

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan problema kehidupan yang dihadapinya. Pendidikan harus menyentuh potensi nurani maupun potensi kompetensi peserta didik. Konsep pendidikan tersebut terasa semakin penting ketika seseorang harus memasuki kehidupan di masyarakat dan dunia kerja, karena yang bersangkutan harus mampu menerapkan apa yang dipelajari di sekolah untuk menghadapi problema yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari saat ini maupun yang akan datang (Depdiknas Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan, 2001).

Pemikiran ini mengandung konsekuensi bahwa penyempurnaan atau perbaikan pendidikan menengah kejuruan untuk mengantisipasi kebutuhan dan tantangan masa depan perlu terus-menerus dilakukan, diselaraskan dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha/ dunia industri, perkembangan dunia kerja, serta perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis di sekolah ketika menjadi praktikan pada kegiatan program latihan profesi (PLP) di SMK Negeri 12 Bandung ditemukan bahwa, (i) proses pembelajaran KKPI yang dilakukan oleh guru cenderung monoton dan (ii) proses belajar mengajar lebih banyak didominasi

oleh guru. Siswa pada umumnya hanya menerima informasi yang diberikan oleh guru dan melakukan apa yang diperintahkan oleh guru. Siswa lebih banyak mendengar, menulis, dan mempraktekkan apa yang diinformasikan oleh guru serta mengerjakan soal latihan. Akibatnya proses belajar mengajar dirasakan siswa cukup membosankan, tidak menarik, dan membuat siswa tidak termotivasi untuk belajar lebih lanjut sehingga berdampak pada kurangnya siswa dalam memahami konsep-konsep KKPI yang harus dikuasai.

Dari kenyataan dan pandangan yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang timbul adalah bagaimana upaya guru untuk memperbaiki/meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa. Dengan diterapkannya suatu metode pembelajaran yang inovatif, diharapkan mampu membangkitkan motivasi para siswa untuk belajar.

Dalam proses pembelajaran, guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa yang diajarnya, tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran (*manager of learning*). Dengan demikian efektivitas proses pembelajaran terletak di pundak guru. Oleh karenanya, keberhasilan suatu proses pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas atau kemampuan guru. Proses pembelajaran yang banyak dilakukan oleh guru pada saat ini adalah pembelajaran kelas secara keseluruhan dengan struktur pencapaian tujuan secara individual.

Pengajaran dan pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning (CTL)* merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat

hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja (*US. Departement of Education the National School-to-Work Office* yang dikutip oleh Blanchard,2001) dalam Trianto (2007: 101).

Pembelajaran berbasis inkuiri merupakan suatu proses yang ditempuh siswa untuk memecahkan masalah dengan merencanakan eksperimen, melakukan eksperimen, mengumpulkan dan menganalisis data, serta menarik kesimpulan. Jadi, dalam model inkuiri ini siswa terlibat secara langsung untuk memecahkan suatu masalah yang diberikan guru.

Pendekatan *invitation into inquiry* merupakan salah satu pendekatan yang termasuk ke dalam inkuiri terbimbing (*guide inquiry*). Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam metode *invitation into inquiry*, siswa diundang ke dalam suatu masalah berupa pertanyaan masalah yang telah direncanakan dengan hati-hati, sehingga mengundang siswa untuk terlibat melakukan beberapa kegiatan atau semua kegiatan seperti merancang eksperimen, merumuskan hipotesis, menetapkan kontrol, menentukan sebab akibat, menginterpretasikan data, membuat grafik, menentukan peranan diskusi dan simpulan dalam merencanakan penelitian dan mengenal bagaimana kesalahan eksperimental yang mungkin dapat dikurangi atau diperkecil.

Dalam penelitian ini akan dicari perbandingan hasil belajar siswa pada pembelajaran mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI) menggunakan model pembelajaran kontekstual dan prestasi belajar siswa

menggunakan model pembelajaran inkuri dengan pendekatan *Invitation Into Inquiry*.

Berdasarkan hal tersebut di atas, dirasakan perlu upaya untuk mengungkap apakah pembelajaran kontekstual dan pembelajaran inkuri dengan pendekatan *Invitation Into Inquiry* mempunyai perbedaan kontribusi terhadap hasil belajar siswa. Hal itulah yang mendorong dilakukan suatu penelitian yang memfokuskan diri pada perbandingan pembelajaran kontekstual dengan pembelajaran inkuri dengan pendekatan *Invitation Into Inquiry* terhadap prestasi belajar siswa di SMK Negeri 12 Bandung. Oleh karena itu dengan melihat kenyataan yang telah diuraikan di atas maka penulis sangat tertarik untuk mengungkap segala perbedaan yang terjadi yang tertuang dalam judul :

“PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL DENGAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI DENGAN PENDEKATAN *INVITATION INTO INQUIRY* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA DIKLAT KKPI DI SMK NEGERI 12 BANDUNG”

1.2 Identifikasi Masalah

Dalam proses penelitian diperlukan suatu proses identifikasi terhadap faktor- faktor yang bisa mempengaruhi permasalahan yang sedang diteliti, sehingga bisa lebih jelas dan mudah. Oleh karena itu, peneliti mengidentifikasi masalah tersebut dipengaruhi faktor- faktor sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran yang berlangsung selama ini lebih berorientasi ke *teacher centered* ketimbang *student centered*, seperti metode ceramah

yang sering digunakan dan pemberian tugas-tugas oleh guru, sehingga membuat siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran.

