

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan pendidikan merupakan salah satu hal yang akan terus terjadi sejalan dengan perubahan budaya kehidupan sebagai bentuk antisipasi dalam menghadapi masa depan dan tuntutan masyarakat modern. Seiring derasnya tantangan global, tantangan dunia pendidikan suatu bangsa pun menjadi semakin besar. Paradigma pendidikan di Indonesia senantiasa mengalami perubahan dari waktu ke waktu, hal ini dapat diamati dengan adanya perubahan kurikulum yang diterapkan. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 dalam (Dikbud, 2003), kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum 2013 yang telah diberlakukan diharapkan mampu memenuhi dua dimensi, dimensi yang pertama meliputi rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran, sedangkan dimensi yang kedua adalah cara yang digunakan untuk proses kegiatan pembelajaran.

Proses pembelajaran pada paradigma pendidikan yang lama hanya terjadi transfer ilmu dari guru ke peserta didik. Dalam (Kemendikbud, 2014) dijelaskan mengenai penekanan proses hanya dalam aspek kognitif sedangkan aspek psikomotorik dan afektif kurang dikembangkan, sedangkan dalam paradigma pendidikan kurikulum 2013 tidak hanya kognitif saja yang dikembangkan namun juga aspek psikomotorik dan afektif turut diperhatikan. Paradigma kurikulum 2013 dikembangkan berdasarkan faktor-faktor tantangan internal, tantangan eksternal dan penyempurnaan pola pikir. Semula dari pola pembelajaran pasif menjadi pola pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran siswa aktif mencari semakin diperkuat dengan model pembelajaran pendekatan saintifik) dan dari pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat multimedia. Penerapan metode pembelajaran yang berbasis multimedia memerlukan kreativitas guru dalam

Isna Astuti, 2018

EFEKTIVITAS METODE DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

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

pembelajaran setelah melakukan kegiatan belajar selama waktu yang telah ditentukan.

Pembahasan tentang kreativitas Mulyasa dalam (2008, hlm. 51) menyatakan bahwa kreativitas merupakan hal yang penting dalam pembelajaran, guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Guru yang bersangkutan dapat menciptakan suatu strategi mengajar yang benar-benar baru dan orisinal (asli ciptaan sendiri), atau dapat saja merupakan modifikasi dari berbagai strategi yang ada sehingga menghasilkan bentuk strategi mengajar guru.

Keterampilan yang dikembangkan dalam proses kegiatan belajar mengajar di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) khususnya program keahlian administrasi perkantoran salah satunya adalah keterampilan mengetik. Berkaitan dengan kurikulum 2013 yang tetap diterapkan oleh sekolah yang sekiranya sudah siap, mata pelajaran mengetik manual sudah tidak ada lagi sehingga pembelajaran mengetik yang tadinya menggunakan mesin ketik manual kini sudah menggunakan komputer pada mata pelajaran teknologi perkantoran. “Mengetik adalah pekerjaan yang terdapat pada semua bidang, baik itu dalam organisasi swasta, organisasi pemerintah ataupun organisasi kepartaian maupun organisasi yang lain”. (Marimin & Kuswantoro, 2012, hlm. 1). Mengetik tetap menjadi kemampuan utama dalam bekerja khususnya untuk pekerjaan kantor sehingga keterampilan mengetik juga harus dikuasai oleh lulusan.

Lulusan SMK terlebih pada program keahlian administrasi perkantoran, hal tersebut merupakan salah satu upaya untuk mempersiapkan lulusan SMK memasuki dunia usaha dan dunia industri. Perubahan fasilitas mengetik senantiasa berubah dan semakin maju, yang tidak berubah adalah cara mengetik (*keyboarding*). Susunan tuts pada keyboard pada dasarnya sama dengan susunan tuts pada mesin ketik manual, oleh karena itu sudah sewajarnya jika hal tersebut tidak menjadi hambatan bagi siswa dalam menguasai keterampilan mengetik 10 jari saat proses pembelajaran. Keterampilan mengetik 10 jari harus selalu ditingkatkan oleh siswa meskipun pembelajaran sudah berbasis komputer.

