

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan. Pendidikan merupakan upaya untuk merekonstruksi peradaban yang dibutuhkan oleh setiap manusia dan kewajiban yang harus didukung oleh negara agar dapat membentuk manusia yang memiliki pemahaman dan pengetahuan untuk menjalankan fungsi-fungsi kehidupan selaras dengan fitrahnya serta mampu mengembangkan kehidupan menjadi lebih baik. Dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa :

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 bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Sistem pendidikan nasional di Indonesia memiliki dua kelompok pendidikan, yaitu: (1) pendidikan akademik; dan (2) pendidikan profesional. Pendidikan akademik merupakan penyelenggaraan program pendidikan yang bertujuan mempersiapkan peserta didik mengembangkan potensi akademik untuk melanjutkan studi ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Pendidikan profesional merupakan penyelenggaraan program pendidikan yang mempersiapkan peserta didik meningkatkan potensi kompetensi sesuai bidang keahliannya. Pendidikan profesional ini termasuk dalam kategori penyelenggaraan pendidikan yang berorientasi pada dunia kerja.

Sistem penyelenggaraan pendidikan pada dunia kerja di Indonesia memiliki dua istilah pendidikan yang digunakan yaitu pendidikan kejuruan dan pendidikan vokasi. Dalam Pasal 15 Undang-Undang Sisdiknas No. 20 tahun 2003 dijelaskan, "Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu, sedangkan pendidikan vokasi merupakan pendidikan tinggi yang mempersiapkan peserta didik untuk memiliki pekerjaan dengan keahlian terapan tertentu maksimal setara dengan

**Fitra Nopri Setiawan, 2018**

***PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF QUESTION STUDENT HAVE PADA MATA DIKLAT MERAWAT SERTA MEMPERBAIKI PERALATAN RUMAH TANGGA DAN MOTOR LISTRIK DI SMK KARYA BHAKTI PUSDIKPAL CIMAHI***

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

program sarjana.” Dengan demikian, pendidikan kejuruan merupakan penyelenggaraan jalur pendidikan formal yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan tingkat menengah, yaitu: pendidikan menengah kejuruan yang berbentuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pendidikan vokasi merupakan penyelenggaraan pendidikan formal yang diselenggarakan pada pendidikan tinggi, seperti politeknik, program diploma, atau sejenisnya.

Baik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau Sekolah Menengah Umum (SMU), kegiatan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang dapat menentukan keberhasilan mutu pendidikan, karena pembelajaran merupakan aspek yang utama dalam pendidikan. Secara garis besar, kegiatan pembelajaran terbagi dua, yaitu kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) dan yang berpusat pada siswa (*student centered learning*)

Jenis kegiatan pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) merupakan jenis kegiatan pembelajaran yang sudah banyak digunakan. Namun, terdapat beberapa permasalahan pada pembelajaran tersebut. Salah satunya adalah peserta didik mudah pikiran jenuh dan bosan, dan perhatiannya tidak dapat berlangsung lama. Hal ini merupakan pembelajaran yang dilakukan adalah satu arah, yaitu dari guru kepada peserta didik. Begitupun ketika guru memberikan kesempatan kepada para siswa untuk bertanya, tidak banyak peserta didik yang mengajukan pertanyaan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang begitu tertarik dengan pembelajaran, karena yang terjadi adalah mereka hanya duduk diam menerima informasi dan penjelasan dari guru. Dalam hal ini peserta didik beranggapan bahwa guru memiliki pengetahuan luas dan serba tahu segalanya. Ketika guru menjelaskan jawaban dari suatu pertanyaan, para peserta didik mungkin tidak menyadari dari mana guru mendapatkan jawaban tersebut dan bagaimana cara berfikir mencari jawaban suatu pertanyaan. Hal ini dapat mematikan rasa ingin tahu peserta didik yang mana hal ini sangat penting untuk peserta didik.

