

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini banyak sekali masalah yang dihadapi dunia pendidikan di negara kita. Masalah tersebut ditambah dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi yang disisilain berdampak ke berbagai bidang termasuk didalamnya bidang pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat tersebut secara tidak langsung negara harus mengikuti perkembangan tersebut agar tidak tertinggal jauh, dan bisa bersaing dengan negara lain. Oleh karena itu, dunia pendidikan sebagai wadah terlaksananya proses pembelajaran bagi para penerus bangsa dituntut untuk ikut menghadirkan inovasi-inovasi baru guna mengimbangi perkembangan teknologi yang semakin pesat tersebut.

Mata pelajaran keterampilan komputer adalah salah satu mata pelajaran yang dimaksudkan sekolah untuk mempersiapkan peserta didiknya agar mampu mengantisipasi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Mata pelajaran yang masih satu rumpun dengan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ini perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global.

Hasil-hasil teknologi informasi dan komunikasi banyak membantu manusia untuk dapat belajar secara cepat. Dengan demikian selain sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari, teknologi informasi dan komunikasi dapat dimanfaatkan untuk merevitalisasi proses belajar yang pada akhirnya dapat mengadaptasikan peserta didik dengan lingkungannya dan dunia kerja.

Banyaknya manfaat dari mata pelajaran keterampilan komputer menuntut guru khususnya guru bidang tersebut untuk menciptakan pembelajaran yang mampu menciptakan lulusan-lulusan yang pintar secara teoritis dan juga kaya akan aplikasi. Sehingga, ilmu yang mereka dapat bisamereka diterapkan langsung dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, saat ini masih banyak proses pembelajaran dimana anak kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses pembelajaran dikelas lebih diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi, mengingat dan menyimpan berbagai informasi, tanpa dituntut untuk memahami informasi yang diingatnya itu untuk menghubungkannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, ketika peserta didik lulus dari sekolah, mereka hanya pintar secara teoritis, tetapi miskin aplikasi.

Oleh karena itu, guru dituntut untuk menciptakan suasana pembelajaran yang membuat siswa belajar dan lebih aktif. Salah satu cara yang bisa digunakan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran. Banyak sekali model-model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang dapat membuat siswa belajar dan lebih aktif. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah model pembelajaran inkuiri. Model pembelajaran inkuiri adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis. Dengan kata lain model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk lebih aktif tidak hanya mengingat dan menghafal namun berusaha untuk menemukan masalah serta menemukan sendiri jawabannya.

Ada 3 (tiga) kondisi umum yang merupakan syarat timbulnya kegiatan inkuiri bagi siswa yaitu :*pertama*, aspek sosial dikelas dan suasana terbuka yang mengundang siswa berdiskusi. *kedua*, inkuiri berfokus pada hipotesis. *Ketiga*, penggunaan fakta sebagai evidensi.

Dari ketiga syarat tersebut dalam proses pembelajaran mata pelajaran keterampilan komputer dapat memenuhi syarat tersebut. Karena dalam pembelajaran keterampilan komputer siswa dituntut untuk bekerja sama dalam melakukan pembelajaran serta dituntut untuk lebih aktif dalam melakukan pertanyaan-pertanyaan untuk menjawab ketidaktahuan mereka. Sehingga siswa dapat menguji argument atau hipotesis mereka berdasarkan sumber data yang relevan.

Berdasarkan uraian di atas, penulis berpendapat bahwa penerapan model pembelajaran *inkuiri* dengan *modified free inquiry approach* merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran keterampilan komputer. Oleh karena itu penulis mengajukan penelitian dengan judul “*Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Pendekatan Modified Free Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti pada penelitian ini dengan rincian sebagai berikut :

1. Apakah terdapat perbedaan kemampuan awal siswa sebelum diterapkannya *model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan modified free inquiry* pada kelas eksperimen dengan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran Keterampilan Komputer?

2. Apakah hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *modified free inquiry* lebih baik dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional pada pembelajaran Keterampilan Komputer?
3. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Keterampilan Komputer setelah diterapkannya model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *modified free inquiry*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini tidak terlalu luas, lebih efektif dan terarah maka diperlukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini difokuskan pada hal-hal berikut :

1. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran inkuiri dengan *modified free inquiry approach*.
2. Komponen hasil belajar yang akan diamati, yaitu ranah kognitif yang dimaksud pada penelitian ini adalah C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman) dan C₃ (aplikasi) . Soal-soal tes, yaitu soal pilihan ganda yang tiap butir soalnya memuat kedua aspek kemampuan yang memuat domain hingga C3 (Aplikasi).

D. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas, maka secara umum tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *modified free inquiry* dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan rincian sebagai berikut :

1. Mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran Keterampilan Komputer sebelum diterapkannya model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *modified free*

- inquiry* pada kelas eksperimen dan kelompok kontrol yang menggunakan model konvensional.
2. Mengetahui kemampuan akhir siswa dalam pembelajaran Keterampilan komputer setelah diterapkannya model pembelajaran *inkuiri* dengan pendekatan *modified free inquiry* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional.
 3. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *inkuiri* dengan pendekatan *modified free inquiry*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran keterampilan komputer terutama pada peningkatan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran *inkuiri*.

2. Manfaat praktis bagi guru

- a) Temuan ini dapat digunakan sebagai pedoman empiris dalam menyiapkan berbagai strategi pembelajaran dalam upaya mengarahkan siswa untuk mencapai hasil belajar yang optimal.
- b) Memotivasi guru untuk memperluas penggunaannya pada konsep atau materi-materi yang lain secara mandiri dan berkelanjutan.

3. Manfaat praktis bagi siswa

- a) Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran keterampilan komputer.
- b) Siswa lebih termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran.

- c) Dapat membantu siswa dalam belajar keterampilan komputer sehingga siswa dapat memahami materi dengan baik.

F. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah implementasi model pembelajaran *inkuiri* dengan *modified free inquiry approach* dan variabel terikatnya yaitu meningkatkan hasil belajar siswa.

G. Lokasi dan Sampel

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA KARTIKA SILIWANGI 1 Bandung dengan sampel kelas XII yang dipilih secara acak dimana kelas XII IA 1 sebagai kelas eksperimen dan XII IA 2 sebagai kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil pada tahun akademik 2010 – 2011. Sampel ini dipilih berdasarkan pada pertimbangan bahwa peneliti sebagai guru honorer dilokasi penelitian tersebut, sehingga peneliti lebih mudah beradaptasi karena sudah mengenal lokasi dan sampel penelitian.

H. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan sebelumnya, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *inkuiri* dengan *modified free inquiry approach* tidak lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

H_1 = Hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *inkuiri* dengan *modified free inquiry approach* lebih meningkat dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

I. Definisi Operasional

1. Model inkuiri dengan pendekatan *modified free inquiry* adalah rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir secara kritis dan analitis. Untuk mencari dan menemukan sendiri jawaban dari suatu masalah yang dipertanyakan dengan sedikit bimbingan dari guru untuk mengarahkan siswa agar dapat memecahkan masalah yang ditemukan.
2. Model pembelajaran konvensional merupakan kegiatan pembelajaran yang biasa dilakukan guru di sekolah tersebut. Dimana guru lebih mendominasi kelas, sedangkan siswa hanya menerima, mendengarkan dan mencatat materi yang disampaikan oleh guru.
3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pembelajaran (Sudjana, 1990:22). Hasil belajar dalam penelitian ini diperoleh dari skor hasil pretes dan postes.