Salah satu upaya untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mengetik sepuluh jari adalah dengan adanya inovasi pengembangan strategi pembelajaran

Isna Astuti, 2018

EFEKTIVITAS METODE DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

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

yang tepat dan berorientasi pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Menurut Uno dalam (Sanjaya, 2011, hal. 10), “Strategi pembelajaran adalah cara-cara yang akan digunakan oleh pengajar untuk memilih kegiatan belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran”. Pemilihan tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan situasi dan kondisi, sumber belajar, kebutuhan dan karakteristik peserta yang dihadapi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Salah satu strategi yang dipilih adalah metode *drill and practice* melalui media *typing master*.

Penggunaan metode berbantuan media yang berbasis komputer ini merupakan strategi yang mengintegrasikan keterampilan mengetik secara eksplisit sesuai dengan kurikulum 2013 yang mengutamakan kemampuan siswa secara mandiri. Adapun peran metode dalam pembelajaran menurut Maesaroh dalam (2013) metode merupakan suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian dalam materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun kadang-kadang sulit berkembang dan sulit diterima oleh peserta didik, karena cara atau metode yang digunakan kurang tepat.

Metode latihan praktik (*drill and practice*) merupakan suatu cara yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu, juga sebagai sarana untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan (Djamarah, 2010: hlm. 95). Metode *drill and practice* mendukung siswa lebih banyak melakukan latihan mengetik dalam mengikuti pembelajaran teknologi perkantoran dibantu dengan media program *typing master* yang digunakan merupakan indikasi termotivasinya siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar terutama aspek kecepatan, ketepatan, dan kerapihan hasil ketikan.

Jadi strategi pembelajaran metode *drill and practice* melalui *typing master* benar-benar memberdayakan potensi siswa untuk mengaktualisasikan pengetahuan yang telah didapat dan juga keterampilannya. Selain itu strategi tersebut dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena siswa dapat mengasah keterampilannya dengan disediakan waktu tambahan untuk latihan yang mampu mengembangkan nilai, sikap moral dan keterampilan siswa.

Dilihat dari karakteristiknya, mata pelajaran teknologi perkantoran memuat unsur materi mengetik, pengolahan *Microsoft Word*, pengolahan *Microsoft Excel* serta menggunakan peralatan kantor. Pembelajaran mengetik, bertujuan untuk melatih keterampilan mengetik sepuluh jari siswa. Pembelajaran mengetik (*keyboarding*) merupakan bagian dari mata pelajaran teknologi perkantoran yang membutuhkan latihan secara kontinyu sehingga dapat melatih kecepatan dan ketepatan penggunaan jari dalam menghentak tuts *keyboard* untuk mencapai tingkatan terampil. Kebutuhan dan karakteristik mengetik 10 jari yang mengutamakan kecepatan dan ketepatan harus diimbangi dengan kemampuan siswa yang sesuai dengan karakteristik cara belajar terampil mengetik 10 jari.

Melihat pernyataan tentang kebutuhan dan karakteristik mata pelajaran teknologi perkantoran khususnya mengetik 10 jari, sangat memprihatikan ketika keadaan di lapangan tidak sesuai dengan keterampilan yang seharusnya dikuasai oleh siswa padahal fasilitas belajar sudah memadai. Hasil survei menemukan bahwa masih banyak siswa kelas X program keahlian Administrasi Perkantoran SMK Negeri 1 Bandung yang tidak dapat mencapai target ketuntasan keterampilan mengetik dengan standar kecepatan mengetik 200 kpm (*keystrokes per minutes*) dan ketepatan (*accuracy*) 95%. Kecepatan mengetik diukur dari seberapa banyak karakter yang dapat diketik selama semenit, sedangkan ketepatan mengetik merupakan persentase banyaknya karakter yang diketik dengan benar. Adapun data ketuntasan belajar kecepatan mengetik pada 3 tahun terakhir yang dapat ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 1
Daftar Kecepatan Mengetik Siswa Kelas X Administrasi Perkantoran SMK Negeri Bandung Tahun 2017