Rasa ingin tahu adalah salah satu karakter yang penting untuk ditanamkan untuk peserta didik sebagai insan yang sedang belajar dan menuntut ilmu. Dalam proses pembelajaran, peserta diharapkan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi agar

ilmu yang diperoleh berkembang dan bertambah banyak. Guru harus menanamkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, terutama peserta didik yang pasif dan tidak pernah bertanya. Ciri peserta didik yang memiliki rasa ingin tahu yang tinggi adalah sering mengajukan pertanyaan kepada guru dan untuk menjawabnya guru perlu menggunakan penalaran maupun logikanya, sering mengatkan materi yang sedang dijelaskan guru dengan fenomena atau sesuatu yang dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari, antusias dalam mencari bahan tambahan dari materi yang telah dijelaskan guru, mempertanyakan gagasan sendiri dan orang lain (salirawati, 2012).

Kegiatan dimana guru mengaitkan materi dengan fenomena yang dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, banyak peserta didik yang mengajukan pertanyaan dan bentuk partisipasi lainnya merupakan beberapa ciri kegiatan pembelajaran aktif. (Handayani, 2011) mengemukakan bahwa "Pembelajaran aktif (*active learning*) terjadi saat siswa aktif terlibat, peduli dan bertanggung jawab terhadap belajar itu sendiri" Masih dalam sumber yang sama, (silberman, 2013) Menggambarkan saat belajar aktif, peserta melakukan banyak kegiatan. Mereka menggunakan otak untuk mengeluarkan ide-ide, memecahkan permasalahan, dan menerapkan apa yang mereka pelajari. Pembelajaran aktif (*active learning*) dapat mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan juga dapat menjaga perhatian peserta didik agar tetap fokus pada proses pembelajaran karena pada pembelajaran aktif ini mereka ikut berkontribusi aktif. Sehingga dengan begitu diharapkan semua peserta didik dapat mengembangkan potensi diri dan mencapai hasil belajar yang optimal sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki.

Suatu studi yang dilakukan (Thomas, 2010) menunjukkan bahwa setelah 10 menit belajar di kelas. peserta didik cenderung akan kehilangan konsentrasinya untuk mendengarkan pelajaran yang diberikan oleh pendidik secara pasif. Sementara itu penelitian (McKeachie, 1987) menyebutkan bahwa dalam hitungan menit pertama perhatian siswa dapat mencapai 70%, dan mengurangi sampai menjadi 20% pada waktu 20 menit terakhir.

Pembelajaran aktif (*active learning*) dapat memberikan solusi untuk permasalahan diatas, yaitu dengan memperbanyak partisipasi peserta didik. Berikut ini beberapa hasil penelitian terdahulu yang relevan mengenai strategi pembelajaran aktif:

- 1) Penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Pembelajaran yang Aktif Teknik. *Question Student Have* untuk meningkatkan Perhatian Siswa dalam Pembelajaran Matematika” oleh Neneng Mila (skripsi Jurusan Pendidikan Matematika FKIT UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). Menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran aktif *Question Student Have* dapat meningkatkan perhatian belajar matematika siswa dengan persentase peningkatan sebesar 18 16% Selain itu terjadi peningkatan pula pada hasil belajar matematika siswa, yaitu rata-rata sebesar 56.3 menjadi rata-rata sebesar 73.9.
- 2) Penelitian yang berjudul "Pnerapan Strategi Pembelajaran *Question Student Have (QSH)* untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa kelas VIII, SMP Negeri 1 Rimba Melintang Tahun Pelajaran 2011/2012” oleh Yustini Yusuf (Jurnal Biogenesis. Volume 8, Nomor 2, 2012). Menyimpulkan beberapa faktor yang yang mengalami peningkatan, yaitu: (a) skor rata-rata dengan persentase meningkat 27.01%; (b) Daya serap siswa dengan keahlian rata-rata 70.54 menjadi rata-rata 77.70; (c) Ketuntasan belajar siswa dengan presentase 83.78% menjadi 94.59%; (d) Aktifitas belajar siswa dalam proses belajar, yaitu dari 73.98 menjadi 84.46; (e) Aktivitas guru dalam proses pembelajaran dari 95% menjadi 100%.
- 3) Penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Belajar *Question Student Have* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Dasar- Dasar Elektronika Digital Kelas X SMK Sunan Drajal Paciran Lamongan” oleh Adji Suwarsono (Jurnal Pendidikan Teknik Elektro, Volume 03, Nomor2, 2014), Menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata diklat dasar-dasar elektronika digital kelas X SMK Sunan Drayat Paciran Lamongan dengan penerapan strategi belajar *Question Student Have* lebih baik dibandingkan strategi belajar tanya jawab, dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 86.16 dan kelas control 77.8

