

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka mempersiapkan diri menyambut era persaingan global, bangsa Indonesia harus memiliki sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Untuk mencetak SDM yang berkualitas diantaranya dapat dilakukan melalui pendidikan dan memperhatikan pribadi peserta didik. Hal itu membawa dampak kepada inovasi-inovasi dalam bidang pembelajaran, di mana arahnya menuju kepada revolusi pembelajaran yang ditandai dengan adopsi terhadap teknologi informasi yang berkembang saat ini.

Peranan guru yang mendominasi dalam setiap penyampaian materi pelajaran pada proses belajar mengajar (PBM) konvensional, menyebabkan faktor individu siswa yang berbeda-beda tidak terakomodasi dan terbentuk sesuai dengan perkembangannya. Pada dasarnya siswa-siswa terdiri dari individu-individu yang mempunyai kemampuan (*ability*), kesiapan dan kematangan (*maturity*) yang berbeda-beda, sehingga faktor perbedaan individu ini patut menjadi perhatian guru ketika merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi pembelajaran. Untuk itu diperlukan pembelajaran yang individual (*individualized learning*) yaitu pembelajaran yang berorientasi pada perbedaan individu.

Pemberlakuan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 merupakan respon proaktif dari berbagai perkembangan informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta tuntutan desentralisasi. Diharapkan dengan

penyempurnaan KTSP 2006 ini dapat meningkatkan mutu dan relevansi pendidikan.

Mata diklat MMAU (Mengukur dengan Menggunakan Alat Ukur) adalah salah satu mata diklat yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 12 Bandung sesuai dengan pemberlakuan KTSP 2006. Pada mata diklat ini pekerjaan dilakukan secara mandiri atau sebagian dari kerja kelompok yang mencakup keterampilan mengukur yang menggunakan langsung alat ukur seperti : mistar sorong, pengukur celah (*feeler gauge*), mikrometer, dial indikator dan alat-alat lain yang sesuai dengan skala baik metrik maupun imperial.

Strategi pembelajaran guru selama PBM berlangsung yang kurang bervariasi mengakibatkan suasana yang tidak kondusif dan tidak menyenangkan. Apalagi kurangnya soal-soal latihan yang diberikan oleh guru selama PBM berlangsung, mengakibatkan siswa kurang mendapatkan perhatian dalam memahami materi yang sudah diberikan dan menyebabkan hasil belajar yang kurang baik. Oleh sebab itu, diperlukan adanya soal-soal latihan yang diberikan kepada siswa setelah PBM dilakukan.

Tabel 1.1

Nilai Mata Diklat Mengukur dengan Menggunakan Alat Ukur (MMAU)

Nilai	Kualifikasi	Mata Diklat MMAU	
		Frekuensi	Presentase
9 – 10	A	5	14,29 %
7,5 – 8,9	B	7	20,00 %
6 – 7,4	C	9	25,71 %
0 - 5,9	D	14	40,00 %
Jumlah		35	100 %

(Dokumen SMKN 12 Bandung, 2006)

Berdasarkan tabel diatas, ternyata hasil belajar yang diraih siswa pada mata diklat MMAU tidak sesuai dengan yang diharapkan. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi pertimbangan bagi guru dalam menyampaikan pelajaran, khususnya pada mata diklat MMAU, karena media pembelajaran pada dasarnya dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya.

Penggunaan komputer interaktif sebagai hasil dari perkembangan teknologi dapat menjadi alternatif bagi siswa untuk melakukan pembelajaran secara individu. Pembelajaran diprogram secara cermat dan setiap siswa dibimbing langkah demi langkah sampai setiap materi dapat dikuasai, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa itu sendiri bertanggung jawab atas mata diklatnya masing-masing.

Seiring diterapkannya komputer dalam bidang pendidikan maka muncul pembelajaran berbasis komputer atau *computer based instruction* (CBI) dengan berbagai model seperti : *drill* (latihan), simulasi, permainan (*games*) dan tutorial.

Program *drill* merupakan model CBI yang bertujuan agar siswa memiliki keterampilan dan kemahiran berupa penyajian soal-soal latihan dengan tujuan memberikan penguatan secara konstan terhadap jawaban yang benar. Program *drill* ini digunakan dengan asumsi bahwa suatu konsep aturan dan kaidah, atau prosedur telah diajarkan kepada siswa (Arsyad, 2004 : 97).

Program *drill* biasanya digunakan untuk memelihara dan meningkatkan keterampilan yang telah dipelajari serta memberi kesiapan untuk menerima materi selanjutnya. Tujuan program *drill* mencakup belajar asosiasi seperti mengulang

definisi, hukum ataupun teori yang berhubungan dengan materi yang telah dipelajari.

Dengan pembelajaran berbasis komputer model *drill* yang menampilkan soal-soal latihan dari hasil PBM yang berlangsung diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk meningkatkan hasil belajarnya. Berdasarkan hal tersebut muncul suatu pemikiran untuk mengadakan penelitian mengenai pengaruh pembelajaran berbasis komputer model *drill* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada mata diklat MMAU.

B. Identifikasi Masalah

Ali (1987:37) mengemukakan bahwa “Identifikasi masalah merupakan rumusan-rumusan deskripsi tentang analisis ruang lingkup masalah yang dirumuskan baik dalam bentuk pertanyaan maupun pernyataan”.

