

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan selalu berkembang sejalan dengan perkembangan yang terjadi pada masyarakat dan teknologi sehingga guru dituntut menyesuaikan pengajarannya pada perkembangan tersebut. Hal ini sejalan dengan pendapat Ruseffendi (1991:21), yaitu “kehidupan di dunia berubah, masyarakat berubah, pengajaran berubah, semuanya berubah. Untuk dapat menyesuaikan pengajarannya dengan perubahan itu, guru harus dapat mengikuti perkembangan itu”. Sejalan juga dengan fungsi dan tujuan di dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional BAB II pada pasal 3 menyatakan:

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Dengan kata lain, pendidikan sangat penting untuk proses tumbuh kembangnya pemikiran ke arah yang lebih baik. Pendidikan juga memiliki tujuan yang perlu dicapai. Dalam pendidikan diperlukan adanya proses kegiatan belajar dan mengajar. Menurut Oemar Hamalik (2002:154) “Belajar merupakan perubahan tingkah laku yang relatif mantap berkat latihan dan pengalaman”. Hal ini sejalan dengan pendapat Nurhalim Sihab (2003:14) bahwa “belajar adalah suatu proses seseorang mengubah tabiatnya melalui pengalaman atau perolehan informasi dari

lingkungan”. Dalam pengertian ini belajar sesungguhnya adalah ciri khas manusia dan yang membedakannya dengan makhluk hidup yang lain. Peraturan Pemerintah (PP) No.19 tahun 2005 Bab IV pasal 19 ayat 1 menyatakan :

“Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, aspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup untuk bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologis anak didik.”

Oleh karena itu, suatu proses pembelajaran haruslah dapat membuat masing-masing siswa mengembangkan potensinya seoptimal mungkin sehingga dapat mencapai ketuntasan dalam menguasai materi pembelajaran yang diberikan. Proses pembelajaran yang dilakukan tidak terlepas dari pendidik yang kompeten, seperti yang dikemukakan oleh Sardiman A. M (2004:165) bahwa :

“Guru yang kompeten adalah guru yang mampu mengelola program belajar-mengajar. Mengelola di sini memiliki arti yang luas yang menyangkut bagaimana seorang guru mampu menguasai keterampilan dasar mengajar, seperti membuka dan menutup pelajaran, menjelaskan, bervariasi media, bertanya, memberi penguatan, dan sebagainya, juga bagaimana guru menerapkan *strategi, teori belajar dan pembelajaran, dan melaksanakan pembelajaran yang kondusif.*”

Gerlach dan Ely (Hamdani, 2011:19) mengemukakan bahwa, apabila dihubungkan dengan proses belajar mengajar, strategi merupakan cara yang dipilih untuk menyampaikan materi pelajaran dalam lingkungan pengajaran tertentu, yang mana prosesnya dapat meliputi sifat, lingkup,

dan urutan kegiatan yang dapat memberikan pengalaman belajar kepada siswa.

Dengan adanya strategi, dapat menjadikan proses pembelajaran lebih terarah dan sistematis. Di dalam proses pembelajaranpun, guru perlu memperhatikan kemampuan yang dimiliki setiap siswa, dimana kemampuan siswa dalam menerima dan memahami materi pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga tingkatan kelompok, yaitu kelompok atas, kelompok sedang, dan kelompok bawah. Dari pembagian tingkatan kelompok belajar tersebut, Arikunto (1999:259) menyebutkan bahwa ada kedudukan siswa dalam kelompoknya, maksudnya adalah letak dimana siswa berada dalam urutan tingkatan tertentu di dalam kelas.

Erman Suherman (2003:6) menyatakan bahwa strategi adalah siasat atau kiat yang sengaja direncanakan oleh guru, berkenaan dengan segala persiapan pembelajaran agar pelaksanaan pembelajaran berjalan dengan lancar dan tujuannya yang berupa hasil belajar bisa tercapai secara optimal. “Hasil kajian Programme for International Students Assessment tahun 2003 menunjukkan bahwa kemahiran menulis para pelajar Indonesia menduduki peringkat ke-39 daripada 42 negara yang dijadikan sampel kajian literasi” (Hartati, 2010:3). Oleh karena itu, strategi pembelajaran yang inovatif bukan sekedar memberikan peluang menguangkan ide-ide ke dalam tulisan, namun strategi pembelajaran yang baik dapat meningkatkan intensitas keterlibatan siswa secara aktif di dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran dapat diperoleh kapan saja dan dimana saja. Pembelajaran yang dilakukan di dalam lingkup sekolah atau suatu instansi tertentu tidak pernah lepas dari adanya masalah dalam proses pembelajarannya. Masalah-masalah tersebut dapat timbul dari cara guru mengajar, cara siswa belajar, serta kondisi saat proses pembelajaran itu

berlangsung. Hampir tidak pernah ditemukan dalam suatu pertemuan, seorang guru tidak melakukan pendekatan tertentu terhadap seluruh siswanya. Karena pendekatan dapat mempengaruhi kegiatan belajar mengajar. Bila seperti itu akibatnya, maka guru harus lebih selektif dalam memilih suatu pendekatan guna berjalannya proses belajar mengajar dengan baik.

