

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia. Setiap orang berhak untuk mendapatkan pendidikan. Dalam Undang-Undang Pendidikan No.20 tahun 2003 pasal 3 (Susilana, 1996:33) disebutkan:

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.

Seiring dengan kemajuan ilmu dan teknologi kita dituntut untuk dapat memiliki sikap dan cara berpikir secara kritis, logis, kreatif, dan sistematis agar dapat menyelesaikan berbagai macam permasalahan kehidupan. Hal ini dapat ditempuh melalui proses belajar.

Belajar merupakan hal yang paling vital dalam setiap usaha pendidikan. Sehingga tanpa belajar sesungguhnya tidak pernah ada pendidikan. Pendidikan dan pengajaran perlu diupayakan agar siswa dapat berkembang dengan baik menjadi manusia berkualitas, yang mampu menghadapi serta mengendalikan tantangan dan perubahan zaman.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang

sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara SMP/MTs. Berbeda dengan SMA, di SMK terdapat banyak sekali bidang program keahlian atau kejuruan, dengan tujuan untuk menghasilkan tenaga-tenaga ahli tingkat madya yang memiliki keterampilan yang memadai dan siap kerja.

Terlepas dari banyaknya program keahlian yang ada di SMK, mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer Pengolah Informasi) merupakan mata pelajaran wajib yang harus dipelajari, setiap siswa dan dituntut untuk menguasai pengetahuan komputer agar dapat menunjang dan memudahkan pekerjaan dan di bidang keahliannya kelak dan tidak dapat dipungkiri bahwa saat ini telah terjadi era komputerisasi di berbagai bidang. Mata pelajaran KKPI bertujuan agar setiap siswa memiliki bekal kemahiran minimal, yaitu mengoperasikan komputer untuk mengelola informasi.

Dalam suatu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran KKPI, pemahaman konsep merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan. Melalui pemahaman konsep, siswa dituntut untuk mengerti tentang definisi, pengertian, cara pemecahan masalah maupun pengoperasian komputer secara benar, karena akan menjadi bekal dalam mempelajari materi komputer pada kompetensi yang lebih tinggi. Melalui pemahaman konsep siswa, guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menguasai materi yang telah diajarkan serta dapat dijadikan acuan dasar untuk melaksanakan evaluasi dalam pembelajaran.

SMK Negeri 2 Baleendah memiliki lima bidang kejuruan yaitu Tata Boga, Tata Busana, Tata Kecantikan, Teknik Kimia dan Teknik Komputer Jaringan. Walaupun berbeda bidang kejuruan, tetapi semua siswa wajib mengikuti mata

pelajaran KKPI. Khusus untuk jurusan Teknik Komputer Jaringan, mata pelajaran KKPI dipelajari hanya pada kelas X saja.

Hasil pengamatan yang telah dilakukan peneliti pada bulan November 2009 di SMK Negeri 2 Baleendah memperlihatkan bahwa KKPI merupakan salah satu mata pelajaran yang perlu mendapat perhatian lebih. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang belum optimal. Siswa lebih bersifat pasif, enggan, takut atau malu untuk mengungkapkan ide-ide ataupun penyelesaian atas soal-soal latihan yang diberikan di depan kelas. Tidak jarang siswa kurang mampu dalam mempelajari materi yang diajarkan sebab dirasa terlalu sulit dan membingungkan bahkan sebagian dari mereka ada yang menganggap mata pelajaran KKPI tidak bermanfaat untuk siswa pelajari. Hal ini berdampak pada rendahnya tingkat pemahaman konsep KKPI siswa.

Atas dasar kenyataan inilah, perlu adanya upaya serius untuk meningkatkan kualitas pembelajaran KKPI dengan melakukan kegiatan evaluasi yang dilakukan guru dalam meningkatkan pemahaman konsep sehingga siswa diharapkan mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik dan tidak cenderung pasif dan bosan dalam menghadapi atmosfer pembelajaran di kelas.

Idealnya minimal tenaga pengajar atau guru, fasilitas dan model pembelajaran sudah dipersiapkan sesuai dengan kompetensi. Hal ini sejalan dengan pernyataan Dimiyati dan Mudjono (1994:225) mengenai peran guru:

Siswa yang belajar di sekolah, direncanakan dan diprogramkan oleh guru dengan sebaik-baiknya, guru berkepentingan untuk mendorong siswa aktif belajar karena sebagai pendidik generasi muda bangsa, guru berkewajiban mencari dan menemukan masalah-masalah belajar yang dihadapi siswa.

Salah satu penyelesaian dari permasalahan di atas adalah perlu dicari suatu alternatif dengan melakukan inovasi dan pendekatan, baik itu dalam memaksimalkan media ataupun metode penyampaian sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. Oleh karena itu peneliti mencoba memberikan alternatif untuk mengoptimalkan pembelajaran komputer melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

Kesadaran perlunya pendekatan kontekstual dalam pembelajaran didasarkan adanya kenyataan bahwa sebagian besar siswa tidak mampu menghubungkan antara apa yang mereka pelajari dan bagaimana manfaat dalam kehidupan nyata. Hal ini dikarenakan pemahaman konsep akademik yang mereka peroleh hanyalah merupakan sesuatu yang abstrak, belum menyentuh kebutuhan praktis kehidupan mereka. Pembelajaran yang selama ini mereka terima hanyalah penonjolan hafalan dari setiap rentetan pokok bahasan tetapi tidak diikuti dengan pemahaman yang mendalam, yang bisa diterapkan ketika mereka berhadapan dengan situasi baru dalam kehidupannya.

Pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka. Strategi pembelajarannya lebih dipentingkan daripada hasil. Siswa perlu mengerti apa makna belajar, manfaatnya, dan bagaimana mencapainya. Dalam upaya pencapaiannya, mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing.

Sehingga tujuan dalam pembelajaran lebih produktif dan bermakna serta diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk mempelajari KKPI.

Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa jika dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Penelitian Ningrum (2005) memperlihatkan bahwa pengaruh pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) terhadap hasil belajar mempunyai pengaruh yang cukup besar yakni 12,71 %. Sejalan dengan penelitian Ningrum, hasil penelitian Solichatun (2007) memperlihatkan bahwa secara umum pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) tepat diterapkan untuk siswa, pendekatan ini membantu siswa meningkatkan kemampuan siswa dalam mengatasi kesulitan belajarnya.

Berdasarkan pemaparan di atas, kiranya peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih dalam tentang pengaruh Pendekatan *Contextual Teaching And Learning* (CTL) terhadap pemahaman konsep siswa dalam mata pelajaran KKPI (Keterampilan Komputer Pengolah Informasi).

1.2 RUMUSAN DAN BATASAN MASALAH

Dari uraian yang dikemukakan dalam latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaruh pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam mata pelajaran KKPI terhadap pemahaman konsep siswa ?

2. Bagaimana perbedaan pemahaman konsep dalam mata pelajaran KKPI antara siswa yang pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan siswa yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional ?
3. Bagaimana respon siswa terhadap mata pelajaran KKPI dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) ?

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka permasalahan-permasalahan tersebut dibatasi sebagai berikut:

1. Materi yang diberikan pada pembelajaran KKPI adalah Mengoperasikan sistem Windows berbasis *Graphic User Interface* (GUI), Pengenalan Hardware.
2. Penelitian ini mengambil sampel siswa kelas X kimia
3. Pemahaman konsep siswa pada penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif
4. Indikator dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa dan aktivitas siswa

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari di terapkannya pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dalam mata pelajaran KKPI terhadap pemahaman konsep siswa kelas X di SMKN 2 Baleendah.

Tujuan Khusus

- a. Perbedaan pemahaman konsep dalam mata pelajaran KKPI antara siswa yang pembelajaran menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dan siswa yang pembelajarannya dilakukan secara konvensional
- b. Mengetahui respon siswa terhadap mata pelajaran KKPI dengan menggunakan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL).

1.4 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Mengacu pada tujuan yang telah diungkapkan peneliti sebelumnya terdapat manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini, yakni:

1. Bagi Siswa
 - a. Siswa dapat mengetahui dengan cermat sejauh mana pengetahuan KKPI yang telah dia kuasai.
 - b. Siswa dapat mengetahui manfaat & tujuan dari pembelajaran KKPI secara kongkret dalam kehidupan nyata.
 - c. Siswa mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam kegiatan belajar KKPI menggunakan pendekatan CTL.
2. Bagi Guru
 - a. Deskripsi yang diperoleh tentang konsep pembelajaran mata pelajaran KKPI pada siswa dapat memberikan arahan bimbingan belajar yang tepat dan jelas.

- b. Guru mendapat tambahan informasi tentang pendekatan pembelajaran yang lebih bervariasi khususnya CTL untuk memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran.

3. Bagi Sekolah

Mendapatkan informasi berkenaan dengan sejauh mana pemahaman konsep siswa dalam belajar di mata pelajaran KKPI sehingga dapat merumuskan program preventif sebagai solusinya.

1.5 HIPOTESIS

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 = Tidak terdapat peningkatan pemahaman konsep yang signifikan antara siswa siswa yang pembelajarannya menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan siswa yang pembelajarannya dilakukan dengan secara konvensional.

H_1 = Terdapat peningkatan pemahaman konsep yang signifikan antara siswa siswa yang pembelajarannya menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning* (CTL) dengan siswa yang pembelajarannya dilakukan dengan secara konvensional.

1.6 DEFINISI OPERASIONAL

Dengan memperhatikan judul penelitian, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan agar tidak terjadi salah penafsiran.

1. Pendekatan adalah jalan atau arah yang ditempuh oleh guru atau siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran dilihat bagaimana materi itu disajikan.
2. *Contextual Teaching and Learning* (CTL) adalah suatu pendekatan mengajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga dan masyarakat.
3. KKPI Merupakan kependekan dari (Keterampilan Komputer Pengolah Informasi) adalah mata pelajaran TIK dasar di SMK dalam mengoperasikan komputer untuk mengelola informasi.
4. Pemahaman konsep dalam penelitian ini adalah seberapa jauh siswa dapat menyelesaikan soal-soal dengan menggunakan konsep yang benar.
5. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran klasikal/ biasa yang menggunakan metode ceramah dan latihan, memandang siswa memiliki kemampuan yang tidak berbeda sehingga setiap siswa diberi pelayanan yang sama. Pembelajarannya dimulai dengan penyampaian materi, pemberian contoh soal oleh guru, dan dilanjutkan dengan pengerjaan soal-soal latihan oleh siswa.