

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembukaan UUD 1945 menyatakan bahwa salah satu tujuan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa. Berbagai upaya dilakukan agar tujuan tersebut dapat tercapai, salah satunya ialah peningkatan pendidikan.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara (UU No.20 tahun 2003, 2003:4).

Perkembangan kehidupan manusia tidak terlepas dari tujuan pendidikan nasional yang ingin dicapai oleh suatu bangsa. Hal ini terkait dengan bagaimana mutu pendidikan yang ada. Perbaikan mutu pendidikan akan berpengaruh terhadap perkembangan pembangunan suatu bangsa, karena sumber daya manusia adalah faktor penting dalam memperbaiki kondisi dan situasi suatu bangsa. Mutu pendidikan terkait pula dengan proses pembelajaran, proses pembelajaran adalah terjadinya interaksi antara guru dan murid.

Proses pembelajaran ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu: tujuan, materi, metode, organisasi kurikulum, dan evaluasi. Proses pembelajaran yang memiliki komponen-komponen tersebut merupakan suatu kesatuan atau mata

rantai yang saling berkaitan satu sama lain, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan untuk mencapai tujuan pendidikan.

Banyak metode atau cara mengajar yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, tetapi tidak semua metode tersebut cocok untuk semua materi yang diajarkan. Dalam memilih dan menggunakan metode mengajar harus disesuaikan dengan tujuan, materi, waktu, sarana, karakteristik siswa, dan evaluasi. Seperti yang diungkapkan oleh Winarno Surachmad (1980:85), “khusus mengenai metode mengajar di kelas, selain faktor tujuan, juga faktor murid, situasi dan faktor guru ikut menentukan efektif tidaknya sebuah metode”.

Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa, hasil belajar siswa tersebut diperoleh setelah proses pembelajaran berlangsung, kegiatan proses pembelajaran akan mempengaruhi baik buruknya terhadap hasil belajar siswa, apabila proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik maka akan sangat berpengaruh terhadap pencapaian keberhasilan tujuan pembelajaran. Untuk menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah dibutuhkan berbagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran seperti media pembelajaran, buku-buku, laboratorium dan pemakaian sarana teknologi informasi komunikasi lainnya. Namun pada kenyataannya ketersediaan sarana penunjang tersebut tidak memadai sehingga menghambat kegiatan proses pembelajaran. Dalam hal ini kreativitas guru menjadi solusi menanggulangi masalah tersebut. Seorang guru harus dapat merencanakan dan melaksanakan pembelajaran dengan baik, agar dapat mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Untuk mengatasi

permasalahan sarana tersebut salah satunya ialah dengan cara mendesain pembelajaran dengan baik salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Pada kenyataannya sekarang ini interaksi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) masih rendah. Hal ini dapat dilihat pada nilai siswa SMKN 3 Bandung kelas X semester 2 tahun pelajaran 2009/2010 bahwa 80% siswa belum tuntas dalam Mata Diklat KKPI. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan metode demonstrasi agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Metode demonstrasi merupakan suatu cara penyampaian bahan pengajaran dalam bentuk mempertunjukkan gerakan-gerakan untuk disaksikan dan ditiru oleh siswa. Metode ini dapat digunakan untuk menjelaskan konsep Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) secara kongkret agar siswa dapat memahami konsep yang sedang diberikan oleh guru.

Hasil penelitian Dwi Setyaningsih (2009:67) menunjukkan bahwa metode demonstrasi efektif digunakan pada mata pelajaran Biologi. Begitupula hasil penelitian Galih M.S.R (2007:72) pada mata pelajaran Fisika dan hasil penelitian Asma Wati (2008:85) pada mata pelajaran Kemahiran Hidup elektif Kemahiran Teknikal. Kegiatan pembelajaran dengan metode demonstrasi membuat siswa dapat melaksanakan pembelajaran dengan baik serta dapat mengingat materi yang telah disampaikan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini berpengaruh sangat besar terhadap perkembangan dunia pendidikan di Indonesia, siswa dituntut dapat

mengikuti perkembangan teknologi tersebut, dalam pelaksanaannya seperti mata diklat keterampilan komputer dan pengolahan informasi (KKPI) yang ada pada kurikulum SMK.

Mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar mampu mengantisipasi pesatnya perkembangan tersebut. Mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) perlu diperkenalkan, dipraktikkan dan dikuasai peserta didik sedini mungkin agar mereka memiliki bekal untuk menyesuaikan diri dalam kehidupan global. Untuk menghadapinya diperlukan kemampuan dan kemauan belajar sepanjang hayat dengan cepat dan cerdas. 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.

Mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) membekali peserta didik untuk beradaptasi dengan dunia kerja dan perkembangan dunia, juga pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) diajarkan untuk mendukung pembentukan kompetensi program keahlian serta memudahkan peserta didik mendapatkan pekerjaan yang berskala nasional maupun internasional.

Penerapan metode demonstrasi diharapkan dapat memberikan pengaruh pada pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) agar menjadi hidup, menarik dan memperkecil kemungkinan munculnya aktivitas negatif yang tidak dikehendaki. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa sesuai dengan kompetensi belajar yang telah ditetapkan. Hal tersebut memunculkan pertanyaan yakni bagaimana pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung?

Berangkat dari pertanyaan tersebut, penelitian ini dimaksudkan untuk mencari jawabannya. Penelitian ini difokuskan pada metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

B. Rumusan Masalah

Sejalan dengan pembahasan di atas, permasalahan umum yang diajukan dalam penelitian ini adalah : bagaimana pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung?

Perumusan masalah dijabarkan ke dalam pertanyaan khusus seperti berikut :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat (C1) siswa pada mata diklat

Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung?

2. Bagaimana pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif aspek memahami (C2) siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan (C3) siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung.

Adapun secara khusus tujuan penelitian ini dirumuskan dalam rincian tujuan khusus di bawah ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif aspek mengingat (C1) siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung.

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif aspek memahami (C2) siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode demonstrasi terhadap peningkatan hasil belajar domain kognitif aspek menerapkan (C3) siswa pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) kelas X jurusan multimedia SMK Negeri 3 Bandung.

D. Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu, metode demonstrasi dan hasil belajar.

1. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi ialah metode mengajar dengan menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu konsep atau untuk memperlihatkan bagaimana berjalannya suatu proses pembentukan tertentu pada siswa.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil belajar dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Hasil belajar terdiri dari tiga domain, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam penelitian ini, hasil belajar yang dicapai sesuai dengan tujuan pendidikan adalah domain kognitif aspek mengetahui (C1), memahami (C2), dan menerapkan (C3) siswa.

- a. Aspek mengetahui (C1) yang mencakup kemampuan mengulang.

- b. Aspek memahami (C2) yang mencakup kemampuan menjelaskan.
 - c. Aspek menerapkan (C3) yang mencakup kemampuan menjalankan.
3. Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI)

Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) adalah salah satu mata pelajaran yang ada di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dalam penelitian ini, kegiatan belajar pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengeloaah Informasi (KKPI) yang diteliti adalah mengenali perintah cetak pada software presentasi.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang langsung maupun tidak langsung terlibat dalam dunia pendidikan baik sebagai pengembang pendidikan, lembaga pendidikan formal maupun nonformal, dan khususnya bagi guru serta siswa yang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

1. Manfaat penelitian secara teoritis

Sebagai bahan masukan dalam menentukan metode pembelajaran yang sesuai untuk mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengeloaah Informasi (KKPI)

2. Manfaat penelitian secara praktis

a. Pihak sekolah

Sebagai bahan masukan dalam usaha meningkatkan kualitas peserta didik. Sehingga proses pembelajaran berhasil, sesuai dengan target yang telah ditetapkan.

b. Pihak guru

Sebagai masukan untuk dapat menentukan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kemampuan siswa, khususnya domain kognitif pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).

c. Pihak Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Sebagai alternatif dalam penggunaan metode pembelajaran yang relevan dengan tingkat kebutuhan yang ada.

d. Pihak peneliti selanjutnya

Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan masukan dan bahan inspirasi bagi peneliti selanjutnya serta bagi yang berminat mempelajari metode pembelajaran khususnya metode demonstrasi.

F. Asumsi

Asumsi yang digunakan peneliti dalam penyusunan skripsi ini adalah :

1. Penggunaan metode demonstrasi sangat efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Penggunaan metode pembelajaran yang tepat oleh guru akan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Metode demonstrasi dalam pembelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) dapat membantu memudahkan siswa dalam proses belajar.

H. Lokasi Penelitian

Penelitian memilih lokasi SMK Negeri 3 Bandung yang beralamat di Jl.Solontongan No.10 sebagai lokasi penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK Negeri 3 Bandung tahun ajaran 2010/2011, sedangkan populasi terjangkaunya adalah siswa kelas X jurusan multimedia. Sampelnya yaitu siswa kelas X jurusan multimedia 2.