Strategi *Think-Talk-Write* yang kemudian disingkat menjadi TTW adalah sebuah strategi pembelajaran yang dibangun melalui kegiatan berpikir, berbicara, dan menulis (Bansu, 2003 :36).

Sedangkan Porter (1992:179) menyatakan bahwa *Think Talk Write* (TTW) adalah pembelajaran dimana siswa diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memulai belajar dengan memahami permasalahan terlebih dahulu, kemudian terlibat secara aktif dalam diskusi kelompok, dan akhirnya menuliskan dengan bahasa sendiri hasil belajar yang diperolehnya. Tujuan dari penggunaan strategi *Think Talk Write* ini adalah agar setiap siswa yang memiliki kemampuan lebih baik dapat membagi ilmu mereka dengan siswa lain yang memiliki kemampuan dibawah mereka dan agar siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan diadakannya diskusi dalam proses pembelajaran. Adapun guru yang menggunakan strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran selama ini juga kurang dapat mendukung peningkatan kemandirian belajar siswa.

Kehadiran media pembelajaran mempunyai peran yang cukup penting untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Karena dalam prosesnya, kemungkinan terjadi ketidakjelasan dalam penyampaian materi dapat dibantu dengan adanya media pembelajaran sebagai perantara. Dimana keabstrakan materi pembelajaran dapat dikonkretkan dengan media pembelajaran, agar siswa dapat memahami pelajaran secara mudah. Pembelajaran akan lebih efektif jika memanfaatkan media pembelajaran

yang mendukung. Media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan salah satunya adalah multimedia. Multimedia adalah perpaduan antara berbagai media (format berkas) yang berupa teks, gambar (vektor atau bitmap), grafik, suara, animasi, video, interaksi dan lain-lain yang telah dikemas menjadi berkas digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau menghantarkan pesan kepada publik (Munir, 2012:2).

Penggunaan multimedia seharusnya mampu membantu pembelajaran sehingga lebih bermakna (Munir,2010: 176). Berdasarkan hasil penelitian Schade (Munir, 2010: 232), pembelajaran dengan menggunakan alat bantu seperti televisi, dapat meningkatkan daya ingat sekitar 25-30%.

Selanjutnya Munir (2012:4) mengklasifikasikan multimedia menjadi dua kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier adalah multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Sementara multimedia interaktif adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dapat dioperasikan untuk proses selanjutnya.

Pada penelitian lain, Kulik, Bergert dan Wiliam telah mengkaji daya tarik komputer dalam proses pembelajaran terhadap 48 siswa dan hasilnya menunjukkan bahwa 39 siswa memperoleh nilai yang lebih tinggi dibandingkan siswa yang menggunakan metode tradisional. Dengan multimedia diharapkan siswa dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sheal (1989) menjelaskan bahwa siswa menyerap materi sebanyak 10% dari membaca, 20% dari mendengar, 30% dari melihat, 50% dari melihat dan mendengar, 70% dari berbicara, dan 90% dari berbicara dan melakukan. Jika menggunakan multimedia, maka siswa dapat menyerap materi lebih banyak karena multimedia memungkinkan siswa dapat membaca, mendengar dan melihat materi secara bersamaan. Sedangkan

jika menggunakan multimedia interaktif maka penyerapan materi lebih banyak lagi karena terkandung unsur simulasi di dalamnya. Sesuai dengan tujuan pokok kurikulum SMK (Diknas 1999: 2) yaitu :

- 1) Menyiapkan siswa-siswi untuk memasuki lapangan pekerjaan serta mengembangkan sikap professional.
- 2) Menyiapkan siswa agar memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri.
- 3) Menyiapkan tenaga kerja menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini, maupun pada masa yang akan datang.
- 4) Menyiapkan lulusan agar menjadi warga negara yang produktif, adaptif, dan kreatif

Menurut Permendiknas No.23 Tahun 2006 tentang standar kompetensi lulusan SMK memiliki beberapa SKL, salah satunya adalah “Menunjukkan kemampuan menganalisis dan memecahkan masalah kompleks”. Siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) diharapkan mampu untuk menganalisis dan memecahkan masalah kompleks. Salah satu penunjang siswa dalam mencapai SKL (Standar Kompetensi Lulusan) adalah pemahaman konsep.

