

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Orientasi Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah memberi pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik untuk diterapkan pada dunia kerja. Sumber daya manusia yang mampu bersaing secara kompetitif dalam dunia kerja, telah disiapkan pada Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Menyiapkan siswa untuk memasuki lapangan kerja serta mengembangkan sikap profesional.
2. Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, mampu berkompetisi dan mampu mengembangkan diri
3. Menyiapkan peserta didik menjadi tenaga kerja tingkat menengah untuk mengisi kebutuhan dunia usaha dan industri pada saat ini maupun yang akan datang
4. Menyiapkan tamatan menjadi warga negara yang produktif, adaptif dan kreatif.

Dengan program tersebut diharapkan bahwa lulusan SMK Program Keahlian Teknik Pemanfaatan Listrik sebagai calon tenaga kerja telah memiliki kemampuan dasar yang terpadu antara aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Program kejuruan

yang bersifat adaptif berfungsi membentuk kemampuan untuk berkembang dan beradaptasi sesuai dengan perkembangan IPTEK dan tuntutan kebutuhan kerja. Sedangkan program kejuruan yang bersifat produktif berfungsi membentuk kemampuan produktif yang secara praktis dapat diterapkan pada lapangan kerja yang sesuai.

Sistem pembelajaran di SMK yang ada saat ini dirasakan belum memberikan hasil yang sesuai dengan tujuan pendidikan kejuruan sendiri. Hal ini ditandai dengan tingginya tingkat pengangguran yang dikalangan lulusan SMK.

Melihat fenomena yang terjadi saat ini, pelaksanaan pembelajaran yang ada di SMK perlu untuk ditinjau kembali, apakah masih sesuai dengan tuntutan dunia kerja atau sudah perlu untuk direvisi ulang. Salah satu komponen yang perlu mendapat perhatian dalam sistem pembelajaran adalah pemilihan media yang sesuai dengan materi pelajaran dan kompetensi yang harus dicapai.

Sampai saat ini Penggunaan multimedia belum banyak digunakan oleh guru mata pelajaran sebagai media pembelajaran. Kebanyakan guru mata pelajaran memberikan materi pembelajaran dengan menggunakan sistem pembelajaran konvensional kepada siswa. Dengan menggunakan pola pengajaran dan pembelajaran seperti ini, siswa cenderung mengantuk dan merasa bosan sehingga minat dan motivasi untuk belajarnya sangat rendah, sehingga berdampak negatif terhadap prestasi belajar. Keadaan seperti inilah yang peneliti jumpai di lapangan, khususnya pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika

Dari hasil survey pendahuluan di SMK KORPRI Sumedang Kabupaten Sumedang diperoleh gambaran mengenai masalah belajar-mengajar yang dialami siswa dan guru di kelas. Ada beberapa masalah, khususnya terkait dengan kompetensi salah satu mata pelajaran yaitu : Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika, diantaranya: (1) Materi diajarkan hanya bersumber pada buku pegangan guru saja (2) Guru hanya mempunyai dua buku sumber saja untuk mengajar (3) Jenis media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran hanya berupa buku pelajaran (4) Masih banyak guru yang belum mahir mengoperasikan komputer (5) Komputer tidak digunakan secara maksimal (6) Metode pengajaran dan pembelajaran yang digunakan adalah konvensional (7) Terbatasnya waktu untuk belajar di kelas, (8) Buku paket yang ada di perpustakaan sangat terbatas sehingga tidak semua siswa bisa meminjam, (9) Alat-alat dan bahan praktek sangat terbatas sehingga siswa harus menunggu giliran untuk praktek (10) Kurangnya minat baca siswa (11) Kurang motivasi dari guru melanjutkan pendidikan lebih lanjut sehingga ilmunya yang diajarkan ke siswa sangat terbatas (12) Siswa selama ini belum pernah menerima pembelajaran menggunakan multimedia.

Pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika, sangat sulit dipahami siswa, karena selama ini media yang digunakan oleh guru mata pelajaran tersebut hanya dalam bentuk buku pelajaran, modul dan gambar. Disamping itu karena terbatasnya alat-alat dan bahan-bahan maka materi tersebut praktiknya

tidak sesuai dengan apa yang diharapkan, sehingga materinya menjadi semakin sulit untuk dapat dipahami oleh siswa.

