

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Salah satu faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa adalah tidak tepatnya guru dalam menggunakan metoda pembelajaran. Umumnya, guru selalu mengajar dengan metode ceramah yang membuat siswa menjadi pasif dalam proses belajar mengajar, siswa hanya mendengarkan uraian guru, dan guru menjadi pusat informasi (*teacher centered*). Untuk meningkatkan pemahaman konsep keterampilan komputer dan pengelolaan informasi guru harus dapat memilih metoda yang cocok untuk mengaktifkan siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi adalah metoda eksperimen dengan pendekatan latihan inkuiri. Pada pembelajaran ini dilakukan suatu pendekatan belajar mengajar yang mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri konsep-konsep melalui kegiatan yang dilakukan di kelas. Dengan model pembelajaran latihan inkuiri siswa dapat memperoleh pengalaman yang bermakna, sehingga mereka dapat memahami konsep-konsep yang mereka pelajari melalui pengalaman langsung dan selanjutnya dapat menghubungkannya dengan konsep lain yang sudah mereka pahami. Dengan pembelajaran

tersebut, siswa dilatih merumuskan masalah dan membuat hipotesis, melakukan eksperimen, mengumpulkan data, menginterpretasikan data, menjabarkan dan menuliskan teori serta mematuhi peraturan dengan kejujuran, sehingga perilakunya mencerminkan kegiatan ilmiah seperti yang dilakukan oleh ilmuwan.

Dari sekian banyak topik dalam mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi terdapat Kompetensi Mengidentifikasi dan Mengoperasikan Komputer Personal yang cocok untuk model pembelajaran latihan inkuiri. Tujuan yang diharapkan dari pokok bahasan ini adalah agar siswa memiliki pemahaman dalam mengidentifikasi dan mengoperasikan komputer personal.

Dalam penelitian ini akan dipelajari sejauh mana model pembelajaran latihan inkuiri pada Kompetensi Mengidentifikasi dan Mengoperasikan Komputer Personal dapat meningkatkan pemahaman siswa.

## **B. Perumusan Masalah**

Dalam sebuah penelitian terlebih dahulu harus dirumuskan masalah yang akan diteliti. Hal ini dimaksudkan agar penelitian nanti akan terarah, terencana dan akan dapat dengan mudah dalam menentukan metode apa yang cocok untuk digunakan dalam penelitian tersebut. Sebagaimana menurut pendapat Suharsimi Arikunto (2002:22) yang menyatakan bahwa : “ Agar penelitian dapat

dilaksanakan sebaik – baiknya, maka peneliti harus merumuskan masalahnya sehingga jelas dari mana harus memulai, kemana harus pergi dan dengan apa “.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah **“apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara yang diberikan pembelajaran latihan inkuiri dengan yang diberikan pembelajaran metode ceramah dalam hal hasil belajar siswa pada Mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi untuk Kompetensi Mengidentifikasi dan Mengoperasikan Komputer Personal”**

Adapun sub-sub masalah tersebut adalah :

1. Se jauh mana hasil belajar siswa yang menerima pengajaran dengan menggunakan pembelajaran latihan inkuiri terhadap mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada Kompetensi Mengidentifikasi dan Mengoperasikan Komputer Personal .
2. Se jauh mana hasil belajar siswa yang menerima pengajaran dengan menggunakan pembelajaran metode ceramah terhadap mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi pada Kompetensi Mengidentifikasi dan Mengoperasikan Komputer Personal.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah maka masalah dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Objek yang diteliti adalah siswa kelas 1 di SMK Negeri 12 Bandung tahun ajaran 2006/2007.
2. Pembelajaran yang digunakan adalah pembelajaran latihan inkuiri dan pembelajaran metode ceramah yang dilakukan dengan metode ceramah.
3. Kompetensi yang digunakan adalah mengidentifikasi dan mengoperasikan komputer personal dengan ruang lingkup: komponen sistem komputer, jenis media penyimpanan data, dan menjalankan komputer.
4. Hasil belajar yang diukur hanya pada aspek kognitif yang berupa pengetahuan dan pemahaman.

### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Agar penulisan mencapai hasil yang optimal, maka terlebih dahulu dirumuskan tujuan yang terarah dari penelitian. Seperti yang diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto (2002 : 52) bahwa : "Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya sesuatu hal yang diperoleh setelah penulisan selesai."

