

BAB I

PENDAHULUAN

Pada BAB Pendahuluan ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai salah satu lembaga pendidikan dengan sistem pembelajaran yang lebih mengutamakan praktek, memiliki tujuan agar lulusannya kelak mempunyai kompetensi sesuai dengan jurusannya sehingga dapat memenuhi kebutuhan dunia industri. Di SMK terdapat beberapa jurusan yang menunjang kebutuhan dunia industri tersebut seperti Teknik Audio Video (TAV), Teknik Komputer Jaringan (TKJ), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Multimedia (MM), Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL), dan Teknik Otomasi Industri (TOI). Salah satu mata pelajaran yang wajib dikuasai dan dipahami oleh seluruh kelas X di SMK adalah Simulasi dan Komunikasi Digital. Simulasi dan Komunikasi Digital termasuk ke dalam kelompok C (Peminatan) tepatnya C1 (dasar bidang peminatan). Salah satu kompetensi yang diharapkan pada pembelajaran simulasi dan komunikasi digital adalah kemampuan menganalisis komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan. Apabila seorang siswa dapat memahami materi tersebut, diharapkan siswa akan lebih mudah melaksanakan praktek maupun mempelajari materi yang merupakan pengembangan dari mata pelajaran simulasi dan komunikasi digital. Untuk memudahkan siswa memahami materi pembelajaran diperlukan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Di samping metode pembelajaran, kualitas pengajaran seorang guru di sekolah sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Mengajar bukan hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi melatih kemampuan siswa untuk berpikir,

USWATUNNISA,2019

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

menggunakan struktur kognitifnya secara penuh dan terarah (Sanjaya, 2006, hlm. 93). Cara mengajar dan model pembelajaran yang digunakan seorang guru tentu akan sangat mempengaruhi situasi pembelajaran di kelas, dan akan menentukan keberhasilan belajar siswa yang salah satu indikatornya adalah hasil belajar siswa yang memuaskan atau minimal telah mencapai standar ketuntasan belajar yang telah ditetapkan

Pada dasarnya model pembelajaran merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain, model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan, metode, dan teknik pembelajaran (Komalasari, 2011, hlm. 57). Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara awal dengan guru yang mengajar mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, model pembelajaran yang digunakan guru sebelumnya adalah *problem solving*, yakni model pembelajaran yang berpotensi melatih peserta didik berpikir kreatif dalam mengidentifikasi penyebab masalah dan pemecahan masalahnya. Model pembelajaran yang digunakan tersebut terdapat beberapa kendala, yaitu: 1) Sikap siswa pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung terlihat pasif dan mencatat pokok bahasan yang disampaikan kemudian mengerjakan tugas-tugas yang diberikan; 2) Keadaan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung kurang fokus, siswa mengobrol di belakang kelas tanpa memperhatikan mata pelajaran yang disampaikan, siswa sibuk dengan *gadget* masing-masing; 3) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang maksimal. Dilihat dari hasil ulangan harian siswa sebelum remedial pada tahun ajaran 2016/2017 tampak bahwa nilai kognitif siswa yang dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) diatas 75 hanya 25,8% (8 dari 31 siswa).

USWATUNNISA,2019

Dari hasil wawancara dengan beberapa siswa kelas XI yang telah belajar materi komunikasi sinkron dan asinkron dalam jaringan terindikasi beberapa kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran, yaitu: 1) Keadaan kelas tidak kondusif, siswa sering meminta izin keluar masuk kelas dengan waktu yang cukup lama; 2) Rasa jenuh yang dialami siswa pada saat proses pembelajaran; 3) Model pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang memberikan motivasi bagi siswa.

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka diperlukan penerapan suatu model pembelajaran yang sesuai untuk peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Interaksi antara guru, siswa dan model pembelajaran yang optimal dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan karakteristik kurikulum 2013 terdapat beberapa model pembelajaran yang mampu menjadi alternatif selain *problem solving* yaitu model pembelajaran *problem based learning*, *project based learning*, dan *inquiry*. Pada penelitian ini model pembelajaran inkuiri dipilih untuk diterapkan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital karena adanya dugaan kesesuaian dengan keadaan siswa dikelas yang kurang maksimal dalam mencari dan menyelidiki masalah secara sistematis, kritis, logis, analisis, serta merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Model pembelajaran inkuiri merupakan model pembelajaran berdasarkan pendekatan konstruktivisme yang merupakan salah satu pandangan tentang proses pembelajaran yang menyatakan bahwa dalam proses memperoleh pengetahuan diawali dengan terjadinya konflik kognitif, yang hanya dapat diatasi melalui pengetahuan dini (Komalasari, 2011, hlm. 169).

Pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk menunjang model pembelajaran inkuiri yaitu pendekatan kontekstual. Pendekatan kontekstual menempatkan siswa dalam konteks bermakna yang menghubungkan pengetahuan awal siswa dengan materi yang sedang dipelajari dan sekaligus memperhatikan faktor kebutuhan individual siswa dan peran guru.

Salah satu penelitian yang terkait dengan penerapan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan kontekstual adalah penelitian yang dilakukan oleh Ai Mamudatussa'adah (Mamudatussa'adah, 2011). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *inquiry* dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa, menjadikan mahasiswa lebih aktif dan semangat belajar. Peningkatan nilai *pretest* ke *posttest* dialami oleh semua sampel dengan nilai N-Gain yang berbeda-beda. Sebagian besar (59%) berada pada kategori sedang, 20% pada kategori tinggi dan sebagian kecil (11%) berada pada kategori rendah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul “**Perbandingan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Inkuiri dengan Model Pembelajaran *Problem Solving* (Studi Kasus pada Mata Pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital di SMK Negeri 4 Bandung)**”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan yang menggunakan model pembelajaran *problem solving* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor?

1.3 Batasan Masalah Penelitian

Pada penelitian ini hanya difokuskan untuk penggunaan model pembelajaran inkuiri melalui pendekatan kontekstual dengan mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital, adapun pembatasan masalah pada penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 4 Bandung
2. Penelitian dibatasi pada dua kelas saja yaitu kelas X Teknik Audio Video (TAV) 1 digunakan sebagai kelas eksperimen (model pembelajaran inkuiri

melalui pendekatan kontekstual) yang berjumlah 30 siswa, kemudian kelas X TAV 2 digunakan sebagai kelas kontrol (model pembelajaran *problem solving*) berjumlah 30 siswa. Total populasi siswa kelas X SMK Negeri 4 Bandung berjumlah 420 siswa.

3. Standar kompetensi yang digunakan pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital adalah Menganalisis Komunikasi Sinkron dan Asinkron dalam Jaringan.
4. Peningkatan hasil belajar siswa diukur dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
5. Pemahaman pada ranah kognitif meliputi tahap mengingat (C_1), memahami (C_2), mengaplikasikan (C_3) dan menganalisis (C_4).
6. Kriteria penilaian untuk ranah afektif meliputi semua kategori, yaitu menerima (*receiving*), menjawab (*responding*), menilai (*valuing*), organisasi (*organization*), dan karakteristik (*Characterization*).
7. Kriteria penilaian untuk ranah psikomotor meliputi semua kategori, yaitu gerakan reflek (*reflex movement*), gerakan dasar (*basic fundamental movement*), kemampuan perseptual (*perceptual abilities*), kemampuan fisik (*physical abilities*), gerakan skill (*skilled movement*), dan kemampuan komunikasi (*nondiscursive communication*).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan model pembelajaran *problem solving* pada mata pelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

1.5 Manfaat/Signifikansi Penelitian

Hasil dari pelaksanaan penelitian ini diharapkan memberikan manfaat, diantaranya sebagai berikut:

USWATUNNISA,2019

1. Bagi guru, agar hasil penelitian dapat menjadi informasi dan bahan masukan mengenai implementasi model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan kontekstual terhadap hasil belajar siswa
2. Bagi siswa, agar hasil penelitian dapat menjadi bahan evaluasi diri untuk meningkatkan hasil belajar.
3. Bagi peneliti, agar hasil penelitian dapat menjadi penambah wawasan persoalan pendidikan dan pengajaran.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab. Struktur organisasi skripsi ini sebagai berikut:

BAB 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi tentang teori dari model pembelajaran inkuiri pendekatan kontekstual, model pembelajaran *problem solving*, teori hasil belajar, kerangka berfikir dan hipotesis penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi tentang lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, instrumen penelitian, proses penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang tahapan pembelajaran, pengolahan data, analisis data hasil penelitian, dan matrik penelitian.

USWATUNNISA,2019

PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING*

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

BAB V Kesimpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis temuan penelitian, serta implikasi dan rekomendasi bagi para pembaca dan pengguna hasil penelitian.

USWATUNNISA,2019

**PERBANDINGAN HASIL BELAJAR SISWA YANG MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *PROBLEM SOLVING***

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