Tabel 1.1. Persentase Kelulusan Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika

No	Rentang Nilai	Kriteria Nilai	Jumlah siswa	Persentase
1	9.00 – 10,00	A	0	0,00 %
2	7,51 – 8,99	B	2	6,45 %
3	6.00 - 7.50	C	8	25,81 %
4	0.00 - 5.99	D	21	67,74 %
Jumlah			31	100,00 %

Sumber : SMK KORPRI Sumedang tahun ajaran 2007/2008

Berdasarkan data yang diperoleh dari SMK KORPRI Sumedang seperti yang diperlihatkan pada tabel 1.1 di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar siswa untuk Standar kompetensi melaksanakan persiapan pekerjaan awal, dimana nilai prestasi belajar rata-rata kelas siswa adalah 5,03 sedangkan siswa yang memperoleh nilai A persentase kelulusannya 0,00% dan B persentase kelulusannya 6,45%, nilai C persentase kelulusannya 25.81% dan nilai D persentase adalah 67,74%.

Rendahnya prestasi belajar siswa pada Standar kompetensi melaksanakan persiapan pekerjaan awal ini dikarenakan materi tersebut sulit untuk dipahami karena rumit sehingga menjadi beban bagi siswa, dan metode pengajaran yang bersifat konvensional sehingga materi pokok menjadi membosankan bagi siswa sehingga

membuat semakin tidak menarik untuk mempelajarinya, disamping masih terbatasnya fasilitas atau sarana dan prasarana penunjang dalam proses belajar mengajar, diantaranya ketidak tersediaan alat-alat . Secara tidak langsung, baik disadari ataupun tidak hal inilah yang termasuk dan merupakan penyebab rendahnya prestasi belajar dan kompetensi siswa.

Seperti yang telah disebutkan di atas, bahwa salah satu penyebab rendahnya prestasi belajar siswa pada proses pembelajaran pada Standar kompetensi melaksanakan persiapan pekerjaan awal adalah terbatasnya fasilitas atau sarana dan prasarana penunjang dalam proses belajar mengajar.

Dari hasil wawancara dengan siswa-siswa yang pernah mengikuti proses pembelajaran mengatakan bahwa standar kompetensi melaksanakan persiapan pekerjaan awal sulit untuk dipahami, karena terbatas bahan-bahan dan alat praktek yang terdapat pada materi pembelajaran diperlihatkan hanya dalam bentuk gambar-gambar. Kemudian Penggunaan media *audio-visual* seperti multimedia juga belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Dari hasil survei di SMK KORPRI Sumedang, peneliti memperoleh gambaran bahwa sebenarnya fasilitas-fasilitas penunjang yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan multimedia sudah tersedia di sekolah. Perangkat-perangkat yang dibutuhkan seperti komputer, *loudspeaker*, *Compact Disc (CD)* pembelajaran, *overhead projector* (*infokus*) semuanya sudah tersedia.

Atas dasar tidak tersedianya alat-alat yang diperlukan sebagai media dalam proses pembelajaran, prestasi belajar siswa yang masih rendah, dan tersedianya peralatan atau sarana yang dibutuhkan dalam Penggunaan multimedia, maka peneliti mencoba mencari solusi alternatif dengan menggunakan multimedia dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran, terutama untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dan meningkatkan proses pembelajaran pada Standar kompetensi melaksanakan persiapan pekerjaan awal sehingga pembelajaran mata pelajaran Penerapan konsep Dasar Listrik dan Elektronika akan menjadi lebih menarik, bahan pembelajaran akan lebih jelas dan menjadi lebih mudah untuk dipahami.

1.2. Rumusan Masalah

Agar penelitian ini mencapai sasaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka penulis merasa perlu untuk merumuskan apa yang menjadi permasalahannya. Secara umum, masalah yang dipertanyakan dalam penelitian ini adalah: *“Hubungan Minat Belajar, Kemampuan Kognitif, dan Penggunaan Multimedia Interaktif dengan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika di SMK KORPRI Sumedang”*.

