

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar belakang masalah**

Keberhasilan pendidikan ditentukan oleh berbagai faktor yang saling terkait satu dengan yang lainnya. Faktor-faktor yang menjadi penentu tersebut diantaranya adalah adanya sumber daya manusia, daya dukung peralatan serta perangkat kebijakan. Berbagai faktor tersebut pada akhirnya akan bermuara pada tujuan akhir proses pendidikan yaitu kelancaran proses belajar mengajar.

Berbicara proses belajar mengajar tentunya tidak akan terlepas dari guru sebagai pengajar dan siswa sebagai peserta didik. Dalam proses belajar mengajar baik guru maupun siswa mempunyai tujuan yang sama yaitu ingin mencapai keberhasilan. Bagi guru keberhasilan yang dimaksud adalah dapat meningkatkan proses belajar mengajar sehingga siswa dapat berprestasi dan mampu meningkatkan daya intelektual dan daya emosional. Bagi siswa keberhasilan yang dimaksud adalah mampu berhasil dan meraih prestasi belajar.

Pendidikan selalu berkembang sejalan dengan perkembangan yang terjadi pada masyarakat dan teknologi sehingga guru dituntut untuk 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”.

Mata pelajaran KKPI merupakan mata pelajaran yang relatif baru yang masuk ke dalam kurikulum nasional pendidikan dasar dan menengah. Meskipun demikian, mata pelajaran KKPI ini diharapkan dapat mengikuti perkembangan yang terjadi pada masyarakat maupun teknologi itu sendiri. Yang menjadi permasalahan adalah cara meningkatkan prestasi belajar siswa mengingat KKPI merupakan mata pelajaran yang dinamis dan selalu berkembang setiap saat

sehingga menuntut manusia (khususnya guru KKPI dan siswanya) untuk dapat mengetahui perkembangannya dengan cepat.

Untuk menyelesaikan masalah tersebut, bisa saja guru menggunakan model pembelajaran yang praktis dan mudah bagi dirinya yaitu model pembelajaran konvensional. Namun guru KKPI tidak boleh terpaku pada satu model pembelajaran saja dan guru KKPI pun harus lebih kreatif membuat inovasi-inovasi dalam pembelajaran KKPI untuk meningkatkan prestasi belajar siswanya.

Maka dari itu dalam proses belajar pembelajaran khususnya di bidang KKPI dibutuhkan model pembelajaran yang dapat mencetak siswa yang aktif, kreatif dan interaktif. Sebagaimana dinyatakan dalam PP RI no. 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan, pasal 19 ayat (1) menyebutkan bahwa :

Proses pembelajaran diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan, fisik serta psikologis peserta didik.

Dari pernyataan di atas maka model pembelajaran yang sesuai untuk proses pembelajaran yang lebih baik adalah *learning by doing and teaching*. Menurut seorang ahli pendidikan Amerika Serikat John Dewey menyebutkan :”Belajar dengan berbuat (*learning by doing*) adalah merupakan cara yang lebih efektif. Dengan kata lain, dalam mempelajari sesuatu itu tidak hanya mendengar dan membaca, melainkan harus aktif”

Kemudian model pembelajaran *learning by teaching* telah berhasil diterapkan oleh Colin pada pembelajaran matematika. Hal ini dapat dilihat dari respon siswa yang menjalani kegiatan pembelajaran tersebut. Dalam penelitiannya Colin (2001) menyatakan bahwa “*The model is easy to use because players can be assumed to best-respond and the model usually makes realistic probabilistic predictions because the mixture of thinking steps types creates a population mixture of responses*” (<http://opim.wharton.upenn.edu/sok/papers/c/camerer.pdf>)

Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Learning By Doing* merupakan model pembelajaran yang efektif karena siswa berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran, sedangkan *Learning By*

Teaching merupakan model pembelajaran yang memberikan tantangan baru bagi siswa yaitu dapat mengajarkan apa yang dia tahu kepada teman yang lainnya. Apabila kedua model pembelajarn ini digabungkan menjadi model pembelajaran *Learning By Doing and Teaching* selain menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, efektif, dan menantang juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis meneliti mengenai **“Penerapan Model Pembelajaran *Learning By Doing and Teaching* dalam Mata Pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Garut”**

