

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini berkembang dengan pesat. Perkembangan itu terjadi dalam hitungan tahun, bulan, atau hari, terutama dalam yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi. Pengaruhnya meluas ke berbagai bidang kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Dalam hal ini pendidikan merupakan pilar suatu bangsa yang memberi pengaruh cukup besar dengan kemajuan suatu bangsa. Semua ini tertuang dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 03 yang berbunyi: 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 perkembangan yang berkaitan dengan teknologi informasi dan komunikasi, Sekolah Menengah Kejuruan Teknologi Informasi dan Komunikasi mulai banyak bermunculan di Indonesia. Bahkan pada tahun 2012, berdasarkan kutipan dari Koran Kompas Edukasi (29 Agustus 2012) perbandingan SMK dan SMK hampir seimbang yaitu 51 berbanding 49 dan untuk tahun 2020 nanti, diharapkan jumlah SMK mencapai 60 persen dari sekolah menengah yang ada. Berkembangnya SMK ini dilatar belakangi atas usaha untuk membentuk Sumber Daya Manusia (SDM) yang potensial sehingga mencegah bertambahnya angka pengangguran. Hal ini mengacu pada isi UU No. 20 Tahun 2003 dalam penjelasan pasal 15 yang menyebutkan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK TIK ini di dalamnya terdiri dari

beberapa kompetensi keahlian yaitu: Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Teknik Komputer dan Jaringan(TKJ) dan Multimedia.

SMK Kompetensi Keahlian TKJ atau Teknik Komputer Jaringan memiliki tujuan khusus untuk membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap agar kompeten dalam :

- 1) Menginstal jaringan lokal,
- 2) Mengkonfigurasi jaringan komputer lokal,
- 3) Mengoperasikan sistem operasi jaringan,
- 4) Menginstal perangkat jaringan berbasis luas,
- 5) Mengkonfigurasi jaringan berbasis las,
- 6) Mengelola operating sistem server,
- 7) Melakukan administrasi server dalam jaringan,
- 8) Membuat web data base,
- 9) Merancangan wide area network.

Berdasarkan tujuan khusus untuk siswa TKJ, maka pada setiap pembelajaran yang dilakukan oleh siswa diharapkan untuk dapat memenuhi seluruh kompetensi tersebut secara utuh. Hal ini dapat dibantu dengan pemahaman siswa yang cukup selama melaksanakan pembelajaran tersebut di kelas maupun praktek kerja. Dalam proses pembelajaran, hal terpenting adalah pencapaian pada tujuan yaitu agar siswa mampu memahami sesuatu berdasarkan pengalaman belajarnya. Kemampuan pemahaman ini merupakan hal yang sangat fundamental, karena dengan pemahaman akan dapat mencapai pengetahuan prosedur (Poerwodarminto dalam Nuhayati 2013).

Seperti yang kita ketahui bahwa dalam masa pendidikan siswa SMK akan menjalani Praktek Kerja Industri (PRAKERIN). Praktek kerja industri ini merupakan bagian dari kurikulum yang ada di SMK, hal ini ditegaskan dalam kurikulum SMK tahun 2004. Namun dalam pelaksanaannya, praktek kerja industri ini memiliki beberapa permasalahan di lapangan seperti yang diungkapkan menurut Sandro (2012), kurangnya motivasi praktek dan pemahaman prosedural dari siswa SMK yang melakukan praktek kerja industri, sehingga menyebabkan kurang siapnya siswa untuk terjun ke dunia kerja setelah lulus SMK, karena pada

dasarnya lulusan SMK itu harus siap kerja setelah lulus. Sangatlah penting bagi siswa untuk memiliki motivasi praktek dan pemahaman prosedural untuk melaksanakan praktek kerja industri. Hal ini berarti siswa tidak menguasai pemahaman prosedural. Menurut Abidin (2004), pengetahuan prosedural adalah pengetahuan yang banyak dengan langkah-langkah dan teknik yang membentuk suatu algoritma atau prosedur yang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu soal atau masalah.

Dari pemaparan tersebut diperlukan suatu model pembelajaran yang mampu membawa siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran maupun memenuhi kompetensi untuk siswa TKJ seperti yang diharapkan. Menurut Pribadi (2011:20), untuk mencapai pembelajaran yang sukses, diperlukan pembelajaran yang efektif, efisien, dan menarik dengan penggunaan media pembelajaran interaktif, yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Inquiry* dengan pendekatan model pembelajaran *modified free inquiry* dan berbantuan multimedia.

Menurut Trianto (2009:114), pendekatan model pembelajaran *modified free inquiry* merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru sebagai inovasi *inquiry* dalam pembelajaran. Dengan pendekatan tersebut pula siswa akan dituntut untuk lebih aktif dalam melakukan eksplorasi pemecahan masalah yang ada dengan sedikit bimbingan dan arahan dari guru. Sedangkan, menurut Munir (2008:234) menyatakan bahwa teknologi multimedia merangkumi berbagai media dalam satu *software* pembelajaran yang interaktif. Sajian multimedia dapat diartikan sebagai teknologi yang mengoptimalkan peran komputer sebagai media yang menampilkan teks, video, suara, grafik, dan animasi dalam sebuah tampilan yang interaktif.