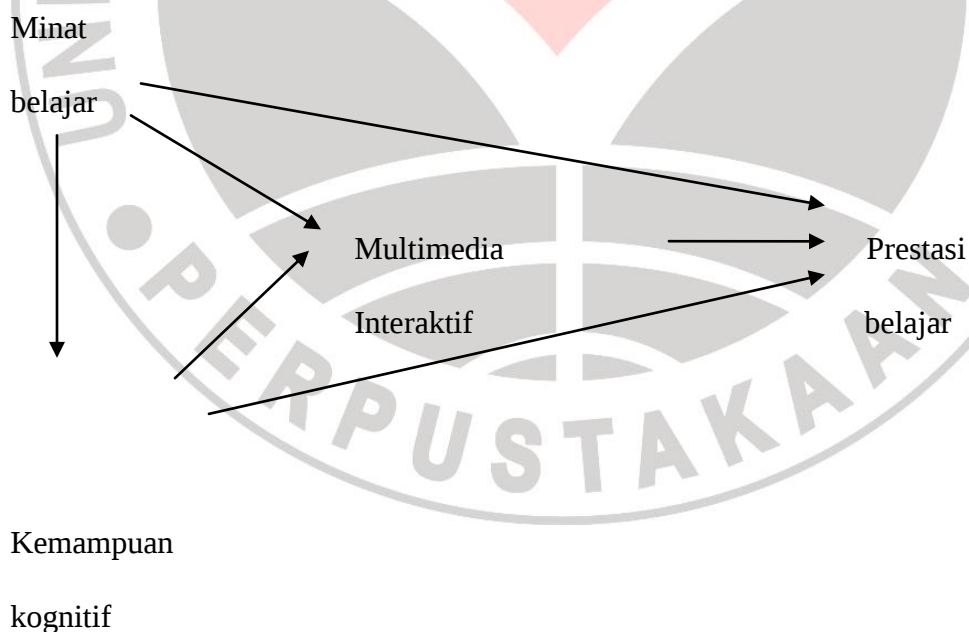
Dari rumusan masalah di atas, penulis merinci kembali menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut:

1. Adakah hubungan kausal antara minat belajar, dan kemampuan kognitif dengan penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran penerapan konsep dasar listrik dan elektronika.

2. Adakah hubungan korelasional antara minat belajar, kemampuan kognitif, dan multimedia interaktif dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran penerapan konsep dasar listrik dan elektronika.
3. Berapa besarnya kontribusi dari minat belajar, kemampuan kognitif dan penggunaan multimedia interaktif dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Penerapan konsep dasar listrik dan elektronika

1.3. Paradigma Penelitian

Pokok permasalahan pada perumusan masalah menunjukkan adanya beberapa masalah yang perlu dikaji agar lingkup penelitian menjadi lebih jelas. Pengkajian itu akan didasarkan pada paradigma yang dilukiskan pada gambar berikut.



Gambar 1.1. Paradigma penelitian

Paradigma penelitian ini didasarkan pada dua fenomena yang telah dikenal dikalangan pendidikan. Pertama, Penggunaan multimedia interaktif merupakan salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, dengan menggunakan media tersebut diharapkan prestasi belajar siswa akan meningkat. Kedua , prestasi belajar merupakan hasil usaha siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya meningkatkan dan merubah kemampuan, melalui penguasaan bahan – bahan atau materi pelajaran yang telah diajarkan selama proses belajar. Artinya, apabila kita menginginkan prestasi belajar siswa meningkat maka harus diusahakan menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga akan timbul minat siswa untuk belajar dengan demikian prestasi belajar siswa akan tinggi.

1.4 . Analisis Masalah dan Definisi-Definisi Operasional

Dengan batasan yang ditetapkan berdasarkan paradigma penelitian itu, sekurang-kurangnya ada tiga sub masalah yang memerlukan penjelasan dalam penelitian ini, yakni; Pertama, bagaimana hubungan antara minat belajar, kemampuan kognitif, dan penggunaan multimedia interaktif ?. Kedua, bagaimana hubungan antara minat belajar, kemampuan kognitif dan penggunaan multimedia interaktif dengan prestasi belajar?. Ketiga ,seberapa besar kontribusi dari minat belajar, kemampuan kognitif, dan penggunaan multimedia interaktif dengan prestasi belajar siswa?.