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diutarakan diatas, dapat dikemukakan bahwa perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang belajar di kelas eksperimen dengan menggunakan metode pembelajaran *Learning By Doing and Teaching* dibandingkan dengan kelas kontrol yang menerapkan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran KKPI ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran *Learning By Doing and Teaching* yang diterapkan oleh guru ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang belajar menggunakan metode pembelajaran *Learning By Doing and Teaching*.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap metode pembelajaran *Learning By Doing and Teaching*.

#### 1.4. Batasan Masalah

Agar masalah yang dikaji lebih terfokus dan terarah maka penulis membatasi masalah-masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa, penelitian meliputi ranah kognitif (C1 sampai C3).
2. Metode penelitian yang dipakai adalah metode penelitian Kuasi eksperimen dengan desain penelitian adalah disain kelompok control tidak ekuivalen (the nonequivalent control group design).
3. Sampel yang digunakan dibagi menjadi 2 kelompok atau kelas, yaitu kelas control sebagai kelas pembanding dan kelas eksperimen sebagai yang kelas yang diterapkan model pembelajaran Learning By Doing and Teaching.
4. Penentuan hasil belajar siswa hanya dilihat atau dinilai dari hasil pretest dan hasil post-test siswa yang akan diambil peneliti diawal dan akhir penelitian.

#### 1.5. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran *Learning by Doing and Teaching* merupakan gabungan dari dua metode pembelajaran, yaitu *learning by doing* dan *learning by teaching*. *Learning by doing* apabila diartikan kedalam bahasa Indonesia adalah belajar dengan melakukan atau belajar dengan berbuat, sedangkan *learning by teaching* apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia artinya adalah belajar dengan mengajar. Setelah siswa belajar dengan melakukan maka siswa tersebut dituntut untuk bisa belajar dengan mengajarkan apa yang sudah dia pelajari. *Learning by doing and teaching* ini akan sangat membantu siswa dalam hal menguasai materi pembelajaran karena dengan *learning by doing and teaching* siswa melakukan 2 tahap pembelajaran.
2. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1999 : 250) “hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan dari sisi guru. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik

bila dibandingkan pada saat sebelum belajar”. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar adalah saat bahan-bahan pelajaran terselesaikan dengan baik.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan isu yang diangkat dalam penelitian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, diantaranya :

1. Bagi guru KKPI : Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi pembelajaran KKPI.
2. Bagi siswa : Penelitian ini diharapkan menciptakan kegiatan pembelajaran yang baik, efektif, nyaman dan menyenangkan, sehingga dapat menarik motivasi belajar siswa agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah : Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang akan dipertimbangkan untuk diterapkan agar memacu prestasi siswa.
4. Bagi penulis : Untuk menambah pengetahuan dan member pelajaran bagaimana mengaplikasikan pengetahuan yang didapat saat perkuliahan terhadap masalah nyata di dunia pendidikan.

### **1.7. Hipotesis**

Hipotesis merupakan penuntun kearah penelitian untuk suatu kejelasan yang harus dicari kejelasannya, hipotesis ini sebagaimana dijelaskan oleh Sutrisno (2006: 71) dari arti katanya Hipotesis memang berasal dari 2 penggalan kata, “hypo” yang artinya “di bawah” dan “thesa” yang artinya ”kebenaran”. Jadi hipotesis yang kemudian cara penulisnya disesuaikan dengan Ejaan Bahasa

Indonesia menjadi hipotesa, dan berkembang menjadi hipotesis. Kebenaran pendapat tersebut perlu diuji atau dibuktikan, pembuktian atau pengujian dilakukan melalui bukti-bukti secara empiris, yakni melalui data atau fakta di lapangan. Dalam penelitian ini disusun hipotesis yang akan diuji kebenarannya.

Adapun hipotesisnya adalah sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Learning By doing and Teaching* lebih baik daripada hasil belajar siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional.