Uraian yang telah diungkap dalam latar belakang masalah diatas memberikan gambaran mengenai permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurangnya latihan pada saat PBM pada mata diklat MMAU mengakibatkan siswa kurang memahami materi yang sudah diberikan.
2. Motivasi belajar siswa yang kurang pada mata diklat MMAU dikarenakan PBM yang dilakukan masih bersifat konvensional.
3. Strategi pembelajaran yang kurang tepat mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik.

C. Perumusan Masalah

Arikunto (1990:30) berpendapat bahwa: “Perumusan masalah merupakan langkah suatu problematika penelitian dan merupakan bagian pokok dari kegiatan penelitian”.

Penguasaan konsep, kaidah dan prosedur yang didapatkan melalui pengalaman dan pengetahuan siswa dapat dijadikan dasar untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) dan pengayaan melalui serangkaian latihan-latihan, yang dapat meningkatkan penguasaan terhadap materi sebelum dan kesiapan menerima materi selanjutnya. Program *drill* dapat digunakan sebagai alternatif bagi guru dalam penyampaian materi diklat dengan memperhatikan perbedaan individual dan karakteristik materi diklat.

Pada penelitian ini masalah pokok yang akan diteliti adalah “Apakah pembelajaran berbasis komputer model *drill* mempengaruhi peningkatan hasil belajar siswa pada ranah kognitif mata diklat MMAU?”

D. Pembatasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi agar pembahasannya tidak terlalu luas, sebagaimana ,yang telah dikatakan oleh Surakhmad (1990:13) sebagai berikut:

Pembatasan masalah diperlukan untuk memudahkan atau menyederhanakan masalah untuk menetapkan lebih dahulu sesuatu yang perlu dipecahkan dengan dibatasi oleh keadaan, waktu, tenaga, kecakapan. Selain itu juga untuk menghindari terlalu luasnya masalah yang akan dibahas.

Agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah, sebagai berikut :

1. Hasil yang diukur adalah hasil belajar ranah kognitif pada aspek pengetahuan, aspek pemahaman dan aspek penerapan.
2. Materi yang disajikan adalah mata diklat MMAU dengan pokok bahasan mistar sorong (*vernier caliper*).

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah yang telah diungkapkan, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran berbasis komputer model *drill* terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif pada mata diklat MMAU.

Secara lebih khusus, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti proses pembelajaran berbasis komputer model *drill*.
2. Untuk mengetahui perbedaan peningkatan hasil belajar siswa antara kelas yang menggunakan pembelajaran berbasis komputer model *drill* dengan kelas yang menggunakan pembelajaran konvensional.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara langsung maupun tidak langsung, yaitu sebagai berikut :

a. Manfaat bagi guru

Menciptakan variasi dalam kegiatan belajar mengajar secara individual dengan berdasarkan kepada aktivitas siswa (*student centered*) dalam melakukan aktivitas pembelajarannya, diikuti dengan penyiapan bahan pembelajaran secara lengkap dan sistematis sesuai dengan kompetensi yang diharapkan.

b. Manfaat bagi siswa

Penggunaan grafik, gambar, suara dan tampilan warna yang menarik serta penggunaan umpan balik yang ditampilkan oleh pembelajaran berbasis komputer (CBI) diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan menggunakan program tersebut sesuai dengan kemampuan kecerdasan yang berbeda-beda.

G. Definisi Operasional

Untuk memperjelas perumusan masalah yang telah diungkapkan sebelumnya maka berikut ini dijelaskan definisi operasional, yaitu sebagai berikut:

- a. Pengaruh adalah data yang ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang.
- b. Pembelajaran berbasis komputer (CBI) model *drill* merupakan program komputer dengan penyediaan latihan-latihan soal yang bertujuan untuk menguji kemampuan penampilan siswa melalui kecepatan menyelesaikan soal-soal latihan yang diberikan program. Asumsi yang harus dipenuhi oleh model ini adalah konsep, kaidah, prosedur materi pelajaran telah diajarkan sebelumnya. Dalam program *drill*, respon yang diberikan oleh komputer dapat ditampilkan secara langsung setelah siswa menjawab pertanyaan yang disajikan oleh komputer atau dengan memprogram komputer untuk memberikan respon setelah siswa menjawab soal secara keseluruhan.
- c. Hasil belajar adalah pengetahuan, sikap dan keterampilan yang diperoleh siswa secara sebagai hasil dari proses belajar mengajar. Dalam penelitian ini

adalah perilaku atau kecakapan nyata yang ditampilkan siswa pada aspek pengetahuan, pemahaman dan penerapan yang ditunjukkan oleh skor atau nilai yang diperoleh siswa dari hasil tes.

- d. Ranah kognitif adalah gambaran kemampuan yang berkenaan dengan perilaku yang berhubungan dengan berfikir, mengetahui dan memecahkan. Ranah ini meliputi 6 aspek yaitu : pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
- h. Mata diklat MMAU adalah salah satu program diklat yang membahas tentang cara menggunakan bermacam-macam alat ukur berskala untuk mengukur/menentukan dimensi atau variabel juga cara memelihara alat-alat ukur berskala.

H. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu Bab I menjelaskan latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan. Bab II menjelaskan teori-teori yang mendukung pada pembelajaran berbasis komputer model *drill*, anggapan dasar dan hipotesis. BAB III menjelaskan metode penelitian, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data. BAB IV menjelaskan deskripsi data, analisis data, hasil pengujian hipotesis dan pembahasan penelitian. BAB V menjelaskan kesimpulan dan saran tentang hasil penelitian.