Dari hasil analisis ketiga submasalah itu akan dirumuskan definisi-definisi operasional tentang variabel-variabel minat belajar, kemampuan kognitif, penggunaan multimedia interaktif, dan prestasi belajar, Hubungan antara keempat

variabel penelitian akan dirinci kedalam sejumlah hubungan secara statistika sehingga dapat dinyatakan dalam bentuk persamaan statistik

1.4.1 Hubungan antara Minat Belajar Siswa, Kemampuan Kognitif, dan Multimedia Interaktif.

Terbentuknya minat seseorang terhadap suatu objek tidak terjadi dengan sendirinya, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor. Minat merupakan motif yang dipelajari dan mendorong individu bertindak sesuai dengan minatnya tersebut.

Setiap jenis minat berfungsi memenuhi kebutuhan, oleh karena itu makin kuat kebutuhan yang dipenuhi makin besar dan tahan lama minat yang timbul. Makin sering individu melakukan kegiatan-kegiatan dengan aktif, maka niatnya makin kuat. Sebaliknya minatnya akan menurun karena tidak disalurkan. Andi Mapiare (1983:61) mengemukakan bahwa: “..... dengan bertambahnya usia, proses kesukaan dan proses ketidak sukaan cenderung untuk menetap dan diperkuat, adanya kecenderungan minat-minat individu akan menjadi stabil sejalan dengan pertumbuhan individu yang semakin menua”.

Kemampuan kognitif dapat diartikan kemampuan untuk secara lebih tepat merepresentasikan dunia dan melakukan operasi logis dalam representasi konsep yang berdasar pada kenyataan. Kemampuan itu dapat disimpulkan dari kesanggupan menggunakan prinsip-prinsip yang telah dikuasai untuk memecahkan persoalan-persoalan baru. Dengan demikian tindakan seseorang / siswa dalam memecahkan masalah yang berhubungan dengan pelajarannya tergantung pada tingkat

penguasaan materi pelajaran, pengalaman dan keterampilan intelektual dalam menggunakan sejumlah informasi baik yang telah dimiliki maupun yang diperoleh dari pihak lain.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan penyampaian dan tukar-menukar informasi antara pengajar dan peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Sebagai sumber pesan, ini berarti guru harus menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan proses komunikasi berjalan lancar sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima alat-alat indera siswa. Namun harus disadari bahwa guru bukanlah satu-satunya sumber ilmu bagi peserta didik untuk memperoleh pengetahuannya. Masih ada sumber lain berupa lingkungan, alat, media dan sebagainya. Peranan utama guru adalah mengelola kegiatan belajar peserta didik dan memberikan bimbingan yang diperlukan. Peranan guru sebagai penyaji informasi menjadi kurang tepat dalam perkembangan teknologi sekarang ini, karena hal itu dapat dilakukan oleh media. Oleh karena itu, dalam setiap kegiatan belajar mengajar potensi media tidak mungkin diabaikan.

Penggunaan media pembelajaran bukan hanya dapat menyebabkan proses komunikasi antara guru dan siswa dapat terlaksana dengan baik dan lancar, tetapi dapat merangsang siswa untuk merespon dengan cepat tentang pesan yang disampaikan, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Komputer mempunyai potensi untuk menjadi alat pengajaran karena memiliki berbagai

kelebihan di antaranya mampu menyajikan objek-objek bergerak dan memadukannya dengan suara, sehingga menjadikan komputer sebagai media yang menarik.