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk :

1. Untuk mengetahui seberapa besar perbedaan hasil belajar siswa pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi yang belajarnya dengan menggunakan pembelajaran latihan inkuiri dengan pembelajaran metode ceramah.
2. Untuk memperoleh gambaran apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang diberikan pembelajaran latihan inkuiri dengan pembelajaran metode ceramah terhadap pemahaman siswa pada mata Diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi.

## **2. Manfaat Penelitian**

Dengan mengacu pada tujuan yang telah ditetapkan di atas, maka kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan.
2. Bagi peneliti, sebagai sarana aplikasi ilmu kependidikan dan penelitian yang selama ini telah diperoleh dalam perkuliahan.

## **E. Metode Penelitian**

Menurut Nana Sudjana (1998 : 19) penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai suatu penelitian yang berusaha untuk mengungkap hubungan antara dua variabel atau lebih. Penelitian eksperimen juga dapat difungsikan untuk mencari pengaruh suatu variabel terhadap variabel lainnya. Pada penelitian ini mengkaji hubungan dua variabel,

yaitu penggunaan metode pengajaran sebagai variabel bebas dan kemampuan siswa dalam memahami materi mengidentifikasi dan mengoperasikan komputer personal sebagai variabel terikat.

Adapun metode eksperimen yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu dengan cara memberikan perlakuan terhadap subjek penelitian berupa penggunaan metode pengajaran yang berbeda. Pengajaran menggunakan pembelajaran latihan inkuiri kepada kelompok eksperimen sedangkan pembelajaran metode ceramah diberikan kepada kelompok kontrol.

Tujuan eksperimental tidak lain untuk mengetahui hubungan kemungkinan sebab-akibat. Desain penelitian yang digunakan penulis adalah *randomized control group pretest-posttest* (Depdikbud, 1982:25), dapat dilihat pada tabel 1.1. Sedangkan prosedur penelitian dapat dilihat pada gambar 1.1.

Kelompok	Pre Tes	Perlakuan	Post Test
Eksperimen	T1	X	T2
Kontrol	T1	-	T2

Tabel 1.1

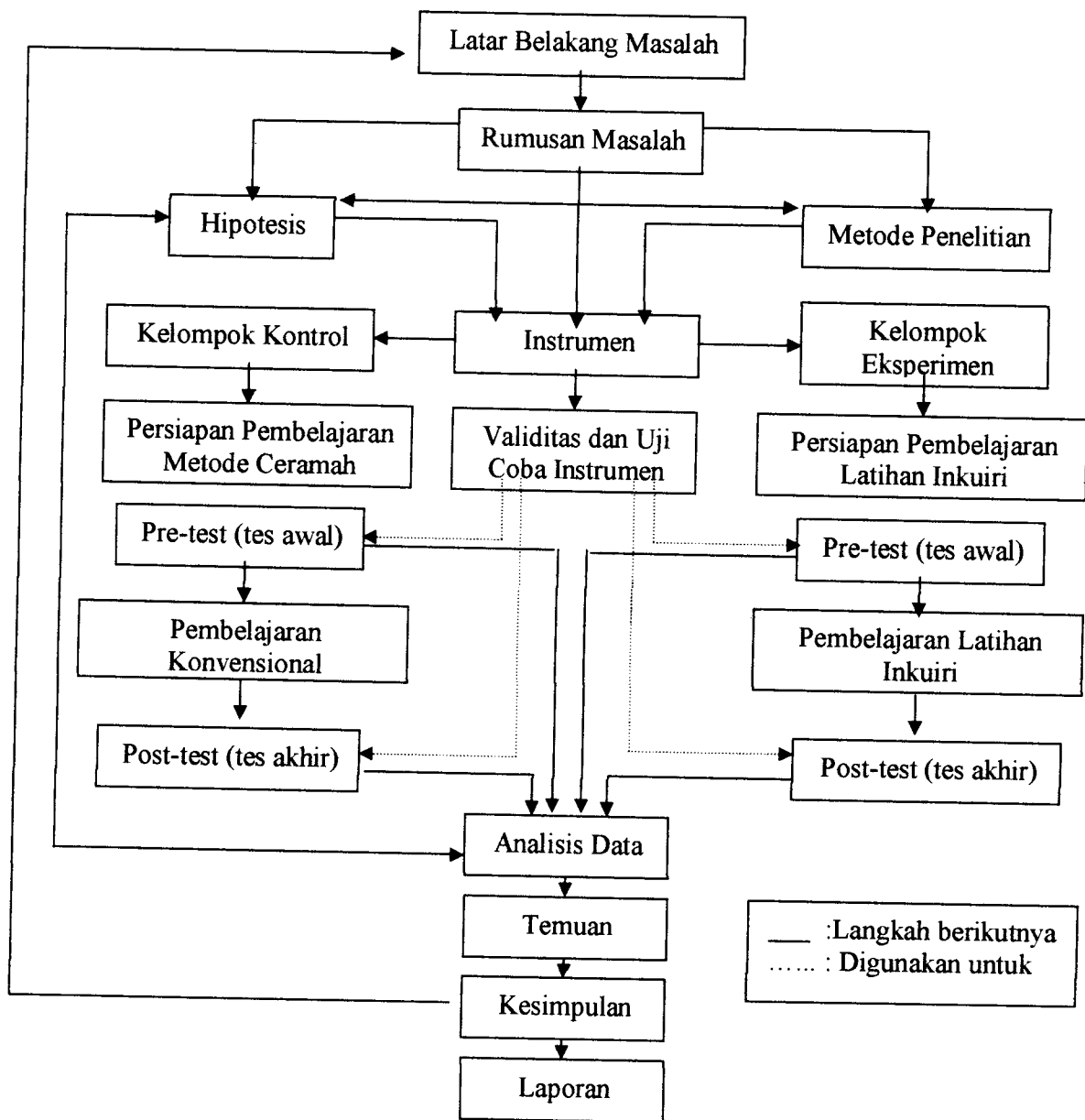
*Randomized Control Group Pretest-Posttest*