Fitra Nopri Setiawan, 2018

**PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF QUESTION STUDENT HAVE PADA MATA DIKLAT MERAWAT SERTA MEMPERBAIKI PERALATAN RUMAH TANGGA DAN MOTOR LISTRIK DI SMK KARYA BHAKTI PUSDIKPAL CIMAHI**

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

- 4) Penelitian yang berjudul “Penerapan Strategi Belajar *Question Student Have* untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Diklat Dasar dan Pengukuran Listrik Kelas X SMK Negeri 4 Bandung” oleh Aji Safari (Universitas Pendidikan Indonesia), Menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata diklat Dasar dan Pengukuran Listrik kelas X SMK Negeri 4 Bandung dengan penerapan strategi belajar *Question Student Have* lebih baik dibandingkan strategi belajar tanya jawab, dengan rata-rata nilai posttest kelas eksperimen 76.66 dan kelas control 72.32.

Praktik pembelajaran pada bidang kejuruan harus berorientasi pada asas *student centered learning* dan *active learning* karena pendidikan kejuruan menggunakan pengalaman sebagai metode utama. Pengalaman dalam melakukan suatu pekerjaan bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan sehingga mendapatkan pemahaman dan inisiatif penuh dalam menyelesaikan masalah-masalah pekerjaan. Pada hakikatnya pembelajaran pendidikan kejuruan adalah proses pengalihan ilmu (*transfer of knowledge*) ataupun penimbaan ilmu (*acquisition of knowledge*) melalui pembelajaran teori; pencernaan ilmu (*digestion of knowledge*) melalui tugas-tugas, pekerjaan rumah, dan tutorial; pembuktian ilmu (*validation of knowledge*) melalui percobaan-percobaan di laboratorium secara empiris atau visual (simulasi atau *virtual reality*); serta pengembangan keterampilan (*skill development*) melalui pekerjaan-pekerjaan nyata di bengkel atau pelatihan (Djarmiko *et al.*, 2013).

Salah satu strategi belajar yang aktif adalah *Question Student Have* (pertanyaan dari siswa). (Bahri, Azis and Amin, 2012) mengungkapkan bahwa “Strategi pembelajaran *Question Student Have* merupakan cara pembelajar siswa aktif yang tidak membuat siswa takut untuk mempelajari apa yang siswa harapkan dan butuhkan”. Keterampilan bertanya adalah suatu pengajaran itu sendiri. Bertanya merupakan refleksi dari keingintahuan setiap individu. Sedangkan menjawab pertanyaan menunjukkan kemampuan seseorang dalam berfikir. Strategi *Question Student Have* dapat diaplikasikan dalam pendidikan kejuruan. Peserta didik diharapkan mencari dan menemukan permasalahan yang sudah terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga mereka mempunyai banyak pertanyaan yang

selanjutnya dapat ditanyakan dan melakukan pembahasan pembelajaran di kelas. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF *QUESTION STUDENT HAVE* PADA MATA DIKLAT MERAWAT SERTA MEMPERBAIKI PERALATAN RUMAH TANGGA DAN MOTOR LISTRIK DI SMK KARYA BHAKTI PUSDIKPAL”.

