Guru menunjuk siswa bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran urutan gambar-gambar tersebut.
- 6) Dari alasan/urutan gambar tersebut guru mulai menanamkan konsep dan materisesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.
- 7) Kesimpulan atau rangkuman.

. Jika infrastruktur sekolah memungkinkan dapat menggunakan power point atau software permainan edukasi. Sesuai dengan namanya model pembelajaran *Picture And Picture* menggunakan media gambar yang harus diurutkan atau dipasangkan dari gambar-gambar yang ada agar memiliki urutan yang logis. Dengan cara ini diharapkan siswa mampu berpikir dengan logis sehingga pembelajaran menjadi lebih baik.

Penelitian awal yang dilakukan penulis menggunakan metode wawancara kepada guru mata pelajaran terkait mengatakan bahwa mata pelajaran yang cukup sulit untuk diajarkan kepada siswa kelas X TKJ SMK Indonesia Raya Bandung adalah Pemrograman Dasar dengan materi mengenai percabangan, berdasarkan hasil wawan cara yang dilakukan diketahui kesulitan hampir dapat ditemukan pada berbagai mata pelajaran produktif, contohnya seperti mata pelajaran pemrograman dasar dan juga mata pelajaran komputer dan jaringan. Khusus pemrograman dasar siswa tidak diajarkan terlalu dalam untuk kedepannya tapi mereka wajib memahami dasar dari pemrograman, juga dalam mata pelajaran tersebut praktikum tidak banyak dilakukan sehingga siswa mungkin sulit memahami materi pada mata pelajaran itu sendiri . Kemudian penyebaran angket siswa juga telah dilakukan kepada kelas XI TKJ SMK Indonesia Raya Bandung yang menunjukkan hasil bahwa

dari 33 orang siswa sebanyak 46% mengatakan materi percabangan sulit untuk dipahami, 24% mengatakan materi perulangan, 18% mengatakan materi pengenalan bahasa pemrograman dan 12% mengatakan materi variabel, tipe data, dan operator. Penyebaran angket pada kelas XI karena siswa pada kelas ini sudah mempelajari materi-materi tersebut sehingga mengetahui kesulitan yang akan dialami oleh kelas X. Dari hasil penelitian tersebut, penulis memutuskan untuk memilih materi percabangan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

Seiring dikembangkannya model pembelajaran dikelas, dibutuhkan pula cara penyajian materi yang bersifat komperhensif. Komperhensif yang dimaksud disini adalah materi yang disampaikan tidak hanya berbentuk suara saja, melainkan dalam bentuk gambar, video, dan bentuk lainnya yang lebih beragam sehingga memunculkan ketertarikan dan dapat memotivasi peserta didik. Hal ini didukung oleh hasil angket siswa yaitu dari 33 orang siswa, sebanyak 82% menyatakan bahwa dengan menggunakan multimedia interaktif dapat menarik minat belajar dan membantu memahami materi dalam proses pembelajaran. Multimedia interaktif merupakan fasilitas yang dapat mengakomodir penyajian materi pada saat pembelajaran. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dapat memadukan media-media dalam proses pembelajaran, maka proses pembelajaran akan berkembang dengan baik, sehingga membantu pendidikan menciptakan pola penyajian yang interaktif (Munir, 2012). Multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik. Sedangkan interkatif adalah hubungan timbal balik atau dua arah antara pengguna dan multimedia itu sendiri.

Dengan mengkombinasikan model pembelajaran *Picture And Picture* dengan multimedia interaktif diharapkan siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi dapat terbantu pada saat mengikuti proses pembelajaran dan dalam penggunaan multimedia interaktif ini dapat menimbulkan minat belajar lebih pada siswa sehingga tidak mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka judul penelitian yang akan dilakukan adalah “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* BERBANTUKAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang penelitian yang sudah dijelaskan diatas, ada beberapa permasalahan yang akan dibahas pada skripsi ini yaitu:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* berbantuan multimedia interaktif dan pembelajaran tanpa bantuan multimedia interaktif?
2. Bagaimana hasil penerapan model pembelajaran *Picture And Picture* berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar di smk?
3. Bagaimana tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* berbantu multimedia interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian ini dimaksudkan untuk memperkecil ruang lingkup permasalahan yang dikaji lebih lanjut. Berikut batasan masalah pada penelitian ini:

- a. Materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang akan dibahas pada multimedia interaktif ini adalah materi struktur percabangan. Adapun sub materinya adalah percabangan satu kondisi , percabangan dua kondisi, percabangan lebih dari dua kondisi, dan percabangan bersarang.
- b. Penelitian ini diperuntukan untuk siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) kelas X jurusan Teknik Komputer dan Jaringan yang sedang mempelajari mata pelajaran Pemrograman Dasar.

- c. Multimedia interaktif yang diterapkan merupakan aplikasi yang dibuat menggunakan Construct 2.
- d. Multimedia Interaktif sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, bukan pengganti peran guru di dalam kelas.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu untuk:

- a. Mengembangkan model pembelajaran *Picture And Picture* berbantuan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran pemrograman dasar di SMK.
- b. Mengetahui pengaruh peningkatan hasil belajar siswa SMK pada mata pelajaran pemrograman dasar dengan menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* berbantuan multimedia interaktif.
- c. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Picture And Picture* berbantuan multimedia interaktif pada mata pelajaran pemrograman dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, yaitu :

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan positif, menambah pengetahuan dan pengalaman untuk lebih inovatif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran *Picture And Picture* dan multimedia interaktif dapat dijadikan sebagai pilihan lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam memahami materi yang disampaikan pada saat proses pembelajaran terutama dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pertimbangan dan tambahan ilmu juga dapat mengetahui salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam mata pelajaran pemrograman dasar dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa pada materi percabangan algoritma.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Struktur organisasi ini merupakan gambaran tentang isi skripsi secara menyeluruh, berikut dengan pembahasan dari setiap bab pada skripsi ini. Struktur organisasi skripsi ini disusun sebagai berikut:

1) Bagian Pendahuluan

Bagian ini berisi halaman judul, pengesahan, abstrak, motto dan persembahan, kata pengantar, daftar isi daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2) Bagian Isi

Bagian ini terdiri dari lima bab yaitu:

- BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan, menentukan tujuan dan manfaat penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

- BAB II Kajian Pustaka

Bab ini menguraikan tentang teori – teori yang relevan dengan kajian penelitian dan hal – hal lainnya yang mendukung penelitian serta berguna dalam merancang model pembelajaran *Picture And Picture* berbantu

- BAB III Metodologi Penelitian

Bab ini menjabarkan tentang metode yang digunakan dalam proses penelitian, perancangan desain penelitian, instrumen apa saja yang diperlukan disertai dengan teknik analisis data yang digunakan.

- BAB IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menjelaskan hasil dan pembahasan dari penelitian yang dilakukan mengenai bagaimana model pembelajaran *Picture And Picture* berbantu multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk pada mata pelajaran pemrograman dasar.

- BAB V Kesimpulan Dan Saran

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan mengenai model pembelajaran *Picture And Picture* berbantu multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa smk pada mata pelajaran pemrograman dasar. Selain itu saran untuk pengembangan selanjutnya apabila akan dilakukan penelitian lebih lanjut.

3) Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir skripsi berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran, surat keterangan, dan dokumentasi.