Keterangan :

T1 : Tes awal

T2 : Tes akhir

X : Perlakuan pembelajaran latihan inkuiri



Gambar 1.1  
Prosedur Penelitian

## F. Hipotesis

Suharsimi Arikunto (2002: 67) mengemukakan bahwa hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang

terkumpul, sedangkan Nana Sudjana (1998: 219) berpendapat :  
“Hipotesis adalah asumsi atau dugaan mengenai sesuatu hal yang dibuat untuk menjelaskan hal itu yang sering dituntut untuk melakukan pengecekan”.

Berdasarkan pengertian tersebut, maka yang menjadi hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Ho : tidak adanya perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada kompetensi mengidentifikasi dan mengoperasikan komputer personal antara siswa yang menggunakan pembelajaran latihan inkuiri dengan siswa yang belajar menggunakan pembelajaran metode ceramah.
2. Hi : terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang signifikan pada kompetensi mengidentifikasi dan mengoperasikan komputer personal antara siswa yang menggunakan pembelajaran latihan inkuiri dengan siswa yang menggunakan pembelajaran metode ceramah.

### **G. Lokasi dan Sampel Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 12 Bandung tepatnya di jalan Pajajaran No. 92 Bandung. Adapun alasan pengambilan lokasi tersebut dikarenakan oleh faktor-faktor sebagai berikut :

- (1) Kualitas atau prestasi sekolahnya cukup baik



(2) Fasilitas peralatannya cukup lengkap

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas 1 sebanyak 2 kelas. Sampel adalah sebagian dari populasi yang diteliti. Mengenai jumlah sampel menurut Nana Sudjana (1998 :83), "belum ada rumus yang pasti dan diterima oleh semua orang untuk menentukan besar sampel, sebab tergantung pada karakteristik dan besarnya populasi, tujuan penelitian, alat/instrumen yang digunakan serta faktor teknis lainnya seperti biaya, waktu, tenaga dan lain-lain". Sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu sebanyak 2 kelas, dengan masing-masing kelas sebanyak 30 orang, maka jumlah keseluruhan sampel yaitu 60 orang.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Dalam penelitian ini, sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### **Bab I Pendahuluan**

Berisi latar belakang, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, hipotesis, lokasi dan sampel penelitian serta sistematika penulisan.

##### **Bab II Landasan Teori**

Berisikan mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penelitian, diantaranya tentang siswa sebagai subjek pembelajaran, pandangan konstruktivisme tentang belajar dan pengetahuan,

model pembelajaran pemrosesan informasi, pembelajaran metode ceramah, pembelajaran latihan inkuiri, tinjauan pembelajaran untuk program diklat keterampilan komputer dan pengelolaan informasi kompetensi mengidentifikasi dan mengoperasikan komputer personal.

### Bab III Metodologi Penelitian

Berisi metode penelitian eksperimen, variabel dan paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian, prosedur pengumpulan data, teknik analisis data

### Bab IV Hasil Penelitian

Berisi metode penelitian eksperimen, deskripsi data, analisis data, pembahasan hasil penelitian.

### Bab V Kesimpulan dan Saran

Memberikan kesimpulan dan saran-saran

### Daftar Pustaka