1.4.2. Hubungan Multimedia Interaktif dengan Prestasi Belajar Siswa

Pada dasarnya salah satu tujuan dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan *multimedia interaktif* adalah sedapat mungkin menggantikan dan melengkapi tujuan, materi, metode, media dan alat penilaian yang ada dalam proses belajar mengajar dalam sistem pembelajaran konvensional. Dengan Penggunaan *multimedia interaktif* ini diharapkan akan mampu memberikan perubahan dalam suasana belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi khususnya dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

1.4.3. Definisi-Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian dan untuk mendapatkan pengertian dan maksud yang sama, maka perlu dibuatkan penjelasan istilah. Hal ini sesuai dengan penjelasan Nasution (Yessica, 2007: 10) bahwa “Istilah-istilah atau variabel-variabel yang dipergunakan dengan maksud tertentu harus diberi batasan agar jangan timbul pengertian yang bermacam-macam”. Oleh karena itu, peneliti merasa perlu menjelaskan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

a. Minat

Slameto (2003:180) mengemukakan bahwa: “Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyeluruh”. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri

dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut maka semakin besar minatnya. Gejala psikis yang berkaitan dengan objek atau aktifitas yang menstimulir perasaan senang individu. .

b. Kemampuan Kognitif

Kemampuan memecahkan soal-soal berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dikuasai, baik yang diperoleh dari pendidikan maupun dari pengalaman

c. Pembelajaran dengan Multimedia Interaktif

Merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang menggunakan peralatan komputer dan secara visual mendemonstrasikan konsep-konsep yang dipelajari dalam pembelajaran. Dalam hal ini komputer berfungsi sebagai pemutar *Compact Disc* (CD) yang berisi materi pembelajaran dan diproyeksikan dengan infocus ke layar lebar.

d. Prestasi belajar

Hasil usaha seseorang atau siswa setelah melakukan kegiatan belajar dalam upaya meningkatkan dan merubah kemampuan, melalui penguasaan bahan – bahan atau materi pelajaran yang telah diajarkan selama proses belajar.

1.5. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya lingkup permasalahan dalam penelitian ini dan agar penelitian ini menjadi lebih terarah serta untuk menghindari adanya penyimpangan dari tujuan penelitian, maka peneliti melakukan pembatasan masalah, sebagai berikut:

1.5.1. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa ini akan diukur dengan cara menggunakan kuesioner dalam bentuk beberapa pernyataan yang akan diberikan kepada siswa setelah proses pembelajaran dengan menggunakan *multimedia interaktif* diterapkan kepada mereka, kemudian dari kuesioner tersebut akan diberi penilaian sehingga dapat disimpulkan bagaimana tingkat minat siswa terhadap proses pembelajaran tersebut, begitu juga dengan responnya terhadap mata diklatnya sendiri. Minat Belajar ini diukur berdasarkan indikator-indikator yang mempengaruhi minat, yang diantaranya adalah faktor intrinsik (kebutuhan, keinginan, dan cita-cita) dan faktor ekstrinsik (lingkungan, kesempatan, dan pengalaman).

Perasaan senang disini adalah perasaan senang siswa SMK KORPRI Sumedang pada mata pelajaran penerapan konsep dasar listrik dan elektronika dengan menggunakan Multimedia Interaktif

1.5.2. Kemampuan Kognitif

Kemampuan kognitif yang akan diteliti adalah tingkat penguasaan pengetahuan siswa pada mata pelajaran penunjang yaitu pelajaran matematika dan fisika. Kemampuan ini diselidiki dengan menyelenggarakan test. Materi test akan disusun berdasarkan standar kompetensi yang ada dan dijabarkan menjadi sejumlah pertanyaan-pertanyaan .

1.5.3. Penggunaan Multimedia Interaktif

Multimedia yang digunakan sebagai media pembelajaran hanya diterapkan pada pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika. Materi pada mata pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik dan Elektronika yang digunakan dalam proses pembelajaran meliputi Standar kompetensi melaksanakan persiapan pekerjaan awal.

1. Multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan adalah Standar kompetensi melaksanakan persiapan pekerjaan awal multimedia dalam bentuk *Compact Disc* (CD) yang dibuat oleh peneliti dan diputar dengan menggunakan komputer yang diproyeksikan melalui *overhead projector (infocus)* ke layar lebar, dimana gambarnya bergerak, suaranya dapat di dengar yang merupakan perpaduan antara media visual dan audio.

1.5.4. Prestasi Belajar Siswa

Peningkatan prestasi belajar siswa ini diukur dengan cara menggunakan post-test yang akan dilakukan setelah siswa mendapatkan materi mata pelajaran PKDLE dengan menggunakan multimedia interaktif, kemudian dari hasil tes tersebut akan diberikan penilaian sehingga dapat disimpulkan bagaimana tingkat prestasi siswa pada mata pelajaran yang bersangkutan dengan menggunakan media yang diterapkan pada penelitian ini. Prestasi belajar siswa yang diukur dalam proses pembelajaran ini adalah prestasi belajar ranah kognitif subranah pengetahuan, pemahaman dan penggunaan.