2. Proses pembelajaran yang selama ini dilaksanakan cenderung monoton sehingga motivasi belajar siswa kurang, siswa pasif, dan kurang terbiasa untuk berinteraksi sosial dengan guru atau teman sekelasnya.
3. Belum adanya strategi pembelajaran lain sebagai alternatif yang dapat meningkatkan kemampuan penguasaan materi dan hasil belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, masalah yang akan dibahas untuk menjadi titik tolak yang penting agar hendak dikaji dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran kontekstual ?
2. Bagaimana rata-rata hasil belajar siswa dengan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry*?
3. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry*.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar dalam pembahasannya tepat menuju sasaran dan tidak menyimpang. Untuk menghindari meluasnya permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah penelitian akan dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Penelitian dilakukan pada siswa kelas X KBPU 1 dan X KBPU 2 di SMK Negeri 12 Bandung untuk program diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi (KKPI).
2. Penelitian ini untuk melihat perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dan siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry* yang difokuskan pada pokok bahasan mengoperasikan perangkat lunak Microsoft Word.
3. Hasil belajar yang di ukur hanya dari aspek kognitif yang dibatasi pada jenjang pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), dan analisis (C4) yang di ukur dengan pre test dan pos test dalam bentuk tes objektif.

1.5 Variabel Penelitian

Variabel menurut Suharsimi A adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Sesuai dengan masalah yang diberikan diatas, variabel yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Variabel bebas (X)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel bebas adalah model pembelajaran kontekstual dan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry*.

2. Variabel terikat (Y)

Dalam penelitian ini yang merupakan variabel terikat adalah hasil belajar siswa.

1.6 Tujuan Penelitian

Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manakah pembelajaran pada mata diklat Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kontekstual dan pembelajaran *invitation into inquiry* yang berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas X KBPU di SMK Negeri 12 Bandung.

Tujuan khusus yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry*.
2. Untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry*.

1.7 Manfaat Penelitian

Adapun Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini, diantaranya :

1. Bagi penulis, dalam penelitian ini diharapkan dapat memperoleh informasi tentang hasil pembelajaran siswa yang menggunakan model pembelajaran kontekstual dengan hasil belajar yang menggunakan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry*.
2. Bagi guru, penelitian ini diharapkan menjadi bahan pertimbangan dalam memilih model pembelajaran kontekstual dan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry* sebagai upaya meningkatkan keaktifan belajar, kreativitas dan hasil belajar siswa.
3. Bagi sekolah, pendekatan yang dikembangkan ini dapat diterapkan di sekolah, kepala sekolah sebagai pemegang kebijakan dapat merekomendasikan kepada guru-guru untuk menggunakan pendekatan ini pada saat pembelajaran.

1.8 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi salah pengertian terhadap judul penelitian dan untuk mendapatkan pengertian dan maksud yang sama antara pembaca dan penulis, maka perlu dibuatkan penjelasan istilah. Kerangka acuan di dalam masalah yang diteliti pada dasarnya dapat dilihat atau tercermin dari definisi-definisi yang ditetapkan dan digunakan.

Istilah-istilah yang perlu dijelaskan dari judul penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) merupakan suatu konsepsi yang membantu guru mengaitkan konten mata pelajaran dengan situasi dunia nyata dan memotivasi siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan penerapannya dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan tenaga kerja (US. Departement of Education the National School-to-Work Office yang dikutip oleh Blanchard) dalam Trianto (2007: 101).
2. Pendekatan *invitation into inquiry* merupakan salah satu pendekatan yang termasuk ke dalam inkuiri terbimbing (*guide inquiry*). Lebih lanjut dikatakan bahwa dalam pendekatan *invitation into inquiry*, siswa diundang ke dalam suatu masalah berupa pertanyaan masalah yang telah direncanakan dengan hati-hati, sehingga mengundang siswa untuk terlibat melakukan beberapa kegiatan atau jika mungkin semua kegiatan, seperti merancang eksperimen, merumuskan hipotesis, menetapkan control, menentukan sebab akibat, menginterpretasi data, membuat grafik, menentukan peranan diskusi dan simpulan dalam merencanakan penelitian dan mengenal bagaimana kesalahan eksperimental yang mungkin dapat dikurangi atau diperkecil.
3. Hasil belajar siswa adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana dalam Alam, 2009:16)

1.9 Hipotesis

Suharsimi Arikunto (2006 : 71), mengemukakan bahwa “Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul.”

Adapun hipotesis penelitian ini sebagai berikut:

1. Hipotesis nol (H_0), yaitu tidak terdapat perbedaan yang berarti antara penerapan model pembelajaran *kontekstual* dengan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry* sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada program diklat KKPI di SMK Negeri 12 Bandung.
2. Hipotesis kerja (H_1), yaitu terdapat perbedaan yang berarti antara penerapan model pembelajaran *kontekstual* dengan model pembelajaran inkuiri dengan pendekatan *invitation into inquiry* sebagai metode pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada program diklat KKPI di SMK Negeri 12 Bandung.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam sebuah penelitian berperan sebagai pedoman penulis agar penulisannya lebih terarah dan sistematis dalam rangka menuju tujuan akhir yang hendak dicapai. Sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, anggapan dasar, hipotesis, metodologi penelitian, lokasi dan populasi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

Dalam bab ini mengemukakan tentang landasan teoritis yang mendukung dan relevan dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab ini mengemukakan tentang metode penelitian, variabel penelitian, paradigma penelitian, data dan sumber data penelitian, populasi dan sampel penelitian, teknik pengumpulan data, kisi-kisi dan instrumen penelitian, serta teknik analisis data penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini mengemukakan pembahasan hasil-hasil yang diperoleh dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan penelitian dan saran.