Tahun	Kelas	Kecepatan		Persentase	
		≥100kpm	<100kpm	Tuntas	Tidak Tuntas
2014	X AP 1-4	54	86	39%	61%
2015	X AP 1-4	71	71	50%	50%
2016	X AP 1-3	46	59	43%	57%

Data kecepatan mengetik melalui *typing master* pada tabel di atas dapat diketahui secara otomatis dari test results. Kecepatan (*net speed*) diperoleh dari

Isna Astuti, 2018

EFEKTIVITAS METODE DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

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

jumlah karakter yang diketik (*gross strokes*) dibagi dengan waktu (*duration*) dikurangi jumlah karakter yang salah (*error*). Ukuran dari kecepatan mengetik yang digunakan adalah kpm atau *keystrokes per minute*. Ukuran ini sama dengan epm atau entakan per menit jika mengetik menggunakan mesin ketik manual. Tabel di atas menunjukkan hasil tes kecepatan mengetik dari 3 tahun terakhir siswa kelas X program keahlian administrasi perkantoran. Pada tahun 2014 total siswa yang berjumlah 140 siswa, sebanyak 54 siswa belum mencapai target ketuntasan kecepatan mengetik dengan standar 100 kpm. Pada tahun 2015 siswa yang berjumlah 142 siswa, sebanyak 71 siswa belum mencapai target ketuntasan kecepatan mengetik sedangkan pada tahun 2016 siswa yang berjumlah 105 siswa secara klasikal sebanyak 59 siswa belum memenuhi target ketuntasan kecepatan mengetik.

Selain kecepatan mengetik, persentase ketepatan mengetik (*accuracy*) juga dapat diketahui secara otomatis dari program aplikasi *typing master* yang digunakan. Data ketepatan mengetik siswa ditunjukkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 2
Daftar Rata-Rata Ketepatan Mengetik Siswa Kelas X Administrasi
Perkantoran SMK Negeri 1 Bandung

Tahun	Kelas	Ketepatan		Persentase	
		≥95%	<95%	Tuntas	Tidak Tuntas
2014	X AP 1-4	65	75	47%	53%
2015	X AP 1-4	90	52	64%	36%
2016	X AP 1-3	63	42	60%	40%

Tabel diatas menunjukan data ketepatan (*accuracy*) mengetik siswa kelas X angkatan 2014, 2015, dan 2016. Angkatan 2014 yang berjumlah 140 siswa, sebanyak 75 siswa ketepatan mengetiknya belum mencapai target ketuntasan dengan standar ketepatan mengetik 95%. Pada angkatan 2015 siswa yang berjumlah 142 siswa sebanyak 52 siswa ketepatan mengetiknya belum mencapai target ketuntasan sedangkan pada tahun 2016 siswa yang berjumlah 105 siswa sebanyak 42 siswa belum mencapai ketuntasan ketepatan mengetik.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan sebelum penelitian,selama proses pembelajaran teknologi perkantoran, di kelas X AP 1 masih belum

Isna Astuti, 2018

EFEKTIVITAS METODE DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

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

menerapkan posisi jari pada tuts basis saat mengetik. Sebanyak 12 siswa lebih sering menggunakan jari telunjuk atau jari manis untuk menghentak tuts *enter* dan *backspace* yang ada pada *keyboard*. Selain itu sebanyak 7 siswa pandangan matanya masih tertuju pada *keyboard* pada saat mengetik. Pembelajaran yang berlangsung selama 6 jam pelajaran setiap minggu masih belum menggunakan variasi model atau penggunaan media secara optimal sehingga pembelajaran menjadi membosankan dan siswa tidak termotivasi untuk terus berlatih mengetik dikarenakan adanya rasa jenuh.