1.6. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.6.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah pertama, untuk mengetahui hubungan kausal antara minat belajar, dan kemampuan kognitif dengan penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran penerapan konsep dasar listrik dan elektronika. Kedua untuk mengetahui hubungan korelasional antara minat belajar, kemampuan kognitif, dan multimedia interaktif dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran penerapan konsep dasar listrik dan elektronika. Ketiga untuk memperoleh gambaran besarnya kontribusi dari minat belajar, kemampuan kognitif dan penggunaan multimedia interaktif dengan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Penerapan konsep dasar listrik dan elektronika

1.6.2. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan referensi ilmu pengetahuan tentang Penggunaan multimedia untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh : Pertama untuk Sekolah, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai wahana untuk meningkatkan kualitas dalam implementasi kurikulum dan pembelajaran melalui penambahan khasanah media pembelajaran. Kedua, Guru diharapkan dapat berlatih menggunakan multimedia sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Ketiga, Siswa Penggunaan

multimedia pada pembelajaran diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep dasar sehingga akan berpengaruh kepada peningkatan prestasi belajar dan kompetensi siswa, khususnya dalam mata pelajaran penerapan konsep dasar listrik dan elektronika. Keempat, *Peneliti lainnya*, mampu mengembangkan dan menerapkan konsep dan prinsip-prinsip media pembelajaran dengan model pembelajaran pada bidang pendidikan serta permasalahannya khususnya pada jenjang SMK.

1.7. Hipotesis Penelitian

Dengan berpegang pada pembatasan masalah dan analisis masalah yang akan menjadi penelitian dengan variabel-variabel penelitian yang telah dipilih, maka untuk mengarahkan penelitian ini dirumuskan tiga hipotesis utama:

1. Terdapat hubungan kausal antara minat siswa dan kemampuan kognitif terhadap penggunaan multimedia interaktif.
2. Terdapat hubungan korelasional antara minat belajar siswa, kemampuan kognitif dan penggunaan multimedia interaktif terhadap penggunaan multimedia interaktif.

Untuk menguji kedua hipotesis utama tersebut di atas, maka terlebih dahulu akan dilakukan pengujian subhipotesis-subhipotesis berikut ini:

1. Minat belajar siswa mempunyai hubungan korelasional dengan kemampuan kognitif.

2. Minat belajar siswa mempunyai hubungan korelasional dengan penggunaan multimedia interaktif.

3. Kemampuan kognitif mempunyai hubungan korelasional dengan penggunaan multimedia interaktif

4. Penggunaan multimedia Interaktif mempunyai hubungan korelasional dengan Prestasi belajar siswa

1.8. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Penulisan laporan penelitian ini diawali dengan Bab I. Bab ini akan berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, paradigma masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

Pembahasan masalah yang dikemukakan dalam tesis ini didasarkan pada landasan teori yang diuraikan dalam Bab II. Landasan teori tersebut akan digunakan sebagai dasar analisis dan interpretasi data yang diperoleh dari penelitian di lapangan. Selanjutnya pada Bab III akan mengemukakan rancangan penelitian yang digunakan sebagai acuan penelitian. Pada ini akan dijelaskan secara rinci mengenai tujuan penelitian, asumsi-asumsi, hipotesis penelitian, pengembangan instrumen penelitian dan rancangan pengolahan data.

Kegiatan penelitian dan pengolahan data disajikan pada Bab IV. Dalam bab ini dijelaskan langkah-langkah persiapan yang bersifat administratif dan teknis,

pelaksanaan penelitian meliputi pengumpulan data, pengolahan data, dan interpretasi hasil pengolahan data.

Tesis ini ditutup dengan Bab V yang menyajikan kesimpulan hasil penelitian, implikasi hasil penelitian terhadap Sekolah Menengah Kejuruan dan diakhiri dengan saran-saran.