### **1.2 Identifikasi Masalah dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, peneliti dapat mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 1) Adanya penurunan tingkat perhatian peserta didik ketika jam pelajaran berlangsung
- 2) Kurangnya minat peserta didik untuk bertanya
- 3) Belum optimalnya pembelajaran yang berawal dari pertanyaan-pertanyaan.
- 4) Strategi pembelajaran aktif dengan metode *Question Student Have* masih jarang diaplikasikan.

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah:

- 1) Apakah strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* dapat meningkatkan minat bertanya peserta didik pada mata diklat merawat dan memperbaiki peralatan rumah tangga dan motor listrik?
- 2) Adakah perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menerapkan strategi pembelajaran aktif *Question Student Have* dengan kelas yang menerapkan pembelajaran konvensional pada mata diklat merawat dan memperbaiki peralatan rumah tangga dan motor listrik?
- 3) Apakah peserta didik mendapatkan hasil yang baik saat penilaian Afektif dan Psikomotor strategi *Question Student Have* ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Peneliti membatasi permasalahan agar penelitian tidak terlalu luas, maka batasan masalah penelitian sebagai berikut:

Fitra Nopri Setiawan, 2018

**PENERAPAN STRATEGI BELAJAR AKTIF *QUESTION STUDENT HAVE* PADA MATA DIKLAT MERAWAT SERTA MEMPERBAIKI PERALATAN RUMAH TANGGA DAN MOTOR LISTRIK DI SMK KARYA BHAKTI PUSDIKPAL CIMAH**

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

- 1) Siswa SMK yang diteliti adalah siswa kelas XI Teknik Instalasi Tenaga Listrik Semester 2 di SMK Karya Bahkti Pusdikpal Cimahi.
- 2) Mata pelajaran yang diajarkan adalah merawat serta memperbaiki peralatan rumah tangga dan motor listrik .
- 3) Aspek kemampuan yang diukur untuk ranah kognitif adalah pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4). Ranah afektif dan psikomotor masing-masing adalah sikap dan keterampilan siswa pada proses pembelajaran.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diajukan, maka tujuan yang ingin diperoleh peneliti dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui minat bertanya peserta didik menggunakan stretegi *Question Students Have*.
- 2) Menganalisis perbedaan peningkatan hasil belajar antara kelas yang menerapkan strategi pembelajaran aktif *Question Students Have* dengan kelas pembelajaran konvesional.
- 3) Menganalisis hasil penilaian Afektif dan Psikomotor menggunakan strategi pembelajaran aktif *Question Students Have*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang bisa diambil jika tujuan penelitian tindakan kelas ini tercapai, antara lain:

- 1) Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.
- 2) Bagi guru, dapat dijadikan sebagai alternatif untuk memilih atau menyiapkan strategi pembelajaran dan juga sebagai masukan untuk menggunakan strategi pembelajaran yang baik dalam pembelajaran merawat dan memperbaiki peralatan rumah tangga dan mesin listrik.
- 3) Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan manfaat dalam rangka meningkatkan keaktifan dalam belajar.

- 4) Bagi peneliti, agar memiliki pengetahuan yang luas tentang strategi pembelajaran, terutama strategi *Question Students Have* dan memiliki keterampilan untuk menerapkannya.

## 1.6 Strukur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi ini terdiri dari lima Bab, yaitu sebagai berikut:

- Bab I : meliputi latar belakang penelitian, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat dilakukannya penelitian.
- Bab II : meliputi deskripsi teori yang mendasari, penelitian yang relevan dan terkait dengan subyek, kerangka berpikir dalam penelitian serta hipotesis penelitian skripsi.
- Bab III : meliputi metode penelitian, desain penelitian, partisipan penelitian, paradigma penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel dan paradigma penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan teknik pengolahan data.
- Bab IV : meliputi hasil penelitian dan pembahasannya.
- Bab V : meliputi kesimpulan dan implikasi yang diperoleh berdasarkan uraian-uraian pada bab sebelumnya serta beberapa rekomendasi yang dimaksudkan untuk memberi masukan yang membangun.