Keterampilan mengetik sistem 10 jari sangat penting untuk dimiliki lulusan program keahlian Administrasi Perkantoran karena keterampilan mengetik akan mendukung terselesaikannya penyajian naskah yang cepat, tepat dan rapi dalam pekerjaan kantor. Hasil wawancara secara langsung dengan siswa yang bernama Nurhayati pada hari Rabu tanggal 15 November 2017 pukul 13.00 WIB di LAB komputer mengungkapkan bahwa keterampilan mengetik pada jurusan Perkantoran itu sangat penting dan diperlukan. Karena sebagai seorang sekretaris, pekerjaan yang menggunakan komputer atau laptop itu harus diunggulkan supaya dapat bersaing dalam mendapatkan pekerjaan.

Keterampilan mengetik 10 jari tidak cukup hanya dilatih dalam waktu yang singkat, melainkan yang lebih penting adalah penerapannya. Pada hari yang sama wawancara kemudian dilanjutkan pada pukul 13.11 WIB dengan siswa lain yang bernama Salma Kinanti, ia menyatakan bahwa pembelajaran di kelas seringkali berlangsung tidak efektif karena siswa yang kebanyakan merasa bosan. Seperti yang kita tahu bahwa mengetik sepuluh jari merupakan materi yang penting namun sangat monoton dalam proses pembelajarannya.

Wawancara juga dilakukan dengan guru mata pelajaran teknologi perkantoran Drs. Roni Noviar pada hari Rabu tanggal 15 November 2017 pukul 12.30 WIB berkaitan dengan keterampilan mengetik dari seluruh siswa selama ini, ia mengungkapkan bahwa Siswa itu menerapkan 10 jari jika merasa diawasi saja, jika tidak diawasi mereka tidak disiplin. Mereka pasti lebih mengutamakan kecepatan, kebanyakan mereka terlena untuk mendapatkan kpm yang tinggi sedangkan tetapi tidak memperhatikan ketepatan mereka dalam menghentak tuts

Isna Astuti, 2018

EFEKTIVITAS METODE DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

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

keyboard. Jika dilihat dari nilai sehari-hari yang sudah mencapai target hanya segelintir siswa, karena kurikulum yang baru menghilangkan pelajaran komputer pada tingkat SMP jadi masih saja ada siswa yang merasa asing dalam mengoperasikan komputer untuk pekerjaan perkantoran.

Hasil wawancara saat observasi awal menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan mengetik 10 jari siswa selama ini salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya disiplin saat latihan secara rutin dari masing-masing siswa dan penerapannya secara langsung. Selain itu pemilihan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru selama ini sudah baik, namun kurang sesuai dengan kebutuhan belajar mengetik siswa karena siswa belum optimal menerapkan kemampuan mengetik dalam proses penugasan seperti membuat surat dan latihan khusus yang disediakan oleh aplikasi *typing master*.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk menerapkan metode pembelajaran yang memberikan kemudahan untuk melatih keterampilan mengetik 10 jari. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat diharapkan mampu memaksimalkan proses pembelajaran siswa sehingga peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “*Penerapan Metode Drill and Practice (Latihan Praktik) terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran Program Keahlian Administrasi Perkantoran Di SMK Negeri 1 Bandung*”

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka inti dari kajian penelitian ini adalah masalah hasil belajar siswa yang rendah di SMK Negeri 1 Bandung. Banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal siswa yang meliputi (faktor jasmani, faktor psikologis, dan faktor kelelahan) serta faktor eksternal siswa yang meliputi (faktor keluarga, faktor sekolah, faktor masyarakat). Dan berdasarkan kajian empirik terhadap faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, diduga faktor yang paling berpengaruh terhadap hasil belajar siswa adalah faktor sekolah yang didalamnya terdapat metode belajar yang diterapkan oleh guru.