Siswa tidak akan mampu memecahkan suatu masalah yang terjadi apabila siswa tidak memahami apa yang ia hadapi. Diperlukan suatu pemahaman terhadap materi pelajaran agar siswa dapat memecahkan suatu masalah. “Pemahaman adalah proses, perbuatan, cara memahami atau memahamkan” (KBBI, 1993 : 636). Dalam hal ini pemahaman dapat diartikan sebagai proses pembelajaran yang diikuti hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Suharsimi (2009 : 118) menyatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan

kembali, dan memperkirakan. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta – fakta atau konsep. Sehingga sangat penting kemampuan pemahaman konsep lebih ditekankan kepada siswa didalam setiap pelajaran karena pemahaman konsep merupakan langkah awal bagi siswa apabila ingin memecahkan suatu masalah yang ia temukan.

Berdasarkan penelitian terdahulu, Hesti Septini R (2010: 65) telah mengkaji efektifitas strategi *Think Talk Write* (TTW) untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa pada Mata Pelajaran TI dan K (TIK) di SMA. Hasilnya menunjukkan bahwa rerata pemahaman belajar siswa di SMA yang dalam pembelajarannya menggunakan strategi *Think-Talk-Write* lebih baik daripada rerata pemahaman belajar siswa di SMA yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Dan rerata peningkatan pemahaman belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan strategi *Think-Talk-Write* lebih baik daripada rerata peningkatan pemahaman belajar siswa yang dalam pembelajarannya menggunakan metode konvensional. Namun penelitian tersebut belum membahas mengenai pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMK.

Berdasarkan hasil yang diperoleh selama mengikuti kegiatan mengajar di SMK YPPT Garut, ternyata masih banyak siswa yang tidak memahami materi secara keseluruhan, sehingga ketika diberikan suatu permasalahan berupa soal-soal yang berkaitan dengan materi, siswa tersebut mengalami kesulitan untuk menyelesaikan soal tersebut. Salah satu hal yang menjadi penyebab kurangnya pemahaman siswa adalah kecenderungan guru yang lebih mendominasi proses pembelajaran di kelas yaitu *teacher oriented*”, sehingga dalam proses pembelajarannya komunikasi hanya terjadi satu arah.

Dalam menggunakan strategi *Think Talk Write*(TTW) yang tepat, yakni sesuai dengan langkah-langkah yang sudah dijelaskan meliputi fase-fase strategi *Think Talk Write*(TTW) yang dapat merangsang peserta didik lebih tekun, giat, dan rajin belajar. Sehingga dalam pelaksanaan strategi *Think Talk Write* (TTW) secara tepat dapat diaplikasikan dengan materi TCP/IP pada kelas XI. Untuk mengupayakan peningkatan pemahaman konsep peserta didik, maka perlu diadakan pembelajaran yang mengacu pada pengembangan sistem instruksional pada student center yaitu peserta didik dibuat aktif dan kreatif untuk melakukan percobaan, mengamati, mencatat, mengkomunikasikan hasil percobaan/pengamatan pada materi TCP/IP dan guru juga membuat kesimpulan. Dengan sistem pembelajaran seperti di atas, guru secara tidak langsung memberikan kemudahan saat melakukan proses belajar pada peserta didik dan mereka dapat melakukan interaksi dengan sumber-sumber belajar dan dapat mempermudah proses belajar karena dengan memanfaatkan sumber belajar secara luas dan maksimal akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian yang diungkapkan diatas, maka perlu adanya upaya untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) terutama dalam pelajaran produktif sehingga siswa mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik. Untuk itu peneliti menggunakan strategi pembelajaran *Think Talk Write* dengan berbasis multimedia interaktif untuk mencari seberapa besar penerapannya terhadap peningkatan pemahaman belajar siswa di SMK. Untuk itu, maka dilakukan penelitian yang berjudul : “ *Penerapan Strategi Pembelajaran Think-Talk-Write Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa SMK* “.

B. Identifikasi dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan beberapa masalah, yaitu :

1. Bagaimana tahap pengembangan multimedia interaktif pada strategi pembelajaran *Think Talk Write* ?
2. Apakah terdapat perbedaan rerata nilai yang signifikan pada siswa kelas atas, tengah, dan bawah yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif ?
3. Apakah terdapat peningkatan pemahaman konsep pada siswa kelas atas, tengah, dan bawah yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif ?
4. Bagaimanakah tanggapan dari siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif ?