Berdasarkan apa yang dikemukakan oleh Gulo (dalam Trianto, 2009:116), pembelajaran dengan model *inquiry* dapat memaksimalkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Selain itu menurut Munir (2010:189), penggunaan multimedia dapat lebih memacu motivasi belajar, dapat memberikan penjelasan yang lebih baik dan lengkap terhadap sesuatu permasalahan, memudahkan untuk mengulang

pelajaran, mengadakan latihan dan mengukur kemampuan, karena multimedia memberi peluang kepada pelajar untuk berinteraksi dengan program yang disajikan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah terpapar di atas, maka penulis ingin mengadakan penelitian mengenai “Penerapan Model Pembelajaran *Modified Free Inquiry* Berbantuan Multimedia untuk Meningkatkan Pemahaman Prosedural Siswa SMK”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah terdapat perbedaan rerata pemahaman prosedural antara siswa yang mendapat model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional untuk meningkatkan pemahaman prosedural siswa SMK ?
2. Apakah peningkatan pemahaman prosedural siswa SMK yang mendapat model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional ?
3. Bagaimana respon dan tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini terbagi menjadi tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian ini adalah menerapkan model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia untuk meningkatkan pemahaman prosedural siswa SMK. Adapun tujuan khusus yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mengkaji perbedaan rerata pemahaman prosedural antara siswa yang mendapat model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan

multimedia dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional untuk meningkatkan pemahaman prosedural siswa SMK.

2. Mengkaji peningkatan pemahaman prosedural siswa yang mendapat model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia dibandingkan dengan siswa yang mendapatkan pembelajaran konvensional.
3. Mengkaji respon siswa dan tanggapan siswa terhadap model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagi peneliti, untuk mengetahui sejauh mana model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia dapat meningkatkan pemahaman prosedural siswa SMK.
2. Bagi guru mata pelajaran, diharapkan dengan model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia, guru dapat lebih menggali inovasi dalam pembelajaran sehingga dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman prosedural siswa SMK.
3. Bagi Siswa, diharapkan dengan model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran sehingga siswa lebih aktif dan termotivasi lebih dan dapat membantu meningkatkan pemahaman prosedural siswa.
4. Bagi Dunia Pendidikan, menjadi salah satu alternatif untuk memberi variasi pembelajaran dengan berbantuan multimedia pembelajaran sehingga pembelajaran dapat berjalan secara mandiri, aktif, kreatif, menyenangkan dan inovatif.

#### **E. Hipotesis Penelitian**

Adapun hipotesis atau jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian ini adalah sebagai berikut :

Hanif Kazwiniawati, 2013

Penerapan Model Pembelajaran Modified Free Inquiry Berbantuan Multimedia Untuk Meningkatkan Pemahaman Prosedural Siswa SMK

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

“Peningkatan pemahaman prosedural siswa SMK yang mendapat pembelajaran dengan model pembelajaran *modified free inquiry* berbantuan multimedia lebih baik daripada siswa SMK yang mendapat pembelajaran dengan metode konvensional”.

## F. Batasan Masalah

Agar tidak terjadi perluasan permasalahan yang dikaji, maka masalah penelitian dibatasi kedalam:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas XI Jurusan Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 5 Bandung Tahun Ajaran 2013 – 2014.
2. Mata pelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah mata pelajaran web design dengan standar kompetensi menerapkan dasar-dasar pembuatan web statis tingkat dasar (HTML) .
3. Pemahaman prosedural siswa akan diukur didasarkan pada taksonomi Bloom, yakni dengan karakteristik soal C<sub>2</sub> (pemahaman) yang terdiri dari translasi, interpretasi dan ekstrapolasi.

## G. Definisi Operasional

1. *Modified Free Inquiry* merupakan sebuah pembelajaran yang merupakan gabungan dari *free inquiry* dan *quide inquiry*. Siswa dalam proses pembelajaran diberi kebebasan dalam menentukan rencana praktikum yang meliputi penentuan tujuan, pemilihan teori yang menunjang, pemilihan alat dan bahan serta pemilihan cara analisis data, guru berperan sebagai konsultan dalam memberikan bantuan yang dibutuhkan oleh siswa dalam melakukan penyelidikannya.
2. Pemahaman Prosedural merupakan semua kapasitas seseorang individu untuk melaksanakan tugas yang bersifat abstrak menjadi bentuk ide umum, aturan atau prosedur, metode umum dan juga dalam bentuk prinsip, ide dan teori teknis yang harus diingat dan diterapkan.
3. Multimedia Pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap), serta dapat

merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.

4. Metode pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar dan pembelajaran. Dalam pembelajaran sejarah metode konvensional ditandai dengan ceramah yang diiringi dengan penjelasan, serta pembagian tugas dan latihan.