Isna Astuti, 2018

EFEKTIVITAS METODE DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

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

Dalam hal ini, guru lah yang berusaha menemukan sebuah metode belajar yang cocok untuk diterapkan dalam pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dan dapat terampil. Salah satu metode belajar yang dianggap paling efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran yang sifatnya aktif adalah metode *drill and practice*.

Metode pembelajaran merupakan cara atau teknik yang digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan rencana yang telah disusun berdasarkan kurikulum pada mata pelajaran tertentu untuk mencapai tujuan kegiatan belajar mengajar. Sedangkan dalam meningkatkan keterampilan siswa sekolah kejuruan khususnya mengetik yang paling cocok digunakan adalah metode *drill and practice* karena siswa diwajibkan untuk terus menerus mengasah kemampuannya supaya dapat berpola otomatis.

Keterampilan mengetik sistem 10 jari sangat penting untuk dimiliki lulusan program keahlian Administrasi Perkantoran karena keterampilan mengetik akan mendukung terselesaikannya penyajian naskah yang cepat, tepat dan rapi dalam pekerjaan kantor. Dengan karakteristik kompetensi dasar yang telah dijelaskan diatas maka peneliti mengambil metode pembelajaran *drill and practice* yang diduga mampu meningkatkan hasil belajar psikomotor siswa.

Berdasarkan pernyataan masalah (*problem statement*), masalah dalam penelitian ini secara spesifik dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa dengan Metode *Drill and Practice* (Latihan Praktik) pada Kompetensi Dasar Mengetik Sepuluh Jari di SMK Negeri 1 Bandung?
2. Adakah perbedaan hasil *pre-test* yang menggunakan Metode *Drill and Practice* (Latihan Praktik) dengan hasil *post-test* pada Kompetensi Dasar Mengetik Sepuluh Jari di SMK Negeri 1 Bandung?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

Isna Astuti, 2018

EFEKTIVITAS METODE DRILL AND PRACTICE TERHADAP HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN TEKNOLOGI PERKANTORAN KELAS X PROGRAM KEAHLIAN ADMINISTRASI PERKANTORAN DI SMK NEGERI 1 BANDUNG

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

1. Mengetahui gambaran hasil belajar siswa dengan Metode *Drill and Practice* (Latihan Praktik) pada Kompetensi Dasar Mengetik Sepuluh Jari di SMK Negeri 1 Bandung.
2. Mengetahui adakah perbedaan hasil *pre-test* yang menggunakan Metode *Drill and Practice* (Latihan Praktik) dengan hasil *post-test* pada Kompetensi Dasar Mengetik Sepuluh Jari di SMK Negeri 1 Bandung.

1.4. Kegunaan Penelitian

Ada dua macam kegunaan penelitian ini antara lain kegunaan teoritis dan kegunaan praktis. Kegunaan teoritis yakni diantaranya hasil penelitian dapat digunakan untuk memperkaya khasanah pengetahuan pembaca kaitannya dengan metode pembelajaran *drill and practice* melalui *Typing Master*. Sedangkan kegunaannya antara lain bagi siswa, dapat meningkatkan keterampilan megetik 10 jari dalam proses pembelajaran. Bagi guru, memberikan variasi pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran *drill* melalui *Typing Master* sebagai alternatif metode dalam pembelajaran teknologi perkantoran. Bagi peneliti, memberikan pengalaman secara langsung dalam penelitian pre-eksperimen dalam menerapkan metode pembelajaran *drill and practicel* untuk meningkatkan keterampilan mengetik 10 jari siswa. Bagi sekolah, memberikan inovasi baru bagi sekolah untuk menjadikan metode pembelajaran *drill and practice* melalui *Typing Master* sebagai alternatif metode dalam mengajar sehingga data meningkakan hasil belajar siswa khususnya dalam keterampilan mengetik 10 jari.