C. Batasan Masalah

Berikut hal-hal yang akan membatasi proses penelitian ini :

1. Proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif pada satu kelas eksperimen.
2. Hasil belajar yang diukur pada penelitian ini hanya sebatas ranah kognitif pada tingkatan pemahaman konsep yaitu translasi (C1), interpretasi (C2), dan ekstrapolasi (C3).
3. Materi yang digunakan dalam penelitian adalah menginstalasi dan mengkonfigurasi TCP/IP statis pada workstation yang terhubung pada jaringan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)YPPT Garut program TKJ mata pelajaran produktif kelas XI.

D. Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa dengan penerapan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif.

Secara khusus tujuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Meningkatkan rerata nilai siswa kelas bawah, tengah, dan atas yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif.
2. Meningkatkan pemahaman konsep siswa kelas bawah, tengah, dan atas yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif.
3. Meningkatkan respon positif siswa yang diberi perlakuan strategi pembelajaran *Think Talk Write* berbasis multimedia interaktif.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai sumber informasi yang dapat digunakan dalam penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Manfaat yang diharapkan penulis dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan penulis mengenai strategi pembelajaran *Think-Talk-Write* berbasis multimedia interaktif.

- b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi tambahan bagi guru dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar dalam kelas yang pada

akhirnya akan membantu guru dalam mencapai tujuan dari kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan.

c. Bagi Siswa

Dengan menggunakan strategi pembelajaran *Think-Talk-Write* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dan pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pemahaman dari siswa.

F. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka hipotesis penelitian ini :

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep pada siswa kelompok atas, kelompok sedang, dan kelompok bawah setelah diterapkan strategi pembelajaran *Think Talk Write*.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan pemahaman konsep pada siswa kelompok atas, kelompok sedang, dan kelompok bawah setelah diterapkan strategi pembelajaran *Think Talk Write*.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang digunakan, oleh karena itu untuk menghindari perbedaan pemahaman mengenai suatu kata atau istilah, berikut ini dijelaskan beberapa definisi dari istilah-istilah yang digunakan :

1. Strategi pembelajaran: Suatu rangkaian rencana kegiatan yang termasuk di dalamnya penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai kekuatan dalam suatu pembelajaran untuk mencapai sasaran yang

telah ditentukan. Dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi juga bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan.

2. *Think-Talk-Write* : pembelajaran yang diawali dengan kegiatan berpikir (*think*), berbicara/berdiskusi (*chatroom*) , bertukar pendapat (*talk*), dan menulis hasil diskusi dalam *chatroom* (*write*) agar kompetensi yang diharapkan tercapai.
3. Multimedia interaktif pada pembelajaran disini adalah multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna (guru), sehingga pengguna (guru) dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya memberikan *feedback* sesuai dengan aksi yang diberikan siswa. Dimana kegiatan inti dari langkah-langkah awal *think talk write* terdapat dalam multimedia, termasuk materi dan evaluasi. Dalam multimedia ini siswa dituntut lebih aktif dan berperan aktif dalam pembelajaran sementara peranan guru hanya sebagai fasilitator siswa dengan melihat hasil ide-ide siswa atau jawaban siswa di dalam *chatroom*, mulai dari tahap *think* sampai *talk*.
4. Pemahaman konsep adalah kemampuan berupa penguasaan sejumlah materi pelajaran, dimana siswa tidak sekedar mengetahui, tetapi mampu mengungkapkan kembali, menginterpretasikan informasi, serta mampu mengaplikasikannya. Pengukuran terhadap pemahaman konsep itu sendiri dilakukan dengan cara melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa yang dilihat dari adanya besarnya peningkatan nilai atau poin dari *pretest* ke *Post Test* yaitu evaluasi yang dilakukan setelah diterapkannya strategi *Think Talk Write* (TTW) dalam pembelajaran. Terdapat 3 indikator kemampuan pada pemahaman konsep, yaitu : a) *Translasi* (Kemampuan menterjemahkan), b) *Interpretasi* (kemampuan menafsirkan), dan c) *Ekstrapolasi* (kemampuan meramalkan).

H. Struktur Organisasi

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah :

1. BAB I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Bab ini menjelaskan strategi pembelajaran, *Think Talk Write*, syntax *Think Talk Write*, pemahaman konsep, dan multimedia interaktif.

3. BAB III Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan metode penelitian, desain penelitian, objek penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengolahan data, analisis data dan prosedur penelitian.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini membahas deskripsi data, pemeriksaan data dan pembahasan hasil penelitian.

5. BAB V Kesimpulan dan Saran

Bab ini tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan saran.